

**PENGARUH KONFORMITAS TERHADAP PERILAKU AGRESI
DIMODERASI OLEH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA
REMAJA AKHIR DI KOTA BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrizal

1604260

**DEPARTEMEN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

**PENGARUH KONFORMITAS TERHADAP PERILAKU AGRESI
DIMODERASI OLEH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA
REMAJA AKHIR DI KOTA BANDUNG**

Oleh
Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrizal

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrizal 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

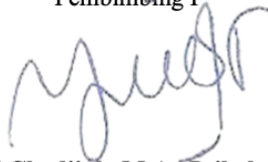
LEMBAR PENGESAHAN

Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrial

**PENGARUH KONFORMITAS TERHADAP PERILAKU AGRESI DIMODERASI
OLEH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI KOTA
BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Siti Chodijah, M.A., Psikolog.

NIP. 19771205 200604 2 001

Pembimbing II



M. Ariez Musthofa, M.Si.

NIP. 19740409 200812 1 002

Mengetahui,
Ketua Departemen Psikologi



Dr. Sri Maslihah, M.Psi., Psikolog.

NIP. 19700726 200312 2 001

ABSTRAK

Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrizal (1604260). *Pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi dimoderasi oleh intensitas bermain game online pada remaja akhir di Kota Bandung.* Skripsi. Departemen Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung (2021).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi dimoderasi oleh intensitas bermain *game online* remaja akhir di Kota Bandung. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 400 orang dengan usia 18 – 22 tahun, berjenis kelamin laki – laki dan perempuan, serta berdomisili di Kota Bandung yang bermain *game online* 1 – 3 jam perhari. Instrumen penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari teori konformitas Sears, dkk (1991), *aggression questionnaire scale* (AQS) yang dikembangkan oleh Buss & Perry (1992), dan intensitas bermain *game online* yang diadaptasi dari teori Chaplin (2004). Teknik analisis data yang digunakan adalah *Moderated Regression Analysis* (MRA). Hasil yang diperoleh menunjukkan konformitas dapat memengaruhi perilaku agresi dengan kontribusi peningkatan sebesar 1% dan signifikansi sebesar $\alpha = 0,044$ ($p < 0,05$), konformitas memiliki pengaruh yang signifikan juga terhadap intensitas bermain *game online* dengan sebesar 1,3% dan nilai signifikansi $0,022 < \alpha$ ($0,05$). Intensitas bermain *game online* dapat memoderasi pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi dimana terdapat peningkatan nilai r^2 dari 0,022 menjadi 0,038. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya intensitas bermain *game online* sebagai variabel moderasi dapat memperkuat pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi pada remaja akhir di Kota Bandung. Semakin tinggi intensitas bermain game, maka semakin kuat pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi.

Kata kunci: intensitas bermain *game online*, konformitas, perilaku agresi, remaja akhir di Kota Bandung.

ABSTRACT

Mochammad Azmi Hindriadi Fakhrizal (1604260). *The effect of conformity on aggression behaviour moderated by the intensity of online game playing in late adolescence in Bandung.* Thesis. Department of Psychology, Faculty of Education, Indonesian University of Education. Bandung (2021).

This study aims to find out the effect of conformity on aggressive behaviour moderated by the intensity of online game playing in late adolescents in Bandung. There are 400 participants aged 18 – 22 years old, male and female, domiciled in Bandung, and playing online game for 1 – 3 hours a day. The research instruments was an adaption of the conformity theory of Sears, et al. (1991), aggression questionnaire scale (AQS) developed by Buss & Perry (1992), and the intensity of playing online game adapted from the theory of Chaplin (2004). The data analysis technique used is Moderated Regression Analysis (MRA). The results showed that conformity can affect aggression behaviour with 1% contribution and $0.044 < (0.05)$ significance, it also has a significant influence on the intensity of online game playing by 1.3% and $0.022 < (0, 05)$ significance value. The intensity of online game playing can moderate conformity effect on aggression behaviour in social environment where there is an increase in the r^2 value from 0.022 to 0.038. These results indicate that the intensity of playing online game as a moderating variable can reinforce the influence of social conformity on aggression behaviour in late adolescents in Bandung. The higher intensity of online game, the stronger social conformity influence on aggression behaviour.

