

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERTEMA
KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
KOMUNITAS *GAMER***



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Oleh:

Yudi Purnomo

1531080118

Program Studi : Psikologi Islam

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTANLAMPUNG
1441/2019 M**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERTEMA
KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
KOMUNITAS *GAMER***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Oleh:

Yudi Purnomo

1531080118

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM

Pembimbing 1 : Ahmad IrfanMuzni, M.Psi., Psikolog

Pembimbing 2 : Iin Yulianti, MA

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTANLAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERTEMA KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KOMUNITAS *GAMER*

Oleh

Yudi Purnomo

1531080118

Game online bertema kekerasan merupakan suatu permainan yang dihubungkan oleh sebuah jaringan yang disebut internet, dimana didalamnya terdapat interaksi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan tugas atau misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual dan tema yang dimainkan mengandung unsur-unsur kekerasan. Jenis *game online* bertema kekerasan dalam penelitian ini adalah *PUBG Mobile* dimana para pemain membutuhkan kerjasama sebagai sebuah tim untuk memperoleh kemenangan. Tren *game online* bertema kekerasan seperti ini memunculkan permasalahan baru yaitu munculnya kecenderungan perilaku agresif pada *gamer*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 54 orang yang tergabung dari berbagai komunitas *gamer* di Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan instrument skala intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dan sakala perilaku agresif yang dianalisis menggunakan analisis *product moment*. Hasil dari analisis *product moment* dalam penelitian ini menunjukkan hasil korelasi sebesar $r=0,42$ dengan taraf signifikan $0,002 < 0,01$, yang berarti menunjukkan bahwa “ada hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*”.

Kata Kunci: Intensitas, Perilaku Agresif, *Game, Online*, Komunitas.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas Gamer
Nama : Yudi Purnomo
NPM : 1531080118
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Studi Agama

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Achmad Irfan Muzni, M.Psi

Iin Yulianti, MA

Mengetahui
Ketua Prodi Psikologi Islam

Abdul Qohar, M.Si

NIP.197103122005011005



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema

Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas Gamer.

Disusun oleh Yudi Purnomo NPM : 1531080118. Prodi : PSIKOLOGI ISLAM.

Fakultas : USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA, telah dimunaqsyahkan pada

hari/tanggal :

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Abdul Qohar, M. Si

Sekretaris : Ira Hidayati, S. Psi, M.A

Penguji I : Drs. M. Nursalim Malay, M. Si

Penguji II : Achmad Irfan Muzni, M.Psi

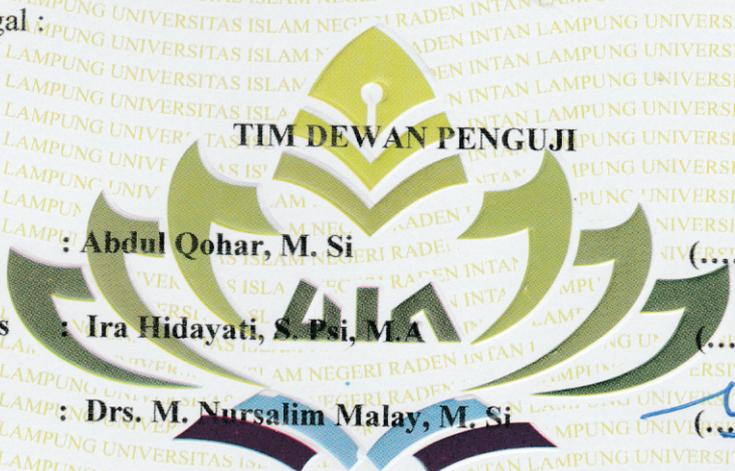
Penguji III : Iin Yulianti, M.A

DEKAN

Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama

Dr. M. Afif Anshori, M.Ag

NIP. 196003131989031004



Handwritten signatures and stamps of the examiners and dean.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Mengenai *Transliterasi* Arab-Latin ini digunakan sebagai pedoman Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut :

1. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ذ	Dz	ظ	Zh	م	M
ب	B	ر	R	ع	‘ (Koma terbalik di atas)	ن	N
ت	T	ز	Z			و	W
ث	Ts	س	S	غ	Gh	ه	H
ج	J	ش	Sy	ف	F	ء	(Apostrof, tetapi tidak dilambangkan apabila terletak di awal kata)
ح	H	ص	Sh	ق	Q		
خ	Kh	ض	Dh	ك	K		
د	D	ط	Th	ل	L	ي	Y

2. Vokal

Vokal Pendek		Contoh	Vokal Panjang		Contoh	Vokal Rangkap	
ـَ	A	جَدَلَ	ا	Ā	سَارَ	ي...ي	Ai
ـِ	I	سَدِلَ	ي	Ī	قَيْلَ	و...و	Au
ـُ	U	ذَكَرَ	و	Ū	يَجُورَ		

3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata : Thalhah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

4. Syaddah dan Kata Sandang

Dalam transliterasi, tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata : Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang "al", baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya : al-Markaz, al-Syamsu.

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yudi Purnomo

NPM : 1531080118

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas *Gamer*” merupakan hasil karya peneliti dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung,

Yang Menyatakan

PETERAI
EMPEL
TEL. 20
ID6ADF094492485
000
RIBU RUPIAH
Yudi Purnomo
1531080118

MOTTO

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

“Kecelakaanlah bagi setiap pengumpat lagi pencela(QS Al-Humazah Ayat 1)”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring doa dan syukur pada ALLAH SWT yang senantiasa memberikan nikmat kesehatan dan rahmat yang berlimpah yang begitu besar kepada saya, dengan segala kerendahan hati saya persembahkan karya sederhana

ini untuk kedua orang tuatercinta

Ayahanda bernama Rahmat

Ibunda bernama Rubisah

Adik-adik tersayang Bagas Aryo dan Ayu Ranita Cahyani

Teman baik yang selalu ada untuk menemani terselesaikannya penelitian ini

Terimakasih atas semua pengorbanan, dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya untuk saya, cinta dan kasih sayang yang tulus yang begitu besar yang telah saya terima selama ini.

Semoga saya dapat menjadi yang lebih baik dan membanggakan bagi kedua orangtua.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Yudi Purnomo dilahirkan di Gunung Haji pada tanggal 07 November 1996. Anak pertama dari 3 bersaudara, dengan ayah yang bernama Rahmat dan ibu yang bernama Rubisah. Untuk pertama kali menempuh pendidikan di:

1. SDN Sangun Ratu
2. SMPN 02 Pubian
3. SMAN 01 Sendang Agung

Pada tahun 2015 terdaftar sebagai salah satu mahasiswa pada program S1 Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas *Gamer*” Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak secara moril maupun materil. Ucapan terima kasih setulusnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri.,M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. M. Afif Anshori, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu DRA. Fatonah, M.Sos.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan terkait perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
4. Bapak Abdul Qodar, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam.
5. Bapak Achmad Irfan Muzni, M.Psi, Psikolog selaku Pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi nasehat.
6. Ibu Iin Yulianti MA. Selaku pembimbing II yang selalu melunglkan waktu untuk membimbing dan memberi nasehat.
7. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Islam yang telah memberikan ilmu dan mangajarkan banyak hal yang bermanfaat, serta seluruh

karyawan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama yang telah membantu proses administrasi dalam penelitian ini.

8. Panitia penyelenggara Projam *PUBG Mobile* yang telah memberi izin pada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Seluruh *Gamer* peserta Projam *PUBG Mobile* Bandar Lampung yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi menjadi subjek penelitian.
10. Seluruh teman-teman psikologi kelas B yang telah membantu dan belajar bersama selama kuliah.
11. Seluruh teman KKN 65 desa Tanjung Harapan yang selalu memberi motivasi hingga saya menyelesaikan skripsi.
12. Seluruh teman-teman psikologi angkatan 2015 yang telah membantu dan belajar bersama selama kuliah.

Akhir kata, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas kebaikan yang telah diberikan. Aamiin.

Bandar Lampung, 2019

Peneliti,

Yudi Purnomo
1531080118

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penulisan	7
C. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Prilaku Agresif	8
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Bertema Kekerasan	16
C. Remaja.....	24

D. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Bertema Kekerasan Dengan Prilaku Agresif Pada Remaja Komunitas <i>Gamer</i>	25
E. Kerangka Berfikir.....	27
F. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Identifikasi Variabel	30
B. Defenisi Oprasional Variabel-variabel Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	32
D. Metode Pengumpulan Data	34
E. Validitas dan Reabilitas.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	38
A. Orientasi Kanchah dan Persiapan	38
1. Orientasi kanchah	38
2. Persiapan penelitian	38
3. Pelaksanaan <i>try out</i>	42
4. Uji validitas dan reliabilitas	42
5. Penyusunan skala untuk penelitian	46
B. Pelaksanaan Penelitian.....	48
C. Analisis Data Penelitian.....	49
1. Deskripsi statistik masing-masing variabel penelitian.....	50
2. Kategorisasi skor variabel penelitian	50
3. Uji asumsi	52
4. Uji hipotesis	54
D. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Distribusi Data Anggota Komunitas <i>Gamer</i> Bandar Lampung.....	33
Tabel 4.1 Distribusi Skala Perilaku Agresif.....	40
Tabel 4.2 Skala Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan.....	41
Tabel 4.3 Validitas Item Skala Prilaku Agresif	42
Tabel 4.4 Reliabilitas Skala Prilaku Agresif	43
Tabel 4.5 Validitas Skala Intensitas Bermain Game Online.....	44
Tabel 4.6 Reliabilitas Skala Intensitas Bermain Game Online	45
Tabel 4.7 Distribusi Item Baru Skala Prilaku Agresif	46
Tabel 4.8 Distribusi Item Baru Skala Inttensitas Bermain Game Online	47
Tabel 4.9 Deskripsi Statistik Variabel Penelitian	48
Tabel 4.10 Kategorisasi Perilaku Agresif	49
Tabel 4.11 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan.	50
Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	51
Tabel 4.13 Rangkuman Uji Linearitas	51
Tabel 4.14 Uji Hubungan.....	52
Tabel 4.15 R-Square.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama Responden Try Out Skala

Lampiran 2 Nama Responden Penelitian

Lampiran 3 Skor Try Out Prilaku Agresif

Lampiran 4 Skor Try Out Intensitas Bermain Game online

Lampiran 5 Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresif

Lampiran 6 Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain Game online

Lampiran 7 Skala Perilaku Agresif Dan Intensitas Bermain Game Online (Revisi)

Lampiran 8 Skor Penelitian Skala Prilaku Agresif

Lampiran 9 Skor Penelitian Skala Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan

Lampiran 10 Uji Normalitas

Lampiran 11 Uji Linearitas

Lampiran 12 Uji Hipotesis

Lampiran 13 Foto Penelitan

Lampiran 14 Plagiarisme Turnitin

Lampiran 15 Surat Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak menuju masa dewasa ditunjukkan oleh periode transisional yang panjang disebut dengan masa remaja. Masa remaja secara umum ditandai dengan dimulainya pubertas, proses menuju kematangan seksual maupun kemampuan bereproduksi. Masa remaja berawal pada usia 11 atau 12 tahun hingga masa remaja akhir diawal usia 20-an tahun, dan proses tersebut memberikan perubahan besar yang saling berhubungan dalam semua ranah perkembangan (Papalia, Old, & Feldman, 2008).

Menurut Hurlock (1990), masa remaja merupakan suatu proses menuju dewasa yang diawali dari usis 13 tahun sampai usia 18 tahun. Pada masa remaja, keasadaran sosial seseorang semakin tinggi dan itu merupakan masa munculnya tekanan sosial, mengakibatkan remaja dianggap sebagai individu yang mudah mengalami masalah. Permasalahan yang muncul merupakan akibat tingkah laku remaja yang sulit dalam menempatkan diri dengan lingkungan sekitar.

Masa remaja adalah salah satu masa krisis identitas dimana saat mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak stabilan emosional, sensitive, terburu-buru mengambil keputusan (Santrok, 2003).

Remaja sebagai generasi penerus bangsa diharapkan mampu untuk menjadi pemimpin di masa depan harus dapat menjadi pribadi yang baik, berprestasi, pantang menyerah, memiliki semangat yang tinggi dalam mengejar cita-cita dan berusaha menahan diri dari segala hal yang dapat menggugurkan cita-cita.

Remaja pada kenyataannya banyak yang berperilaku agresif, khususnya pelajar menengah atas. Dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik dari bentuknya maupun dari variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Tahun 2010 badan pusat statistik Indonesia merilis bahwa tahun 2007 tercatat sebanyak 3.100 remaja berusia kurang dari 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal. Jumlah tersebut pada tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi sebanyak 3.300 remaja dan sebanyak 4.200 remaja (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2010). Sedangkan tahun 2015 badan pusat statistik Indonesia merilis data bahwa jumlah perkelahian masal antar pelajar yang terjadi di Indonesia meningkat dari tahun 2008 sebanyak 108 kasus, tahun 2011 sebanyak 210 kasus, dan pada tahun 2014 terdapat 327 kasus (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2015).

Perilaku agresif adalah perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda (Atkinson, dkk 1983). Perilaku agresif diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis. Definisi yang hampir sama juga disampaikan oleh Brehm dan Kassin (1997) dan Taylor, Peplau, dan sear (1998) yang menyatakan perilaku agresif yaitu perilaku yang di maksudkan untuk melukai orang lain atau merusak harta benda dengan sengaja. Dengan redaksi

yang tidak jauh berbeda, Baron dan Byrne (1997) mendefinisikan agresi sebagai perilaku yang diarahkan dengan tujuan untuk membahayakan orang lain.

Konsep Islam mengenai perilaku agresif, disebutkan dalam Al-Qur'an ada beberapa istilah yang menunjuk pada perilaku agresif. Ayat-ayat tersebut secara umum menunjukkan bahwa islam merupakan agama yang melarang perilaku agresif. Bagi Islam, membunuh seseorang yang bukan karena membunuh orang lain atau karena membuat kerusakan dimuka bumi, sama dengan membunuh semua orang di muka bumi (QS Al-Maidah [5] : 32).

مِنْ أَجْلِ ذَلِكَ كَتَبْنَا عَلَىٰ بَنِي إِسْرَائِيلَ أَنَّهُ مَن قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا ۗ وَلَقَدْ

جَاءَتْهُمْ رُسُلُنَا بِالْبَيِّنَاتِ ثُمَّ إِن كَثِيرًا مِّنْهُمْ بَعَدَ ذَلِكَ فِي الْأَرْضِ لَمُسْرِفُونَ ﴿٣٢﴾

Artinya: “Oleh karena itu Kami tetapkan (suatu hukum) bagi Bani Israil, bahwa: Barangsiapa yang membunuh seorang manusia, bukan karena orang itu (membunuh) orang lain, atau bukan karena membuat kerusakan dimuka bumi, Maka seakan-akan Dia telah membunuh manusia seluruhnya. dan Barangsiapa yang memelihara kehidupan seorang manusia, Maka seolah-olah Dia telah memelihara kehidupan manusia semuanya. dan Sesungguhnya telah datang kepada mereka Rasul-rasul Kami dengan (membawa) keterangan-keterangan yang jelas, kemudian banyak diantara mereka sesudah itu sungguh-sungguh melampaui batas dalam berbuat kerusakan dimuka bumi”.

Ayat tersebut juga menunjukkan bahwa islam bukan hanya melarang perilaku agresif atau kekerasan, tetapi juga melarang segala hal yang secara tidak langsung berpotensi menyulut kerusakan dimuka bumi. Hal tersebut menunjukkan

bahwa larangan terhadap perbuatan merusak merupakan sesuatu yang sangat serius.

Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang perilaku agresif yaitu pendekatan insting dan biologis, pendekatan dorongan, dan pendekatan belajar sosial. Pendekatan insting dan biologis Lorenz (dalam Rahman, 2017). menjelaskan bahwa perilaku agresif bukan merupakan reaksi dari stimulus eksternal, tapi hasil dari *inner aggressive drives* yang harus dikeluarkan. Menurut Freud berpandangan bahwa perilaku agresif merupakan bagian dari naluri dasar.

Pendekatan dorongan, menurut Berkowitz (dalam Rahman, 2017) menyatakan bahwa seseorang bertindak agresif sebagai reaksi dari stimulus yang menyakitkan. Zillmann dalam teorinya *Excitation transver theory* (ETT) (dalam Rahman, 2017) menyatakan bahwa ketegangan fisiologis yang muncul dalam situasi tertentu akan menetap dan terbawa pada situasi lain, dan kekuatannya akan semakin besar jika terdapat situasi lain yang membangkitkannya.

Pendekatan belajar sosial, menurut Bandura (dalam Atkinson dkk, 1983) menganggap bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari belajar, baik melalui pengalaman, observasi, atau imitasi dan semakin sering mendapat penguatan, semakin besar kemungkinan untuk terjadi.

Berdasar teori belajar sosial yang sudah dipaparkan sebelumnya yang menyatakan bahwa perilaku agresif dapat muncul karena melihat kekerasan. Paparan terhadap kekerasan di media seperti memukul, menembak, atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain bisa ditemukan pada video *game*,

televisi, film-film, dan buku-buku komik (Marks Greenfield). Paparan terhadap kekerasan salah satunya bisa didapat dari *game online*.

Game Online adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh seseorang baik secara individu maupun bersama-sama yang menggunakan koneksi jaringan internet baik menggunakan komputer maupun *smartphone*, (Misbach, 2010). Jenis-jenis game online yang bertema kekerasan diantaranya *Massively Multiplayer Role-playing Game* (MMORGP) yang terbaru adalah *Mobile Legends*, *Bang Bang*, *pubg Mobile*, dan *AOV*.

Berdasarkan teori belajar sosial menurut Bandura (dalam Atkinson dkk, 1983) yang menyatakan bahwa perilaku agresif dapat muncul karena respon yang dipelajari melalui observasi atau imitasi yang semakin sering mendapat penguatan, maka akan semakin besar perilaku agresif tersebut terjadi. Oleh karena itu, pemain *game online* dengan tema kekerasan yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain tidak menutup kemungkinan pemain tersebut akan memiliki kerentanan untuk melakukan perilaku agresif.

Pemain *game online* dengan intensitas tinggi dapat ditemukan pada komunitas *gamer*. Komunitas bisa didekati dengan konsep sebagai berikut: 1) komunitas terbentuk dari sekelompok orang. 2) terbentuknya sebuah komunitas dikarenakan memiliki kesamaan tujuan. 3) adanya interaksi sosial dari anggota kelompok. 4) wilayah-wilayah dari masing-masing individu yang terbuka untuk orang lain (Nasrullah, 2017). *Gamer* adalah sebuah kata dari bahasa Inggris yaitu orang yang memainkan permainan interaktif, terutama permainan video,

permainan peran-bermain meja, dan permainan kartu berbasis keterampilan, dan yang bermain untuk jangka waktu yang lama.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan komunitas *gamer* yaitu sekelompok orang yang memiliki kesamaan atau tujuan, terdapat interaksi secara sosial diantara anggota kelompok dan adanya keterbukaan antar anggota kelompok dalam permainan interaktif *game*.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 februari 2019, dengan remaja anggota komunitas *gamer* di Bandar Lampung, didapatkan bahwa ada beberapa pemain yang melakukan perilaku agresif pada saat dan sesudah bermain *game online*. Contoh perilaku agresif yang dimunculkan oleh para pemain *game online* yaitu berteriak, mengucapkan kata-kata kasar, dan bahkan melempar *smartphone*.

Penelitian Anderson dan Bushman (2001) mengatakan perilaku pemain *game online* berubah menjadi kasar dan berperilaku agresif merupakan sebuah pengaruh yang dilihat sesudah memainkan permainan *game online*. Penelitian telah dilakukan untuk menguji kemungkinan ini, dan hasilnya terlihat jelas bahwa pemaparan terhadap kekerasan media mungkin merupakan salah satu faktor yang berperan tinggi terhadap kekerasan dinegara-negara dimana media dilihat oleh sejumlah besar orang (Baron & Byrne, 2005).

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan didalam latar belakang sebelumnya maka peneliti mengajukan rumusaan masalah yaitu apakah ada

hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari segi keilmuan, hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada bidang psikologi sosial dalam memberikan informasi tentang hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Remaja, dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja, sehingga remaja mampu mencegah perilaku agresif.
- b. Bagi orang tua dan guru penelitian ini dapat membantu pemahaman dalam mencegah dan mengurangi perilaku agresif yang tepat bagi remaja.
- c. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang sama pada populasi atau variabel yang berbeda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain secara fisik maupun verbal. Baron & Richardson (1994) mendefinisikan bahwa Perilaku agresif adalah siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan terhadap orang lain (dalam Baron & Byrne, 2005). Menurut Segal, dkk perilaku agresif merupakan suatu kondisi ketika seseorang mengalami emosi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam suatu bentuk tertentu. Marah adalah sebuah perasaan yang ditunjukkan dengan disertai konflik atau frustrasi (Sarlito W. Sarwono & Eko A. Meinamo, 2009).

Menurut Robert Baron, yang dimaksud dengan perilaku agresif yaitu tingkahlaku individu yang ditujukan untuk melukai dan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut (Koeswara, 1998). Dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidak sengajaan, maupun adanya suatu tindakan secara medis atau secara fisik ditujukan untuk menyakiti, perilaku tindakan tersebut bukanlah merupakan suatu perilaku agresif. Akan tetapi apabila terdapat niatan dalam tindakan untuk melukai orang lain meskipun tidak berhasil, maka tindakan tersebut termasuk sebagai suatu perilaku agresif.

Sigmund Freud menjelaskan bahwa perilaku agresif muncul karena adanya insting. Menurut Freud insting ini awalnya memiliki tujuan untuk merusak diri tetapi arahnya diubah ke luar atau kepada orang lain. Teori ini menyatakan bahwa perilaku agresif manusia berasal dari sifat alamiah mereka atau kecenderungan bawaan (yang diturunkan) untuk bersikap agresif (dalam Baron & Byrne, 2005).

Menurut Atkinson dkk, (1983) menyatakan bahwa yang dimaksud perilaku agresif adalah perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda. Kata kunci dalam definisi tersebut adalah maksud. Suatu tindakan menyakiti orang lain atau merusak milik orang lain yang tidak didasari oleh unsur ketidaksengajaan, tindakan tersebut bukanlah suatu perilaku agresif. Sedangkan jika suatu tindakan menyakiti orang lain atau merusak barang yang didasari oleh kesengajaan maka tindakan tersebut merupakan suatu perilaku agresif.

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan dengan sengaja untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal merusak harta benda atau setidaknya berusaha untuk melukai orang lain.

2. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Rahman, (2017) menyebutkan beberapa aspek-aspek dalam perilaku agresif yaitu:

- a. Perilaku agresif dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu perilaku agresif yang langsung ditujukan oleh pelaku

terhadap korban. Secara tidak langsung yaitu perilaku agresif yang dilakukan oleh orang lain, atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif.

- b. Perilaku agresif dilakukan secara aktif dan pasif. Secara aktif yaitu menyakiti seseorang dengan menunjukkan perilaku atau ucapan. Secara pasif yaitu menyakiti seseorang dengan cara tidak melakukan maupun mengatakan sesuatu yang seharusnya tidak diperbuat.
- c. Perilaku agresif dilakukan secara verbal yaitu melukai orang lain melalui perkataan atau secara nonfisik yaitu melukai orang lain melalui tindakan.

Pendapat lain menurut Baron & Byrne, 1997 (dalam Rahman, 2017)

mengemukakan bahwa Aspek-aspek perilaku agresif, yaitu:

- a. Agresi langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- b. Agresi langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gesture yang menghina orang lain.
- c. Agresi langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk diam, tidak menjawab panggilan telepon.
- d. Agresi langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif yang dilakukan dalam bentuk keluar ruangan ketika target masuk, tidak member kesempatan target untuk berkembang.

- e. Agresi tidak langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebarkan rumor negative, menghinakan opini target pada orang lain.
- f. Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk mencari atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
- g. Agresi tidak langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- h. Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Berdasarkan beberapa aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perilaku agresif menurut Rahman yaitu, perilaku agresif secara langsung dan tidak langsung, secara aktif dan pasif, dan secara verbal atau non fisik. Sedangkan menurut Baron & Byrne aspek-aspek perilaku agresif yaitu perilaku agresif secara Agresi langsung-aktif-verbal, Agresi langsung-aktif-nonverbal, Agresi langsung-pasif-verbal, Agresi langsung-pasif-nonverbal, Agresi tidak langsung-aktif-verbal, Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal, Agresi tidak langsung-pasif-verbal, dan Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Jeanne Ellis Ormrod (dalam Rikard Rahmat, 2008: 126) menyebutkan faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya adalah akibat kerusakan

neurologis, yang mengakibatkan remaja secara genetis memiliki kecenderungan untuk melakukan agresi. Hal lain yang menjadi faktor yang mempengaruhi agresif adalah:

- a. Lingkungan, faktor keluarga yang disfungsi, keadaan keluarga yang terbiasa dengan konflik, kekerasan, dan kurang kasih sayang dapat memicu remaja berperilaku agresif.
- b. Media, terbiasa menyaksikan kekerasan yang terjadi di media dapat meningkatkan perilaku agresif remaja.
- c. Faktor kognisi, seperti remaja kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa perilaku agresif itu tepat dan efektif.

Baron & Byrne, (2005) menyebutkan Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu:

- a. Faktor Sosial
 - 1) Frustrasi yaitu suatu keadaan seseorang tidak memperoleh sesuatu dari apa yang diinginkan atau diharapkan.
 - 2) Provokasi langsung yaitu ketika perilaku agresif menghasilkan perilaku agresif. Perilaku agresif adalah hasil dari provokasi fisik atau verbal dari orang lain. Ketika seseorang menerima suatu bentuk perilaku agresif dari orang lain berupa kritik yang tidak adil, ungkapan sarkastis, atau kekerasan fisik maka orang tersebut jarang mengalah. Sebaliknya, jika

seseorang merasa orang lain tersebut bermaksud untuk menyakiti maka seseorang tersebut akan mengalah.

- 3) Agresi yang dipindahkan yaitu perilaku agresif terhadap seseorang yang bukan sumber dari provokasi awal yang kuat.
- 4) Pemaparan Terhadap Kekerasan di Media yaitu dampak dari melihat perilaku agresif dapat memungkinkan individu untuk belajar cara baru untuk melakukan perilaku agresif dari menonton program yang terdapat didalam media seperti televisi, film, dan *game online* yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Dimana suatu kejahatan yang terdapat di dalam media kemudian ditiru oleh orang-orang lain dilokasi yang berbeda, dan memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata.

Dampak lain dari menonton kekerasan di media meliputi apa yang dikenal sebagai *efek desensitisasi*. Setelah menonton adegan perilaku agresif, individu menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain, mereka menunjukkan reaksi emosional yang lebih sedikit dari pada yang seharusnya terhadap tanda-tanda perilaku agresif seperti itu, dan hal tersebut kemungkinan mengurangi pertahanan mereka sendiri untuk menolak terlibat dalam perilaku agresif. Dampak lain yang dapat terjadi yaitu menonton adegan perilaku agresif dapat menghidupkan pikiran *hostile* “utama”, sehingga pikiran itu masuk ke ingatan dengan lebih segera. Pikiran utama tersebut menjadi lebih mudah diakses oleh pikiran yang sadar. Hal tersebut, kemudian dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam perilaku agresif terbuka.

5) Keterangsangan yang meningkat yaitu dalam berbagai kondisi, keterangsangan yang meningkat apapun sumbernya dapat meningkatkan perilaku agresif, sebagai respon dari provokasi, frustrasi, dan faktor-faktor lain.

b. Faktor Pribadi

- 1) Pola perilaku, orang yang memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru serta mudah tersinggung dan agresif, orang ini menunjukkan karakteristik dari apa yang disebut dalam istilah psikolog sebagai pola perilaku Tipe A (*Type A Behavior Pattern*). Sedangkan pola perilaku Tipe B (*Type B Behavior Pattern*) adalah individu yang tidak kompetitif, tidak bertanding melawan waktu, dan yang tidak mudah kehilangan kendali. Dari tipe perilaku diatas dapat dianggap bahwa Tipe A lebih agresif dari pada Tipe B.
- 2) Mempersepsikan maksud jahat orang lain yaitu bias atribusional *hostile* fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam reaksi individu terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi perilaku agresif.
- 3) Narsisme, ancaman-ego, dan agresi yaitu keinginan untuk menjadi superior atau individu yang memiliki pandangan berlebihan terhadap kebaikan dan keberhasilan diri sendiri.
- 4) Perbedaan Gender, pria lebih cenderung berperilaku agresif langsung, sedangkan wanita lebih cenderung berperilaku agresif tidak langsung.

c. Pengaruh Situasional

- 1) Suhu udara, suhu udara yang tinggi akan mempengaruhi perilaku agresif seseorang.
- 2) Alkohol, individu akan menjadi lebih agresif ketika mereka mengonsumsi alkohol.

Anantasari (2006: 64-66) mengemukakan beberapa penyebab perilaku agresif, yaitu:

- a. Faktor Psikologi. Faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni eros dan thanatos. Perilaku agresif termasuk thanatos, yakni energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yakni perilaku tersebut dipelajari manusia melalui pengalaman pada masa lampau.
- b. Faktor Sosial. Faktor sosial terdiri dari frustrasi, provokasi langsung, dan pengaruh tontonan. Perilaku agresif merupakan salah satu akibat dari frustrasi yang dialami seseorang, tetapi tidak semua frustrasi menimbulkan perilaku agresif karena dapat mengarah ke perilaku yang lain seperti depresi dan penarikan diri. Pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang lain sebagai bentuk provokasi langsung dapat memicu perilaku agresif. Pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, artinya semakin panjang tontonan kekerasan maka semakin meningkatkan perilaku agresif.

- c. Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif.
- d. Faktor Biologis. Para peneliti yang menyelidiki kaitan antara cedera kepala dan perilaku agresif mengindikasikan kombinasi pencederaan fisik yang pernah dialami dan cedera kepala, mungkin ikut menyebabkan munculnya perilaku agresif.
- e. Faktor Genetik. Pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresif dari kaum pria yang mempunyai kromosom XYY.

Berdasarkan uraian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa perilaku agresif muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor perilaku agresif yaitu faktor sosial, pribadi, dan situasional.

B. Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan

1. Pengertian Intensitas Bermain *Game online*

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang dimaksud dengan intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2019). Menurut kamus psikologi intensitas adalah kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman (Chaplin, 2014).

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat di akses langsung (mengunjungi

halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang menyediakan permainan tersebut (Jhon C. Beck, 2007). Menurut Young *Game online* adalah permainan yang dihubungkan melalui jaringan yang disebut internet, dimana interaksi satu orang dengan lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (dalam Drajat, 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut yang di maksud dengan *game online* sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan dihubungkan melalui suatu jaringan internet yang didalamnya terdapat interaksi antar pemain untuk mencapai suatu tujuan dalam dunia virtual.

Griffiths, dkk (2004), (dalam Kartini, 2016), mengemukakan bahwa intensitas bermain *game* adalah banyaknya jam (rata-rata) seseorang dalam bermain *game* setiap minggu.

Berdasarkan paparan diatas yang dimaksud dengan Intensitas bermain *game online* merupakan ukuran frekuensi atau banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dengan dorongan emosi. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan oleh remaja untuk bermain *game online*, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dilakukan. Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dilakukan oleh remaja untuk bermain *game online*, maka semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dilakukan.

2. Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie (1994) (dalam Kartini, 2016), ada dua yaitu:

a. Kuantitas

Kuantitas adalah banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*.

b. Aktifitas

Aktifitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang dalam bermain *game online*.

Sedangkan menurut Nashori (dalam Taufan Akbar Haqq, 2016), aspek-aspek intensitas bermain *game online* yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahasa Indonesia ialah kekerapan, jadi frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering seseorang bermain *game online*.

b. Lama Waktu

Lama waktu adalah banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*. jadi semakin sering seseorang menggunakan waktunya untuk bermain *game online* maka semakin lama waktu yang dihabiskan seseorang untuk memainkan *game online*.

c. Perhatian Penuh

Perhatian penuh adalah konsentrasi yang diberikan seseorang pada permainan *game online*.

d. Emosional

Emosional adalah suatu reaksi yang menunjukkan luapan perasaan amarah seseorang dari bermain *game online*.

Aspek intensitas bermain *game online* menurut (Angela, 2013:538) terdiri dari 2 aspek yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi bermain game diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya.

b. Lama waktu

Pemain game tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, namun dapat berjamjam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut.

Aspek-aspek Intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi bermain, jenis permainan game, kecanduan bermain, dan tujuan bermain game (Theresia, 2012:11). Fitur dalam game yang sangat menarik serta reward yang di dapatkan dalam game tersebut, menjadi menarik untuk dimainkan secara terus menerus. Hal demikian dapat menguras waktu efektif mereka yang seharusnya mereka gunakan untuk hal-hal yang positif serta melaksanakan kewajiban-kewajibanya. Kondisi seperti ini dapat membuat pemain kecanduan pada game tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie (dalam Kartini, 2016), ada dua yaitu: kuantitas dan aktifitas. Sedangkan menurut Nashori (dalam Taufan Akbar Haqq, 2016), yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosi.

3. Faktor-faktor Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Adams & Rollings, 2010, (dalam Kartini, 2016), faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online*, yaitu gender, kondisi psikologis dan jenis *game*.

a. Gender

Menurut Imanuel, gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*.

b. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering membayangkan mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi, pemain *game online* menyatakan dirinya termotivasi bermain karena merasa bermain *game* adalah sesuatu yang menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen pada *game* yang dimainkan. Seorang pemain *game* tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk meekspresikan diri karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

c. Jenis *Game*

Jenis *game* dapat mempengaruhi seseorang seeseorang kecanduan *game online* karena permainan yang baru atau permainan yang menantang membuat pemain *game* semakin termotivasi untuk memainkan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*.

4. Tipe-tipe *Game Online*

Terdapat beberapa tipe *game online*, yang dibedakan berdasarkan jenis permainannya (http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring), yaitu:

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Permainan ini memberikan *gamer* pandangan sebagai orang pertama sehingga membuat *gamer* merasa berada dalam permainan sebagai tokoh karakter yang dimainkan, pada permainan tersebut masing-masing tokoh memiliki kemampuan berbeda. Permainan ini melibatkan banyak orang dan juga mengambill pengaturan peperangan menggunakan senjata militer. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Role-time strategy games*

Permainan ini lebih mengarah kepada kehebatan strategi masing-masing pemainnya. Permainan ini memiliki cirri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Jenis permainan ini bisa bertema sejarah, fantasi, dan fiksi. Contoh permainan ini adalah *Age of Empieres, Warcraft, dan Star Wars*.

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games*

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Permainan ini lebih mengarah kepada kolaborasi sosial daripada kompetisi. Contoh dari permainan jenis ini adalah *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online, Final Fantasi, DotA*.

4) *Cross-platform Online Play*

Permainan yang dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Seperti dreamcast, PlayStation 2, x box yang memiliki fungsi online. contohnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online di PC dan Xbox 360.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer.

6) *Simulation Game*

Permainan jenis ini bertujuan untuk member pengalaman melalui simulasi. Pada permainan ini pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Namun dalam ranah virtual. Contoh permainan ini adalah Second Life.

7) *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Permainan ini memungkinkan pemainnya bermain dalam dunia yang skalanya besar. Dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

5. *Game online* bertema kekerasan

Game online adalah permainan yang dihubungkan melalui jaringan yang disebut internet, dimana interaksi satu orang dengan lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Young, 2005). Brigham (1991) (Prasetio & Hartosujono, 2013), menyatakan bahwa kekerasan dapat menimbulkan *priming effect*, yaitu suatu konsep yang

mengemukakan bahwa tindakan kekerasan tertentu yang dimuat di dalam media dapat merangsang ide-ide, emosi atau kecenderungan perilaku yang berhubungan dengan perilaku itu. Jadi dapat digambarkan bahwa *game online* bertema kekerasan yaitu *game online* yang dimainkan secara bersama, dimana mesin-mesin yang digunakan untuk bermain *game online* dihubungkan menggunakan jaringan internet dan tema *game* yang dimainkan mengandung unsur-unsur kekerasan.

Game online bertema kekerasan seperti memukul, menembak, atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain (Marks Grenfield). Jenis *game online* penelitian ini yaitu *Massively Multiplayer Role-playing Game* (MMORPG), yaitu *game* petualangan dan peperangan serta pemain dapat secara langsung berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap, *game online* ini merupakan permainan yang menarik dan paling diminati oleh para *gamer* jenis dari tipe *Massively Multiplayer Role-playing Game* (MMORGP) yang terbaru adalah *Mobile Legends*, *Bang- Bang*, *PUBG Mobile*, dan *AOV* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring).

Permainan *mobile legend* adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena* yang dirancang untuk dimainkan dengan menggunakan ponsel. Permainan ini menekankan kedua tim saling melawan, membunuh, dan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *battom*, yang menghubungkan antar basis.

C. Remaja

Istilah asing yang sering digunakan untuk menunjukkan masa remaja, menurut Yulia S.D. Gunarsa dan Singgih D. Gunarsa (dalam Agoes Dariyo, 2004: 13) antara lain : (a) puberteit, puberty dan (b) adolescentia. Istilah puberty (bahasa Inggris) berasal dari istilah Latin, pubertas yang berarti kelaki-lakian, kedewasaan yang dilandasi oleh sifat dan tanda-tanda kelakilian. Pubescence dari kata, pubis (pubic hair) yang berarti rambut (bulu) pada daerah kemaluan (genital), maka pubescence berarti perubahan yang dibarengi dengan tumbuhnya rambut pada daerah kemaluan.

Menurut Hurlock (1990), masa remaja merupakan suatu proses menuju dewasa yang diawali dari usis 13 tahun sampai usia 18 tahun. Sedangkan menurut Santrok masa remaja dimulai dari rentang usia 13 tahun sampai 22 tahun. Pada masa remaja, kesadaran sosial seseorang semakin tinggi dan itu merupakan masa munculnya tekanan sosial, mengakibatkan remaja dianggap sebagai individu yang mudah mengalami masalah. Permasalahan yang muncul merupakan akibat tingkah laku remaja yang sulit dalam menempatkan diri dengan lingkungan sekitar.

Masa remaja adalah salah satu masa krisis identitas dimana saat mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak stabilan emosional, sensitive, terburu-buru mengambil keputusan (Santrok, 2003). Selain itu juga menurut Desmita (2013: 188) remaja dikenal dengan istilah “adolescence” yang berasal dari kata bahasa latin “adolescere” yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.

Berdasar uraian diatas yang dimaksud masa remaja adalah masa perubahan atau peralihan yang pada masa itu sering terjadi konflik dalam diri seseorang. Sehingga remaja dianggap sebagai individu yang rentan terhadap suatu masalah, tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak stabilan emosional, sensitive, dan tergesa-gesa dalam mengambil keputusan.

D. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas Gamer

Masa remaja adalah salah satu masa krisis identitas dimana saat mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak stabilan emosional, sensitive, terburu-buru mengambil keputusan (Santrok, 2003).

Perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk melukai atau menyakiti orang lain secara fisik maupun verbal. Menurut Atkinson (1983), yang dimaksud perilaku agresif adalah perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak harta benda.

Menurut Bandura dalam teorinya tentang belajar sosial yang menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari belajar, baik melalui pengalaman langsung atau hasil dari pengamatan terhadap perilaku agresif orang lain dan semakin sering mendapat penguatan maka akan semakin besar perilaku agresif terjadi (Atkinson dkk, 1983).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa perilaku agresif dapat muncul akibat dari pemaparan terhadap kekerasan. Pemaparan terhadap kekerasan di media

seperti memukul, menembak atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain dapat ditemukan pada *game online* bertema kekerasan.

Game online adalah sebuah *game* yang dimainkan oleh beberapa orang atau bersama-sama dan saling terhubung satu sama lain dengan jaringan internet baik melalui komputer atau *smartphone* (Misbach, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut dapat digambarkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* bertema kekerasan yaitu suatu *game* yang dimainkan oleh beberapa orang yang mesin-mesinnya dihubungkan oleh jaringan internet dan tema *game* yang dimainkan mengandung unsur-unsur kekerasan.

Penelitian Anderson dan Bushman (2001) mengatakan perilaku pemain *game online* berubah menjadi kasar dan berperilaku agresif merupakan sebuah pengaruh yang dilihat sesudah memainkan permainan *game online*. Penelitian telah dilakukan sebelumnya oleh Putri Amalia dan Dr. Hamdani M. Syam yang berjudul hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh (Amalia dan M. Syam, 2017). Selain itu dilakukan juga penelitian oleh Muhammad Abdul Basith A. yang berjudul Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresifitas pada komunitas gaming Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresifitas pada komunitas gaming Surabaya (Basith, 2017). Penelitian telah dilakukan untuk menguji kemungkinan ini, dan hasilnya terlihat

jelas bahwa pemaparan terhadap kekerasan media mungkin merupakan salah satu faktor yang berperan tinggi terhadap kekerasan dinegara-negara dimana media dilihat oleh sejumlah besar orang (Baron & Byrne, 2005).

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa remaja yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* bertema kekerasan memiliki kerentanan untuk dapat memunculkan perilaku agresif. Sehingga intensitas bermain *game online* bertema kekerasan mempengaruhi perilaku agresif yang dimunculkan oleh remaja komunitas *gamer*.

E. Kerangka Berfikir

Teori belajar sosial menyatakan bahwa keadaan lingkungan sekitar yang dihadapkan pada seseorang, lingkungan itu akan dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilakunya sendiri. Sebagaimana menurut Bandura (dalam Rahman, 2017), yang menyatakan bahwa sebagian besar individu belajar melalui sesuatu yang diamati secara selektif dan mengingat perilaku orang lain. Jadi poin dari teori belajar sosial adalah pemodelan. Sehingga seseorang akan belajar dan meniru perilaku orang lain yang terdapat di lingkungan sekitar mereka.

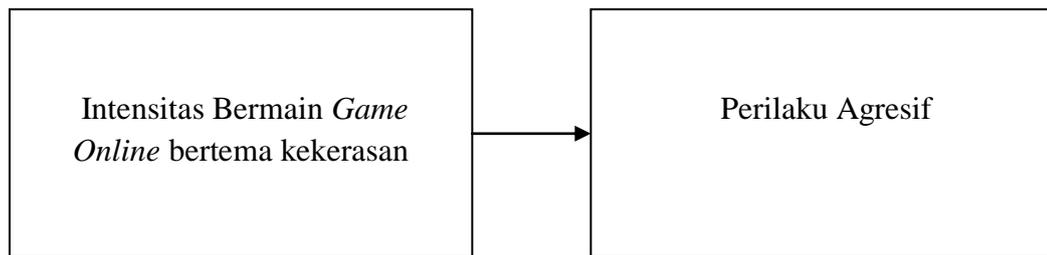
Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan untuk menuju masa dewasa. Pada masa transisi tersebut, kesadaran sosial seorang remaja akan semakin tinggi dan akan menyebabkan munculnya tekanan sosial, yang menjadikan remaja rentan terhadap masalah. Masa remaja merupakan masa krisis identitas dan mereka menghadapi posisi yang ambigu sehingga menyebabkan seorang remaja menjadi tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak

stabilan emosional, sensitif, dan tergesa-gesa dalam mengambil keputusan (Santrok, 2003). Masa remaja merupakan masa krisis identitas diri, yang menjadikan remaja akan mencari identitas dirinya dengan meniru atau memodel perilaku yang diperoleh dari panca inderanya, secara melihat, mendengar, atau merasakan, dan dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

Perilaku agresif dapat muncul karena dari respon yang dipelajari yaitu dengan melihat perilaku agresif. Paparan terhadap perilaku agresif dapat ditemukan di media seperti memukul, merusak benda, berkelahi, perang, dan membunuh bisa ditemukan dalam *game online* bertema kekerasan.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka didapatkan gambaran yaitu perilaku agresif muncul karena respon yang dipelajari melalui observasi atau imitasi yang semakin sering mendapat penguatan, maka akan semakin besar kemungkinan perilaku agresif tersebut akan terjadi. Sehingga pemain *game online* bertema kekerasan yang mempunyai intensitas tinggi dalam bermain maka pemain tersebut memiliki kerentanan untuk melakukan perilaku agresif.

Penejelasan diatas dapat digambarkan dalam mekanisme hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif sebagai berikut:



Tabel 2.1

Mekanisme hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif

F. Hipotesis

Berdasarkan dari uraian diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:
ada hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas gamer.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel-Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subyek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif maupun kualitatif. Sesuatu dapat disebut variabel karena secara kuantitatif atau kualitatif dapat bervariasi (Azwar, 2008).

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Sugiyono (2013) membedakan variabel menjadi dua jenis yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*), yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (X).
2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*), yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Y).

Variabel dalam penelitian ini melibatkan variabel bebas yang disimbolkan dengan huruf (X) dan variabel terikat disimbolkan dengan huruf (Y). Berdasarkan penjelasan atas variabel-variabel diatas, maka pada penelitian ini variabel yang akan diteliti ialah :

- 1) Variabel terikat (Y) : Perilaku Agresif
- 2) Variabel bebas (X) : Intensitas bermain *game online*

B. Definisi Operasional Variabel-Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah definisi mengenai variable yang dapat diamati yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variable itu sendiri (Azwar, 2008). Sedangkan definisi operasional menurut Sugiyono (2013) yaitu proses penetapan atribut atau sifat yang mempunyai variasi tertentu untuk dipelajari dan dicari kesimpulannya.

1. Intensitas Bermain *Game online*

Intensitas bermain *Game online* yaitu tingginya keinginan atau seringnya dalam bermain *game* yang dihubungkan melalui jaringan internet secara *online*. Intensitas bermain *Game online* akan diungkap dengan menggunakan skala yang dimodifikasi dari penelitian Haaq (2016) yang berjudul hubungan intensitas bermain *game online* terhadap agresifitas remaja. Kemudian peneliti menambahkan beberapa aitem intensitas bermain *game online* yang terdiri dari aspek-aspek intensitas bermain *game online* berdasarkan Cowie (1994) (dalam Kartini, 2016) yaitu kuatitas dan aktifitas. Sehingga semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka menunjukkan semakin tingginya intensitas bermain *game online*.

2. Perilaku Agresif

Perilaku Agresif adalah suatu tindakan menyakiti orang lain yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti korbannya, baik secara fisik maupun verbal. Dalam penelitian ini perilaku agresif akan diungkap dengan skala yang dimodifikasi dari penelitian Haaq (2016) kemudian peneliti menambahkan beberapa aitem agresivitas yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek agresif

menurut Baron & Byrne, (1997) yaitu perilaku agresif langsung-aktif-verbal, perilaku agresif langsung aktif nonverbal, perilaku agresif langsung pasif verbal, perilaku agresif langsung pasif nonverbal, perilaku agresif tidak langsung aktif verbal, perilaku agresif tidak langsung-aktif-nonverbal, perilaku agresif tidak langsung-pasif-verbal, perilaku agresif tidak langsung pasif nonverbal. Sehingga semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka menunjukkan semakin tingginya perilaku agresif yang terjadi.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Fraenkel mengatakan populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang memiliki kaitang dengan unyuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku (Siregar, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *gamer* di Bandar Lampung yang berjumlah 216. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*. berikut data populasi dalam penelitian :

Tabel 3.1
Distribusi Data Anggota Komunitas Gamers Lampung

No	Nama Komunitas	Jumlah Anggota Komunitas <i>Gamer</i> Usia Remaja
1	Curel	13
2	Never Lose	21
3	Xpuzzled	4
4	PSO	32
5	TBS	36
6	Predator	41
7	Aerodynamic	6
8	Blue Islan	5
9	Krunchy Hydra	8
10	Elcrush	7
11	Sempai	4
12	Eight 9	16
13	Pejuang Sujud	8
14	Rewin	7
15	Tim Intens	4
16	Pertamini	4
Jumlah		216

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Penentuan jumlah sampel menurut Sugiyono (2013), yaitu jika populasi kurang dari 100 maka lebih baik seluruh populasi dijadikan subjek penelitian. Sedangkan jika populasinya lebih besar maka dapat diambil sampel sebanyak 10-15% atau 20-25%.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling* yaitu populasi yang dijadikan sampel penelitian dipilih secara kebetulan dan acak sebanyak 25% dari 216 populasi. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 54 orang subjek.

D. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Skala merupakan perangkat berbentuk pernyataan yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan mengungkap atribut tertentu dengan melihat respon atau jawaban dari pernyataan yang sudah diberikan (Azwar, 2008).

Skala likert untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden yang terdiri dari aitem yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*, Biasanya yang menunjukkan *unvaforable* misalnya sangat sesuai diberi skor 1, sesuai 2, tidak sesuai 3, sangat tidak sesuai 4. Sebaliknya respon yang menunjukkan *favorebel*, misalnya sangat sesuai 4, sesuai 3, tidak sesuai 2, sangat tidak sesuai 1.

Adapun alasan menggunakan metode skala adalah karena skala memiliki definisi suatu kumpulan atau kategori yang berisi pernyataan terhadap respon yang diberikan oleh responden pada pernyataan, sehingga skala bisa membantu peneliti dalam mendapatkan data (tuckman & Harper, dalam Saregar, 2017)

Penggunaan skala likert sebagai metode pengumpulan data dikarenakan skala data dianggap memiliki data ordinal dan terdiri dari lima alternatif jawaban sehingga member peluang pada responden untuk menjawab item-item *favourable* dan *unfavourable*, serta item dengan pilihan tengah yang diharapkan dapat mengungkap respon subjek dengan sebenar-benarnya.

Dalam penelitian ini skala yang digunakan ada dua yaitu :

1. Skala perilaku agresif

Skala perilaku agresif yang digunakan adalah modifikasi dari penelitian Haqq (2016), yang berjudul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresifitas Remaja Awal Di Warnet A, B, dan C. kemudian peneliti menambahkan beberapa aitem yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Baron & Byrne (1997), yaitu aspek perilaku agresif langsung-aktif-verbal, perilaku agresif langsung-aktif nonverbal, perilaku agresif langsung-pasif-verbal, perilaku agresif langsung-pasif-nonverbal, perilaku agresif tidak langsung-aktif-verbal, perilaku agresif tidak langsung-aktif-nonverbal, perilaku agresif tidak langsung-pasif-verbal, perilaku agresif tidak langsung-pasif-nonverbal.

2. Skala Intensitas Bermain *Game Online* bertema kekerasan

Skala intensitas bermain game online bertema kekerasan yang digunakan adalah skala intensitas bermain game online yang di modifikasi dari penelitian

Haqq (2016), yang berjudul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresifitas Remaja Awal Di Warnet A, B, dan C. Kemudian peneliti menambahkan beberapa aitem yang telah disusun berdasarkan pada aspek-aspek intensitas bermain *game online*. yang disusun berdasarkan Cowie (1994), (dalam Helen kartini, 2016), mencakup dua aspek yaitu kuantitas dan aktifitas yang merupakan kegiatan yang mengarah pada seringnya individu bermain *game online* bertema kekerasan.

E. Validitas dan reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan suatu alat ukur untuk mengetahui ketepatan maupun kecermatan saat melakukan fungsi ukurnya. Dimana instrument pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi, jika instrument tersebut memberikan hasil ukur sesuai tujuan dilakukannya pengukuran. aitem yang memiliki nilai koefisien korelasi < 30 dianggap tidak layak digunakan. Sebaliknya aitem yang memiliki nilai minimal 0,30 dikatakan memuaskan (Azwar, (2008). Untuk menguji validitas dalam penelitian ini digunakan teknik korelasi *product moment pearson* dengan *software SPSS 16.0 for Windows*.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat ukur untuk mengetahui sejauh mana instrument dapat dipercaya. Pengukuran dikatakan stabil dimana hasil uji anstrumen pada suatu objek dilakukan berulang-ulang dengan waktu yang berbeda, menghasilkan sebuah hasil yang relative sama (Azwar, (2014). Uji

reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Alpha Cronbach (α)* dengan bantuan *software SPSS 16.0 for Windows*.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Korelasional digunakan untuk melihat hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi *Product Moment Pearson*. Teknik ini digunakan untuk menguji hubungan antara dua variable yang didalamnya terdapat hubungan linier dengan skala linier atau rasio (dalam Winarsunu, 2015). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS (Statistical Product and Service Solutions) 16.0 for Windows*.

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kacah

Salah satu hal penting yang perlu diketahui dalam penelitian ini adalah memahami kacah atau informasi mengenai tempat dilakukannya penelitian ini. Dimana penelitian ini dilakukan pada saat dilangsungkannya acara yang di adakan oleh PROJAM yang bekerja sama dengan komunitas *PUBG Mobile* Bandar Lampung yang mengumpulkan berbagai komunitas *game online* bertempat di Lampung Walk pada tanggal 28 september 2019.

Penelitian ini dilakukan pada sampel dari berbagai komunitas *game online* yang mengikuti acara tersebut. Terdapat 16 komunitas *gamers* yang mengikuti acara tersebut dari ke 16 komunitas, peneliti mengambil 3-4 orang dari masing-masing komunitas. Proses perizinan yang dilalui untuk penelitian ini sudah terpenuhi dimana terdapat surat dari kampus dan kesbangpol.

2. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian memiliki tujuan untuk kelancaran dan lebih terarah saat proses penelitian. Hal yang dipersiapkan dalam penelitian ini seperti perizinan dan penyusunan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian.

a. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses perizinan, dalam penelitian ini proses perizinan dilakukan

dengan mendatangi acara PROJAM dengan membawa surat permohonan penelitian pada tanggal 28 September 2019 yang ditunjukkan kepada ketua penyelenggara acara.

b. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan. dengan menggunakan skala *likert*, skala ini memiliki dua jenis aitem yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Aitem *favorable* berpengaruh terhadap kesesuaian indikator yang diukur, sedangkan *unfavorable* berpengaruh terhadap ketidak sesuaian indikator yang diukur.

Setiap pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden yang terdiri dari aitem yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*, aitem yang menunjukkan *unvaforable* maka pemberian skor misalnya, sangat sesuai diberi skor 1, sesuai 2, tidak sesuai 3, sangat tidak sesuai 4. Sebaliknya respon yang menunjukkan *favorebel*, akan di skor misalnya, sangat sesuai 4, sesuai 3, tidak sesuai 2, sangat tidak sesuai 1.

1) Skala Perilaku Agresif

Digunakan untuk mengungkapkan sejauh mana perilaku agresif pada subjek penelitian. Skala perilaku agresif ini modifikasi dari penelitian Haaq (2016), yang berjudul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresifitas Remaja Awal Di Warnet A, B, dan C Kecamatan Lowok Waru Kota Malang dengan aitem skala berjumlah 30 aitem yang

mempunyai reliabilitas dengan nilai *cronbach alpha* 0,912. kemudian peneliti menambahkan 20 aitem berdasarkan teori Baron dan Byrne.

Skala perilaku agresif berisi 50 aitem pernyataan yang terdiri dari 27 aitem *favorable* dan 23 aitem *unfavorable*. Distribusi aitem skala perilaku agresif sebelum uji coba dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.1
Distribusi Skala Perilaku Agresif

No	Aspek	Aitem		Total
		<i>favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Perilaku agresif langsung aktif verbal	1, 9, 11, 25, 42	3, 12, 38, 40	9
2	Perilaku agresif langsung aktif nonverbal	2, 14, 28, 39	13, 15, 16, 27, 29, 41	10
3	Agresi langsung-pasif-verbal	4, 17, 18, 24, 43	5, 21, 31	8
4	Agresi langsung-pasif-nonverbal	22, 44	26	3
5	Agresi tidak langsung-aktif-verbal	6, 30, 47	20, 33, 45	6
6	Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal	34, 46,	35, 50	4
7	Agresi tidak langsung-pasif-verbal	7, 32, 37, 19,	23, 48,	6
8	Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal	36, 49	8, 10	4
		27	23	50

2) Skala Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan

Digunakan untuk mengungkapkan seberapa sering menghabiskan waktu bermain *Game Online* pada subjek penelitian. Skala Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan ini dimodifikasi dari penelitian Haqq (2016), yang berjudul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresifitas Remaja Awal Di Warnet A, B, dan C Kecamatan

Lowok Waru Kota Malang dengan aitem skala berjumlah 20 aitem yang mempunyai reliabelitas dengan nilai *cronbach alpha* 0,906. kemudian peneliti menambahkan 14 aitem dengan berdasarkan teori Cowie.

Skala perilaku agresif berisi 34 aitem pernyataan yang terdiri dari 20 aitem *favorable* dan 14 aitem *unfavorable*. Distribusi aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan sebelum uji coba dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2
Skala Intensitas Bermain *Game Online*
Bertema Kekerasan

No	Aspek	Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kuantitas	3, 7, 8, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 26, 27, 32, 33	1, 5, 11, 14, 16, 24, 25, 28, 29, 31,	23
2	Aktifitas	4, 6, 12, 18, 22, 30, 34,	2, 9, 10, 20	11
		20	14	34

3. Pelaksanaan *Try Out*

Sebelum penelitian dilakukan *try out* terhadap skala yang akan digunakan. *Try out* ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabelitasnya. Aitem yang dianggap valid bisa digunakan untuk penelitian. Sedangkan aitem yang invalid dianggap gugur sehingga tidak diikut sertakan. Pelaksanaan *try out* dilakukan pada tanggal 25 September 2019 dengan jumlah subjek sebanyak 30 orang. Subjek penelitian diminta mengisi jawaban sesuai dengan keadaan subjek. Adapun skala yang diuji cobakan terdiri dari 50 aitem skala perilaku agresif dan 34 aitem intensitas bermain *game online* bertema kekerasan.

4. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

Perhitungan uji validitas kuesioner dengan menggunakan bantuan program spss 16.0 for windows. Instrument pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi, jika instrument tersebut memberikan hasil ukur sesuai tujuan dilakukannya pengukuran. aitem yang memiliki nilai < 30 dianggap tidak layak digunakan. Sebaliknya aitem yang memiliki nilai minimal 0,30 dikatakan memuaskan (Azwar, (2008). Berikut hasil uji validitas dan reliabelitas kedua skala:

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Agresif

Berikut merupakan hasil dari perhitungan validitas skala perilaku agresif:

Tabel 4.3
Validitas Aitem Skala Prilaku Agresif

No	Aspek	Aitem Semula	Aitem		Kofisien Korelasi
			Gugur	Valid	
1	Perilaku agresif langsung aktif verbal	9	0	9	0,513 – 0,893
2	Perilaku agresif langsung aktif nonverbal	10	1	9	0,515 – 0,922
3	Agresi langsung-pasif-verbal	8	2	6	0,394 – 0,913
4	Agresi langsung-pasif-nonverbal	3	1	2	0,552 – 0,555
5	Agresi tidak langsung-aktif-verbal	6	2	4	0,394 – 0,893
6	Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal	4	1	3	0,394 – 0,756
7	Agresi tidak langsung-pasif-verbal	6	3	3	0,394 – 0,901
8	Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal	4	0	4	0,394 – 0,893
		50	10	40	

Diketahui bahwa dari 50 aitem yang memenuhi indeks diskriminasi $r_{ix} > 0,3$ dengan nilai koefisien α sebesar 0,906. Azwar (2015) menyatakan bahwa kriteria berdasarkan korelasi aitem total yang biasanya digunakan adalah pada batasan $r_{ix} > 0,3$. Aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,3 di anggap memuaskan . pada variable x ini ada 10 aitem yang dinyatakan gugur yaitu aitem nomor 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 45,48, 50. Karena setelah di uji menggunakan spss pada aitem korelasinya $r_{ix} < 0,3$. dan ada 40 aitem yang dinyatakan valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4,5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,16, 17, 18, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,36, 37,38, 39 40, 41, 42, 43, 44, 46,47, 49. Karena setelah di uji menggunakan spss, memiliki aitem korelasi $r_{ix} > 0,3$.

Berikut merupakan hasil dari perhitungan reliabilitas skala perilaku agresif :

Tabel 4.4

Reliabilitas Skala Prilaku Agresif

Cronbach's Alpha	N of Items
0.965	50

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa reliabilitas skala perilaku agresif adalah 0,965 yang berarti skala reliable, dimana suatu skala dikatakan reliable apabila *alpha cronbachnya* $> 0,60$. Nilai *alpha cronbach* sebesar 0,965 mengindikasikan bahwa ada beberapa responden

yang menjawab dengan tidak konsisten pada beberapa item, yang dapat dilihat dari perhitungan validitas.

b. Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas Skala Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan

Berikut merupakan hasil dari perhitungan validitas Skala Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan :

Tabel 4.5
Validitas dan Reabilitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Aspek	Aitem Semula	Aitem		Kofisien Korelasi
			Gugur	Valid	
1	Kuantitas	23	9	14	0,302 – 0,954
2	Aktifitas	11	2	9	0,302 – 0,948
		34	11	23	

Diketahui bahwa dari 34 aitem yang memenuhi indeks diskriminasi $r_{ix} > 0,3$ dengan nilai kofisien α sebesar 0,906. Azwar (2006) menyatakan bahwa kriteria berdasarkan korelasi aitem total yang biasanya digunakan adalah pada batasan $r_{ix} > 0,3$. Aitem yang mencapai kofisien korelasi minimal 0,3 di anggap memuaskan . pada variable x ini ada 11 aitem yang dinyatakan gugur yaitu aitem nomor 19, 20, 22 23, 24, 25, 27, 28, 29, 31, 33. Karena setelah di uji menggunakan spss pada aitem korelasinya $r_{ix} < 0,3$.. dan ada 23 aitem yang dinyatakan valid yaitu aitem dengan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 26, 30, 32, 34. Karena setelah di uji menggunakan spss pada aitem korelasinya $r_{ix} > 0,3$.

Berikut merupakan hasil dari perhitungan reliabilitas skala Intensitas Bermain *Game Online* :

Tabel 4.6
Reliabilitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Cronbach's Alpha	N of Items
0.957	34

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa reliabilitas skala perilaku agresif adalah 0,957 yang berarti skala reliabel, dimana suatu skala dikatakan reliabel apabila *alpha cronbachnya* $> 0,60$. Nilai *alpha cronbach* sebesar 0,957 mengindikasikan bahwa ada beberapa responden yang menjawab dengan tidak konsisten pada beberapa item, yang dapat dilihat dari perhitungan validitas.

5. Penyusunan Skala Penelitian

Setelah dilakukan *try out* terhadap skala, langkah selanjutnya adalah menyusun kembali skala yang akan digunakan dalam penelitian, dimana aitem yang digunakan adalah yang dikatakan valid dengan menggunakan nomor urut yang baru. Berikut adalah distribusi aitem baru skala perilaku agresif dan aitem skala intensitas bermain *game online* bertema kekerasan:

Table 4.7
Distribusi Aitem Baru Skala Perilaku Agresif

No	Aspek	Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Perilaku agresif langsung aktif verbal	1, 9, 11, 19, 35	3, 12, 31, 33	9
2	Perilaku agresif langsung aktif nonverbal	2, 14, 21, 32	13, 15, 16, 22, 34	9
3	Agresi langsung-pasif-verbal	4, 17, 18, 36	5, 24	6
4	Agresi langsung-pasif-nonverbal	37	20	2
5	Agresi tidak langsung-aktif-verbal	6, 23, 39	26	4
6	Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal	27, 38,	28	3
7	Agresi tidak langsung-pasif-verbal	7, 25, 30		3
8	Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal	29, 40	8, 10	4
		24	16	40

Tabel 4.8
Distribusi Aitem Baru Skala Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan

No	Aspek	Aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kuantitas	3, 7, 8, 13, 15, 17, 19, 20, 22,	1, 5, 11, 14, 16,	14
2	Aktifitas	4, 6, 12, 18, 21,23	2, 9, 10,	9
		20	14	34

B. Pelaksanaan Penelitian

1. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan remaja anggota komunitas *gamers* Bandar Lampung, yang berusia antara 13 hingga 22 tahun (remaja). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *incidental*

random sampling, dimana jika populasi lebih besar dari 100 maka dapat diambil sampel sebanyak 10% -15% atau 20-25%. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 216 orang. Jadi sampel yang digunakan sebanyak 54 orang.

2. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan pada tanggal 28 september 2019. Pada saat penelitian peneliti memberikan lembar skala kepada komunitas *gamers* yang mengikuti acara yang diadakan oleh Projam. Setelah data terkumpul dilakukan *scoring* dan analisis serta uji hipotesis.

3. Skoring

Skoring adalah tahap pemberian skor dari data yang telah diperoleh. Dimana pemberian skor yaitu setiap pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden yang terdiri dari aitem yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*, Biasanya yang menunjukkan kecenderungan positif (*unvaforable*) misalnya sangat sesuai diberi skor 1, sesuai 2, tidak sesuai 3, sangat tidak sesuai 4. Sebaliknya respon yang menunjukkan negative, misalnya sangat sesuai 4, sesuai 3, tidak sesuai 2, sangat tidak sesuai 1.

C. Analisis data Penelitian

1. Deskripsi Statistik Masing-masing Variabel Penelitian

Data skor perilaku agresif dan skor intensitas bermain *game online* bertema kekerasan melalui kuesioner yang diberikan kepada komunitas *gamers* Bandar Lampung dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Deskripsi Statistik Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Perilaku Agressif	54	108	158	144,037	9,673
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Bertema Kekerasan	54	52	87	73,222	8,185

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui jumlah sampel dalam penelitian adalah 54 orang dengan skor minimum perilaku agresif 108 dan skor maksimum 158, yang berarti bahwa dari 54 subjek dapat diketahui skor minimum dari variabel perilaku agresif adalah 108 dan skor maksimumnya 158. kemudian skor minimum intensitas bermain game online bertema kekerasan 52 dan skor maksimum 87, yang berarti bahwa dari 54 subjek dapat diketahui skor dari variabel intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan skor terendah yaitu 52 dan skor tertinggiya 87.

2. Kategorisasi Skor Penelitian

Kategorisasi variabel memiliki tujuan meletakan individu pada kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang berdasarkan atribut yang telah diukur. Berikut kategorisasi dari masing-masing variabel:

a. Kategorisasi Perilaku Agresif

Berikut ini merupakan tabel kategorisasi variabel perilaku agresif yang dibagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah distribusi kategorisasi perilaku agresif:

Tabel 4.10
Kategorisasi Perilaku Agresif

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentasi (%)
Tinggi	$X > 154$	6	11,11%
Sedang	$134 \leq X \leq 154$	37	68,52%
Rendah	$X < 134$	11	20,37%
Total		54	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 6 orang atau 11% yang berperilaku agresif tinggi, 37 orang atau 68,52% berperilaku agresif sedang, dan 11 orang atau 20,37% berperilaku agresif rendah. Dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku agresif yang paling banyak muncul adalah sedang.

b. Kategorisasi intensitas bermain *game online* bertema kekerasan

Berikut ini merupakan tabel kategorisasi variabel intensitas bermain *game online* bertema kekerasan yang dibagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah distribusi kategorisasi intensitas bermain *game online* bertema kekerasan :

Tabel 4.11
Kategorisasi intensitas bermain *game online* bertema kekerasan

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentasi (%)
Tinggi	$X > 81$	7	12,96%
Sedang	$65 \leq X \leq 81$	36	66,67%
Rendah	$X < 65$	11	20,37%
Total		54	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 7 orang atau 12,96% memiliki intensitas bermain *game online* bertema kekerasan tinggi, 36 orang atau 66,67% memiliki intensitas bermain *game online* bertema kekerasan sedang, dan 11 orang atau 20,37% memiliki intensitas bermain *game online* bertema kekerasan rendah. Dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* bertema kekerasan yang paling banyak adalah sedang.

3. Uji Asumsi

Uji asumsi memiliki tujuan agar dapat mengetahui memenuhi atau tidaknya persyaratan sebuah data untuk dianalisis. Pengujian asumsi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan agar mengetahui normal atau tidaknya penyebaran data dari variabel penelitian atau dapat dikatakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian berdistribusi normal memenuhi syarat sebaran yang normal. Uji normalitas dianalisis menggunakan formula *Kolmogorov-Smirnov*. Sebagai kriteria apabila

$p > 0,05$ maka sebaran dikatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila $p < 0,05$ maka sebarannya dikatakan berdistribusi tidak normal (Hadi, 2000). Tabel berikut merupakan uji normalitas sebaran kedua variabel :

Tabel 4.12
Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran

Variabel	Rerata	SD	K-S Z	Taraf signifikan	Keterangan
Perilaku Agresif	144,037	9,673	1,292	0,071	Normal
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Bertema Kekerasan	73,222	8,185	1,093	0,183	Normal

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dengan taraf signifikan yang dimiliki perilaku agresif sebesar 0,071 dan taraf signifikan yang dimiliki oleh intensitas bermain game online bertema kekerasan sebesar 0,183. Yang berarti kedua data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk melihat terdapat atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan taraf signifikan $p > 0,05$. Hasil rangkuman uji linearitas sebagai berikut:

Tabel 4.13
Rangkuman Uji Linearitas

Variabel	Sig-Deviation From Linearity	Taraf Signifikan	Keterangan
Perilaku Agresif dengan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> bertema kekerasan	0,419	1,075	Linear

berdasarkan tabel diatas ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara perilaku agresif dengan intensitas bermain game online bertema kekesarn adalah linier, hal ini dapat dilihat dari taraf signifikan sebsar 1,075 yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan begitu dapat dilakukan uji hipotesis.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan agar mengetahui terdapat atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam pengujian uji hipotesis ini digunakan taraf signifikan 1%. Uji hipotesis ini menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS versi 16.0 *For windows*. Berikut merupakan tabel uji hubungan:

Tabel 4.14
Uji Hubungan

		Perilaku Agresif	Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	0.421
	Sig. (2-tailed)		0.002
	N	54	54
Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	Pearson Correlation	0,421	1
	Sig. (2-tailed)	0,002	
	N	54	54

Pada tabel diatas didapatkan hasil dari uji hipotesis dengan nilai $r = 0,42$ dengan signifikansi $0,002 < 0,01$ yang berarti ada hubungan yang signifikan

antara perilaku agresif dengan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan pada remaja komunitas *gamer* Bandar Lampung. Dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang dimiliki, begitupula semakin rendah intensitas bermain *game online* bertema kekerasan maka semakin rendah perilaku agresif yang dimiliki. Dari hasil uji hipotesis didapatkan arah hubungan yang positif pada hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*. Hasil ini menunjukkan bahwa seseorang yang semakin tinggi intensitas bermain *game online* bertema kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif yang dilakukan. Berikut tabel *R-Square* :

Tabel 4.15
R-Square
Model Summary

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perilaku Agresif * Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	0,421	0,178	0,724	0,524

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil nilai koefisien determinasi atau *R-Square*. Koefisien determinasi diberlakukan agar mengetahui berapa besar arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Nilai koefisien ini antara 0 sampai 1, jika *R-Square* mendekati angka 0 berarti kemampuan variabel-variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat terbatas. sebaliknya jika *R-Square* mendekati angka 1 berarti kemampuan variabel-variabel bebas memberikan semua informasi yang dibutuhkan variabel terikat. Berdasarkan hal

tersebut dapat kita lihat bahwa *R-Square* sebesar 17,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online bertema kekerasan memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif. Sedangkan 82,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian seperti faktor sosial, pengaruh situasional, dan faktor pribadi.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif. Teknik yang digunakan untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment person* dengan bantuan SPSS versi 16.0 *For windows*.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 216 orang remaja dari komunitas *gamer* Bandar Lampung dimana 25% atau sebanyak 54 orang digunakan sebagai sampel. Terdapat satu hipotesis dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan teknik analisis *product moment person* diperoleh hasil koefisien korelasi $r=0.421$ dengan signifikan 0.002 yang berarti terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*.

Variabel bebas dalam penelitian ini memberikan sumbangan efektif sebesar 17,8% sehingga penelitian ini menunjukkan variabel bebas mempengaruhi secara signifikan terhadap perilaku agresif dan 82,2% merupakan variabel lain diluar penelitian ini seperti faktor sosial, agresi yang dipindahkan, faktor pribadi dan pengaruh situasional.

Hasil ini menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain game online bertema kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif yang dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: ada hubungan (berkorelasi) positif yang signifikan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif sehingga hipotesis H_a diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufan Akbar Haqq (2016) yang berjudul hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B, dan C” kecamatan Lowok Waru kota Malang, dengan hasil yang diperoleh $r = 0,552$ dan $sign = 0,002$. Yang berarti terdapat hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B, dan C” kecamatan Lowok Waru kota Malang.

Masa remaja ialah masa krisis identitas dimana mereka menghadapi posisi yang ambigu sehingga menyebabkan remaja mengalami ketidak stabilan emosional, tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, sensitive, emosional, dan cenderung berperilaku agresif (Santrok, 2003).

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan dengan sengaja untuk melukai seseorang targetnya baik secara fisik maupun verbal atau merusak harta benda. Menurut Atkinson yang dimaksud dengan perilaku agresif yaitu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan orang lain baik fisik maupun psikis.

Menurut Bandura dalam teori tentang belajar sosial, menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang dihasilkan dari proses hasil belajar, baik diperoleh dari pengalaman langsung atau dari pengamatan terhadap perilaku agresif orang lain dan semakin sering mendapat pengutan maka semakin besar kemungkinan perilaku agresif yang dimunculkan. Dari teori tersebut dapat dinyatakan bahwa sebagian besar seseorang belajar melalui pengalaman dan pengamatan perilaku orang lain. Jadi seseorang akan belajar dan menirukan perilaku orang lain yang mereka dapatkan dari lingkungan sekitar.

Penyebaran *game online* yang menunjukkan kekerasan dari waktu ke waktu menunjukkan dampak yang lebih besar dalam memicu perilaku agresif. Berdasarkan penjelasan teori belajar sosial yang menyatakan bahwa seseorang lebih memiliki kecenderungan untuk menirukan perilaku berdasarkan pengalaman dan yang diamatinya. Jadi intensitas waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertema kekerasan mempengaruhi kecenderungan perilaku agresifitas seorang remaja.

Berdasarkan hasil penelitian, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu intensitas bermain *game online* bertema kekerasan mempengaruhi secara signifikan terhadap perilaku agresif. Dan terdapat variabel lain yang mempengaruhi diluar penelitian ini seperti, faktor sosial, faktor pribadi, dan pengaruh situasional.

BAB V

PENIUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian sebagai berikut :

Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamers* di Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan diperoleh hasil koefisien korelasi $r=0.421$ dengan signifikan 0.002 dimana variabel bebas dalam penelitian ini memberikan 17,8% sehingga penelitian ini menunjukkan variabel bebas mempengaruhi secara signifikan terhadap perilaku agresif dan 82,2% merupakan variabel lain diluar penelitian ini seperti faktor sosial, faktor pribadi, dan pengaruh situasional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Remaja

Bagi remaja yang suka bermain *game online*, hendaknya memberikan batasan waktu agar tidak berlebihan dalam bermain *game online* bertema kekerasan, untuk menghindari munculnya perilaku agresif.

2. Bagi orang tua

Bagi orang tua diharapkan mampu untuk memberikan pengawasan terhadap anaknya yang gemar bermain *game online* bertema kekerasan supaya tidak melakukan tindakan perilaku agresif.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya yang meneliti tentang perilaku agresif remaja komunitas gamer diharapkan untuk menggunakan variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif seperti faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor situasional.

Daftar Pustaka

- Amalia, P., & Syam, H. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiahg*, Vol. 2. No. 3. Retrieved from www.jim.unsyiah.ac.id. Diakses pada tanggal 15 Februari 2019.
- Anderson, C. ., & Bushman, B. (2001). . Effect of violent games on agresissiv behavior, agrgressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and Prosocial behavior: A metaanalytc review of the scientific literature. Retrieved February 15, 2019, from Psychological Science website: <http://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2000-200401AB.pdf>
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta : Penerbit Kasinus
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Terhadap Belajar Anak*. Samarinda. Universitas Mulawarman
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., & R., E. H. (1983). *Pengantar Psikologi Jilid 2* (2nd ed.). JAKARTA: Erlangga.
- Azwar, Syaifudin, (2008). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2015). *Statistik Kriminal 2015*. Retrieved February 15, 2019, from katalog BPS website: <http://www.bps.go.id/website/pdfpublikasi/statistik-kriminal-%092015.pdf>
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Basith A, M. A. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecendrungan agresifitas pada komunitas gaming Surabaya. *Jurnal Psikologi*, Vol. 4. No. 3. Retrieved from Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id. Diakses pada tanggal 15 Februari 2019.
- Chaplin, J. P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa : Kartono Kartini, Raja Grafindo: Jakarta
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Haqq, T.A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresifitas Remaja Awal Di Warnet a, b, dan C*. ethesis. uin-malang.ac.id. diakses pada tanggal 15 Februari 2019.

- Hurlock, E. . (1990). *Developmental Psychology: a Lifespan Approach*. Jakarta: Erlangga.
- John, C. Beck. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta : PT Grasindo
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/intensitas.html>. Diakses pada tanggal 15 februari 2019.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi berperilaku Agresif pada Siswa SMA Khatolik W.R.Soepratman Samarinda”. *Ejournal Psikologi Fisip Unmul, Vol. 4. No. 4*. Retrieved from ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id. Diakses pada tanggal 15 februari 2019. di
- Koeswara E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung : PT Eresco,
- Kurniawan, D. E. (2017). pengaruh intensitas bermain game online terhadap prilaku prokrastinasi mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 3. No.1*. Retrieved from Moraref.kemenag.go.id/documents/article. Diakses pada tanggal 15 februari 2019.
- Marks Greenfield, P. (n.d.). *Pengaruh Televisi, Video Game dan dan Komputer terhadap Pendidikan anak*. Kesain Blanc.
- Misbach, M. (2010). *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development Edisi Kesembilan*. Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, R. E., & Hartosujono. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits, Vol. 3. No. 2*. Retrieved from psikologi.ustjogja.ac.id. Diakses pada tanggal 15 februari 2019.
- Rahman, A. A. (2017). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmat, R. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. jakarta : Erlangga

Santrok. (2003). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga.

Sarwono, Sarlito W., Meinarno, Eko A., (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Salimba Humanika

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.

Theresia Lumban Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. Fakultas Teknik: Universitas Indonesia.

Wikipedia. (2018). Permainan Daring. Retrieved February 15, 2019, from http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring

young, K. (2009). Cyber-Disorder: The Mental Health Concren for the New Millenium. Retrieved February 15, 2019, from Cyber Psychologi & Behaviour website: netadiction.com/articles/Online_Gaming_Adiction.pdf

*Lampiran 1***Nama Responden Try Out Skala**

Dika Aditia Putra
Abdurahman Rizal
Alfirizki Karisma
Andi Arif
Arif Budiman
Baihaki NP
Dika Aditia Putra
Erika Fernando
Fahmi Kurniawan
Hafiz Arrahman
Indra Kurnia
Labib Al Fajri
Lukmanul Hakim
M Agus Triyanto
M Anjas Saputra
M Arief Wibowo
M Fahmi Hafiz
M Fahmi Hafiz
M Pratama Ramadhan
M Sodikul Fikri
Maulana
Novan Setiawan
Opik
Putra Sandika
Rahmat Andaya
Rahmat Nurkholis D
Riyanda Navalian S
Rizki Panca R
Rosi Ade Febyan
Tri Romi Distanto
Wahyu Sudrajat
Wisnu Arifan Difangga

*Lampiran 2***Nama Responden Penelitian**

Nama	Nama Komunitas
A. Selampu Sakti	X- Puzzled
Aan Danago	PSO Esport
Abu Bakar Sidik	Blue Island
Aditya TI	TBS
Afrizan Saputra	SKS
Agung Saputra	SKS
Agus Saiko	PSO Esport
Ahmad Hidayat	NEVER LOSE
Aji Sofwan	NEVER LOSE
Ali Usman	TBS
Anang	Senpai X Genit
Andreansyah	Pertamini
Andri Eka Pratama	NEVER LOSE
Ari Tri Haryadi	TBS
Awan Kurniawan	Blue Island
Bayu Prabu Putra	SKS
Bekky Alimarda	SKS
Chessy Prassty	TBS
Dani Apriyandi	Pertamini Esport
Deni Maulana	Rewin
Denny Setiawan	Elcrush
Dicki Arlando	TBS
Diki Mahyudi	X- Puzzled
Duha Afriza	TBS
Eki Ulul Amr	Predator Sks
Fahri	Predator Sakti
Fajar Herwanto	TBS
Fajri Ramadhan	Rewin
Fernando Rodi Firdaus	NEVER LOSE
Fito Aqillatama	SKS
Gery Fahandra M	Senpai X Genit
I Nyoman Kresna Bayu	Blue Island
Ikhwan Asaari	Blue Island
Irgi Refan Firmasyah	TBS
Januar Aji	Elcrush
Leo Erlando	Predator Sks
M. Alif Rizki	X- Puzzled
M. Alfyan Nanda	pertamini
M. Fino Hadi Yahya	TBS

M. Gilang Ramadan	X- Puzzled
M. Septa IR	PSO SILUMAN
M. Zikri Bastian	Pertamini Esport
Mahesa Maulana	SKS
Nasri Nasir	Elcrush
Okta hariyanto	Senpai X Genit
Ramadoni	PSO
Refki Umar	Predator SKS
Renaldi Indra Jaya	Elcrush
Ricki Andika	Blue Island
Rio Ridna Andika	Blue Island
Riyan Ardika	SKS
Thaariq Qordowi	Rewin
Zaid Alfarizi	Elcrush
Zulkarnain	Blue Island

Lampiran 5

**Uji Validitas dan Reliabilitas
Skala Prilaku Agresif**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	50

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.2333	1.27802	30
VAR00002	3.2667	1.22990	30
VAR00003	3.1667	1.28877	30
VAR00004	3.3000	1.20773	30
VAR00005	3.2667	1.22990	30
VAR00006	3.3333	1.21296	30
VAR00007	3.3000	1.20773	30
VAR00008	3.3333	1.21296	30
VAR00009	3.3333	1.21296	30
VAR00010	3.2667	1.22990	30
VAR00011	3.3000	1.20773	30
VAR00012	3.3333	1.21296	30
VAR00013	3.2000	1.24291	30
VAR00014	3.2333	1.22287	30
VAR00015	2.9667	1.24522	30
VAR00016	2.9333	1.33735	30
VAR00017	2.7667	1.33089	30
VAR00018	3.2000	1.24291	30
VAR00019	3.7333	.63968	30
VAR00020	3.8000	.55086	30

VAR00021	3.8000	.55086	30
VAR00022	3.8000	.55086	30
VAR00023	3.7667	.62606	30
VAR00024	3.5667	.62606	30
VAR00025	3.8333	.53067	30
VAR00026	3.9000	.40258	30
VAR00027	3.3667	.92786	30
VAR00028	3.9333	.36515	30
VAR00029	3.8333	.53067	30
VAR00030	3.9000	.40258	30
VAR00031	3.8333	.53067	30
VAR00032	3.7667	.62606	30
VAR00033	3.8333	.53067	30
VAR00034	3.7667	.62606	30
VAR00035	3.8333	.53067	30
VAR00036	3.8333	.53067	30
VAR00037	3.8333	.53067	30
VAR00038	3.9000	.40258	30
VAR00039	3.3000	.95231	30
VAR00040	3.9000	.40258	30
VAR00041	3.9000	.40258	30
VAR00042	3.9000	.40258	30
VAR00043	3.9000	.40258	30
VAR00044	3.9000	.40258	30
VAR00045	3.7000	.46609	30
VAR00046	3.0000	1.43839	30
VAR00047	3.4333	.85836	30
VAR00048	3.9667	.18257	30
VAR00049	3.3667	1.21721	30
VAR00050	3.8000	.40684	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	174.4000	691.628	.854	.963
VAR00002	174.3667	691.757	.887	.963
VAR00003	174.4667	695.292	.790	.964
VAR00004	174.3333	691.954	.901	.963
VAR00005	174.3667	691.757	.887	.963
VAR00006	174.3000	692.217	.893	.963
VAR00007	174.3333	691.954	.901	.963
VAR00008	174.3000	692.217	.893	.963
VAR00009	174.3000	692.217	.893	.963
VAR00010	174.3667	691.757	.887	.963
VAR00011	174.3333	692.713	.888	.963
VAR00012	174.3000	692.217	.893	.963
VAR00013	174.4333	688.944	.922	.963
VAR00014	174.4000	690.800	.908	.963
VAR00015	174.6667	694.713	.829	.964
VAR00016	174.7000	693.321	.789	.964
VAR00017	174.8667	696.947	.739	.964
VAR00018	174.4333	689.495	.913	.963
VAR00019	173.9000	747.128	.089	.966
VAR00020	173.8333	746.557	.126	.966
VAR00021	173.8333	746.557	.126	.966
VAR00022	173.8333	746.902	.115	.966
VAR00023	173.8667	748.878	.040	.966
VAR00024	174.0667	754.133	-.113	.966
VAR00025	173.8000	735.614	.513	.965
VAR00026	173.7333	738.340	.555	.965
VAR00027	174.2667	753.789	-.078	.967
VAR00028	173.7000	739.803	.540	.965
VAR00029	173.8000	735.545	.515	.965

VAR00030	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00031	173.8000	738.993	.394	.965
VAR00032	173.8667	736.120	.416	.965
VAR00033	173.8000	738.993	.394	.965
VAR00034	173.8667	736.120	.416	.965
VAR00035	173.8000	738.993	.394	.965
VAR00036	173.8000	738.993	.394	.965
VAR00037	173.8000	738.993	.394	.965
VAR00038	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00039	174.3333	709.264	.798	.964
VAR00040	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00041	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00042	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00043	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00044	173.7333	738.409	.552	.965
VAR00045	173.9333	758.409	-.311	.967
VAR00046	174.6333	691.413	.756	.964
VAR00047	174.2000	711.200	.846	.964
VAR00048	173.6667	750.920	-.030	.966
VAR00049	174.2667	706.271	.663	.964
VAR00050	173.8333	753.247	-.124	.966

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.7763E2	750.654	27.39807	50

Lampiran 6**Uji Validitas dan Reliabilitas****Angket Intensitas Bermain *Game Online* Bertema kekerasan****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	34

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.2333	1.27802	30
VAR00002	3.2667	1.22990	30
VAR00003	3.1667	1.28877	30
VAR00004	3.3000	1.20773	30
VAR00005	3.2667	1.22990	30
VAR00006	3.3333	1.21296	30
VAR00007	3.3000	1.20773	30
VAR00008	3.3333	1.21296	30
VAR00009	3.3333	1.21296	30
VAR00010	3.1667	1.23409	30
VAR00011	3.2667	1.20153	30
VAR00012	3.2667	1.20153	30

VAR00013	3.2000	1.24291	30
VAR00014	3.2000	1.21485	30
VAR00015	2.9667	1.24522	30
VAR00016	2.9333	1.33735	30
VAR00017	2.7333	1.31131	30
VAR00018	3.2000	1.24291	30
VAR00019	3.4000	1.00344	30
VAR00020	3.6000	.72397	30
VAR00021	3.7333	.58329	30
VAR00022	3.7333	.63968	30
VAR00023	3.1000	.92289	30
VAR00024	3.5667	.62606	30
VAR00025	3.6000	.72397	30
VAR00026	3.8667	.43417	30
VAR00027	3.3667	.92786	30
VAR00028	3.8667	.50742	30
VAR00029	3.7667	.62606	30
VAR00030	3.9000	.40258	30
VAR00031	3.8333	.53067	30
VAR00032	3.7667	.62606	30
VAR00033	3.8333	.53067	30
VAR00034	3.7667	.62606	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	112.9333	443.513	.900	.954
VAR00002	112.9000	443.679	.934	.954
VAR00003	113.0000	446.483	.834	.954
VAR00004	112.8667	443.913	.948	.953
VAR00005	112.9000	443.679	.934	.954
VAR00006	112.8333	444.213	.937	.954
VAR00007	112.8667	443.913	.948	.953
VAR00008	112.8333	444.213	.937	.954
VAR00009	112.8333	444.213	.937	.954
VAR00010	113.0000	446.345	.877	.954
VAR00011	112.9000	445.266	.925	.954
VAR00012	112.9000	444.438	.942	.954
VAR00013	112.9667	442.171	.954	.953
VAR00014	112.9667	444.378	.932	.954
VAR00015	113.2000	448.234	.831	.954
VAR00016	113.2333	446.323	.805	.955
VAR00017	113.4333	451.289	.728	.955
VAR00018	112.9667	443.275	.932	.954
VAR00019	112.7667	479.564	.296	.958
VAR00020	112.5667	493.702	-.020	.959
VAR00021	112.4333	485.013	.321	.958
VAR00022	112.4333	495.220	-.072	.959
VAR00023	113.0667	492.064	.017	.960
VAR00024	112.6000	498.317	-.183	.960
VAR00025	112.5667	491.220	.058	.959
VAR00026	112.3000	486.355	.368	.958
VAR00027	112.8000	498.303	-.135	.961
VAR00028	112.3000	487.459	.262	.958
VAR00029	112.4000	485.007	.297	.958

VAR00030	112.2667	485.237	.462	.957
VAR00031	112.3333	486.575	.288	.958
VAR00032	112.4000	484.869	.302	.958
VAR00033	112.3333	486.575	.288	.958
VAR00034	112.4000	484.869	.302	.958

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.1617E2	493.592	22.21693	34

Lampiran 7

**Sekala Prilaku Agresif
dan Intensita Bermain Game Online Bertema Kekeran
(Revisi Try Out)**

Dengan Hormat,

Saya adalah mahasiswa UIN Raden Intan Lampung jurusan Psikologi Islam yang sedang malakukan penelitian dengan judul “**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas *Gamer***”.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan saudara/i untuk dapat mengisi skala yang saya ajukan.

Skala dan hasil dari penelitian ini hanya akan dipergunakan untuk penulisan ilmiah. Tidak ada jawaban benar atau salah dan jawaban anda akan dijamin kerahasiaannya. Oleh karena itu, saya berharap saudara/i bersedia mengisi pernyataan yang diajukan sesuai dengan apa yang anda rasakan dan yang anda alami saat ini dengan teliti, sungguh-sungguh dan jujur.

Saya sangat berterimakasih atas kerjasama dan bantuannya.

Hormat Saya

Yudi Purnomo

DATA DIRI RESPONDEN

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :

Dengan ini, saya menyatakan bersedia menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh Yudi Purnomo dengan judul ” Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja Komunitas *Gamer*”.

Yang Menyatakan

(.....)

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ada sejumlah pernyataan. Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Saudara diminta untuk memilih salah satu pilihan yang tersedia disebelah kanan pernyataan berdasarkan keadaan diri saudara yang sesungguhnya. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada salah satu pilihan jawaban saudara. Alternative jawaban yang tersedia terdiri dari 4 pilihan, yaitu:

1. **SS** : Sangat Sesuai
2. **S** : Sesuai
3. **TS** : Tidak Sesuai
4. **STS** : Sangat Tidak Sesuai

Isilah identitas Anda di bawah ini :

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

A. Skala Perilaku Agresif

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	saya menghujat teman saya, ketika dia menjengkelkan				
2	saya mendorong teman, ketika ia mengganggu saya				
3	Saya mengabaikan teman yang mengejek saya				
4	saya tidak menjawab pertanyaan teman yang menjengkelkan				
5	Saya tetap berkata sopan kepada teman yang mengesalkan				
6	saya membicarakan keburukan teman kepada teman lainnya, ketika saya kesal dengannya				

7	saya enggan menjawab pertanyaan lawan saya tentang peraturan atau strategi dalam bermain game online				
8	saya mengingatkan teman saya ketika ia melakukan kesalahan				
9	saya berteriak kearah teman yang menjahili saya				
10	saya mengingatkan teman satu tim saya agar tidak melanggar aturan meskipun sedang kesal				
11	ketika saya menang bermain game, saya akan memamerkannya kepada teman saya				
12	Saya mengajak teman berbicara baik-baik ketika ada masalah				
13	saya tidak merusak benda disekitar saya ketika saya merasa kesal				
14	Saya tergabung dalam kelompok yang suka mengganggu teman lain, terutama yang lemah				
15	Saya tidak akan menanggapi ajakan teman untuk bertengkar				
16	meskipun diejek, saya tidak akan membalasnya				
17	saya diam saja ketika saya tidak setuju dengan pendapat teman saya				
18	saya tidak menjawab telpon, ketika sedang marah				
19	saya berkata kasar dan kotor kepada orang yang mengejek saya				
20	Saya selalu berusaha memaksimalkan komunikasi dengan teman meskipun sedang terjadi masalah				
21	saya melempar barang di sekitar saya, ketika saya merasa kesal				
22	Saya menghindar ketika teman menjahili saya				
23	saya mempermalukan teman saya, ketika saya kesal dengan teman saya				
24	Saya langsung mengangkat telpon masuk meskipun saya sedang sibuk				
25	ketika kejelekan teman saya dibicarakan saya akan ikut membicarakannya				
26	saya mendengarkan pendapat dari siapapun baik dari teman yang lebih muda				
27	saya merusak atau melempar barang disekitar saya ketika saya merasa kesal dengan teman saya				
28	Saya menjaga barang titipan teman kepada saya				
29	saya membiarkan teman saya asik bermain dan tidak mengerjakan pekerjaannya				
30	saya enggan memberikan strategi terbaru kepada teman satu tim ketika saya kesal				
31	Saya memberi masukan ketika teman saya				

	mengejek saya				
32	saya membalas teman yang berusaha menyakiti saya				
33	Saya menghindari ketika ada teman yang membuat saya marah				
34	Saya tetap bersikap baik kepada teman yang mengganggu saya				
35	saya menakuti teman dengan member ancaman				
36	saya mencaci teman saya, ketika dia mengganggu saya				
37	saya meninggalkan teman saat bermain bersama ketika saya marah				
38	saya mengambil barang teman tanpa izin terlebih dahulu, ketika saya membutuhkannya				
39	saya tidak menanggapi pendapat teman yang masih dibawah saya				
40	ketika saya kesal, saya akan membiarkan teman saya bertingkah tidak baik				

B. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	saya bermain game online pada waktu yang telah direncanakan				
2	saya sedang asik bermain, jika saya capek saya akan meninggalkan permainan untuk istirahat				
3	ketika sedang mengerjakan tugas, saya ingin cepat menyelesaikannya dan kembali bermain game online				
4	saat asik bermain game online saya terkadang lupa pada janji dengan orang lain				
5	saya bermain game online pada tempat tertentu				
6	saya rela menahan lapar untuk bermain game online				
7	saya memilih bermain game online dari pada berkumpul dengan teman				
8	saya bermain game online hingga larut malam				
9	Saya tidak menggunakan waktu tidur saya untuk bermain game online				
10	saya akan mencari makan saat lapar meskipun sedang asik bermain				
11	ketika bermain game online, saya bisa dengan mudah berhenti memainkannya				
12	saya selalu menyempatkan waktu untuk bermain game online				

13	ketika bermain game online saya susah untuk menghentikannya				
14	ketika sedang belajar saya tidak bermain game online				
15	saya bermain game online melebihi waktu yang telah direncanakan				
16	ketika berkumpul dengan teman saya tidak bermain game online				
17	saya tetap bermain game online meskipun ada tugas sekolah				
18	saya bermain game online hingga lolos ke level berikutnya				
19	saya menyempatkan bermain game online dimanapun saya berada				
20	saya tidak membatasi waktu dalam bermain game online				
21	saya rela menahan kantuk untuk bermain game online				
22	saya memilih bermain game online dari pada mengerjakan pekerjaan rumah				
23	saya malas mengangkat telpon jika saya sedang bermain game online				

Lampiran 8

Skor Penelitian Skala Agresif

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	skor	
1	4	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	2	2	4	1	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	132		
2	4	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	2	2	4	1	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	132		
3	4	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	2	2	4	1	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	132	
4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	2	2	4	1	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	132	
5	4	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	2	2	4	1	1	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	132	
6	4	4	3	4	2	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	136	
7	4	4	3	4	2	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	129	
8	4	4	3	4	2	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	129	
9	4	4	2	4	3	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	134	
10	4	4	2	4	3	4	4	1	4	2	4	3	3	4	1	1	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	132	
11	4	4	2	4	3	4	4	1	4	2	4	3	3	4	1	1	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	132	
12	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	4	108		
13	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	145	
14	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	144	
15	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	144	
16	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	144
17	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	156	
18	4	4	3	4	2	4	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	129	
19	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	146	
20	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	146	
21	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	146	
22	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	147	
23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	151	
24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	151	
25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	151	
26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	151	
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	151	
28	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	152	
29	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	153	
30	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	154	
31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	154	
32	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	154	
33	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	154		

34	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	156	
35	3	3	3	4	2	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	142
36	3	3	3	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	143
37	3	3	3	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	143
38	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	144
39	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	142	
40	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	142	
41	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	142
42	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	144
43	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	146
44	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	144	
45	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	144	
46	3	3	2	4	2	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	144	
47	3	3	2	4	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	146	
48	3	3	2	4	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	146	
49	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	152		
50	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	152		
51	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	155		
52	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	155		
53	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	155		
54	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	158		

*Lampiran 10***Uji Normalitas****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Prilaku Agresif	54	1.4404E2	9.67386	108.00	158.00
Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	54	73.2222	8.18574	52.00	87.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Prilaku Agresif	Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan
N		54	54
Normal Parameters ^a	Mean	144.0370	73.2222
	Std. Deviation	9.67386	8.18574
Most Extreme Differences	Absolute	.176	.149
	Positive	.097	.086
	Negative	-.176	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		1.292	1.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.071	.183
a. Test distribution is Normal.			

*Lampiran 11***Uji Linearitas****Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Prilaku Agresif * Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	54	100.0%	0	.0%	54	100.0%

Report

Prilaku Agresif

Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	Mean	N	Std. Deviation
52	1.4600E2	1	.
55	1.4400E2	1	.
56	1.4200E2	1	.
59	1.2900E2	1	.
63	1.3450E2	4	5.00000
64	1.3200E2	1	.
65	1.4400E2	1	.
66	1.3200E2	2	.00000
67	1.3150E2	2	3.53553
68	1.3200E2	1	.
69	1.4800E2	3	10.39230
71	1.4300E2	2	1.41421
72	1.5050E2	2	4.94975
73	1.3500E2	3	23.64318
75	1.4860E2	5	4.66905

76	1.5100E2	2	.00000
78	1.5300E2	1	.
79	1.4830E2	10	4.94526
80	1.5500E2	1	.
81	1.5200E2	1	.
82	1.4767E2	6	11.00303
85	1.4400E2	2	.00000
87	1.4600E2	1	.
Total	1.4404E2	54	9.67386

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prilaku Agresif *	Between (Combined) Groups	2599.293	22	118.150	1.552	.128
Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	Linearity	880.736	1	880.736	11.566	.002
	Deviation from Linearity	1718.556	21	81.836	1.075	.419
	Within Groups	2360.633	31	76.149		
	Total	4959.926	53			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Prilaku Agresif * Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	.421	.178	.724	.524

*Lampiran 12***Uji Hipotesis****Correlations**

		Prilaku Agresif	Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan
Prilaku Agresif	Pearson Correlation	1	.421**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	54	54
Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan	Pearson Correlation	.421**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