Keywords: aggression behaviour; conformity; intensity of online game playing; late adolescence.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Sistematika Penulisan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1. Konformitas	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Definisi Konformitas	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Faktor yang memengaruhi Konformitas	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Model Konformitas.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Aspek konformitas.....	Error! Bookmark not defined.
2.2. Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.1. Definisi Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.2. Faktor – faktor yang Memengaruhi Kecenderungan Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.3. Aspek – aspek Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.3. Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
2.3.1. Pengertian Intensitas Bermain Game online.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2. Aspek Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
2.3.3. Jenis-jenis Game online	Error! Bookmark not defined.
2.3.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
2.3.5. Dampak Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
2.4. Remaja Akhir	Error! Bookmark not defined.
2.4.1. Pengertian	Error! Bookmark not defined.
2.4.2. Ciri Remaja Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
2.5. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.6. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Konformitas	Error! Bookmark not defined.
3.3.2. Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
3.3.3. Intensitas Bermain Game online.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1. Instrumen Konformitas	Error! Bookmark not defined.
3.4.2. Instrumen Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
3.4.3. Instrumen Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
3.5. Teknik Pengambilan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian ..	Error! Bookmark not defined.
3.7.1. Uji Coba Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1. Gambaran Responden Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Data Berdasarkan Jenis Kelamin	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Data Berdasarkan Usia	Error! Bookmark not defined.
4.2. Hasil Data Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Gambaran Umum Konformitas	Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Gambaran Umum Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Gambaran Umum Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3.1. Uji Hipotesis Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2. Uji Hipotesis Pengaruh Intensitas Bermain Game online terhadap Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
4.3.3. Uji Hipotesis Pengaruh Konformitas dan Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.4. Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Agresi yang Dimoderasi oleh Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
4.4. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.5. Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
5.2.1. Bagi Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	9
Lampiran 1 Surat Keputusan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Formulir Bimbingan	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 3 Alat Ukur Sebelum Try Out.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Alat Ukur Sesudah Try Out	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Reliabilitas Alat Ukur	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Validitas Alat Ukur	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Identitas Responden	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Skor Konformitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Skor Intensitas Bermain Game online.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Skor Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Uji Regresi Konformitas terhadap Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Uji Regresi Intensitas Bermain Game online terhadap Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Uji Regresi Konformitas dan Intensitas Bermain Game online terhadap Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Uji Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Agresi dimoderasi oleh Intensitas Bermain Game online	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAME). *Jurnal KOPASTA*, 28-40.
- Andani, F. (2018). IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PERILAKU AGRESIF SISWA SMK PIRI 3 YOGYAKARTA. *Skripsi*.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent game on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*.
- Anderson, C., & Gentile, D. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Policy*. New York: Oxford University Press.
- Arinkunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu, A. (2013). Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013).
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BadanPusatStatistik. (2013, Oktober 07). *Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <http://www.bps.go.id/>
- Baron, R., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Berkowitz, L. (1993). *Agresi: Its Causes, Consequences, and Control*. New York: McGraw Hill Inc.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. . *Journal Of Personality And Social Psychology*, 63(3) 452-459.
- Chaplin, C. (2004). *Kamus Psikologi. Terjemahan oleh Kartini Kartono*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, C. (2004). *Kamus Psikologi. Terjemahan oleh Kartini Kartono*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cozby, & Bates. (2011). *Methods in Behavioral Research 11th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, & Larson. (1984). *Being adolescent: Conflict and growth in the teenage years*. US, New York: BasicBooks.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Skripsi*.

- Dewi, R. C., Oktawati, A., & Saputri, L. (2015). *Teori dan Konsep Tumbuh Kembang : Bayi, Toddler, Anak, dan Usia Remaja*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Dwiyono, F. (2009). Kecenderungan Berperilaku Agresif Ditinjau dari Identitas Peran Gender. *Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*.
- Fadjri, K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *BULETIN PSIKOLOGI Vol. 23*.
- Febrina, L. C. (2014). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ON-LINE TERHADAP AGRESIVITAS SISWA. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (Edisi Ke 4)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haqq, T. A. (2016). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI WARNET "A, B, DAN C" KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG. *SKRIPSI FAKULTAS PSIKOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*.
- Harahap, K., & Beydha, M. D. (2013). Game online Dan Prestasi Belajar. Studi Korelasional Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan.
- Harlan, J. (2018). *Analisis Regresi Logistik*. Depok: Gunadarma.
- Hong, J., & Liu, M. (2003). A study of thinking strategy between experts and novices of computer game. *Computers in Human Behavior*.
- Imanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. *Skripsi*.
- Jannah, N., Mudjiran, & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor Vol. 4*.
- Kapoh, F. (2015). PERILAKU SOSIAL INDIVIDU PEMAIN GAME ONLINE "PERFECT WORLD" DI DESA SEA SATU. *Jurnal Holistik VIII No.15*.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa . *Psikoborneo, vol 4, No 4, 2016: 482-489*.
- Kartono, K. (2003). *Patologi Sosial 2. Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: Eresco.
- Kompasiana. (2019, September 3). *Kompasiana Beyond Blogging*. Retrieved from Mengapa Pelajar Suka Bermain Game online?: <https://www.kompasiana.com/komashirokun/5d6de0a10d823032e563b313/mengapa-pelajar-suka-bermain-game-online#>
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif Terjemahan oleh Helly Prajitno & Sri Mulyantini Soetjipto*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kristianto, A. (2009). erilaku Agresif Anak-anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata. *Skripsi*.
- Kusumadewi, T. (2009). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja. *skripsi*.
- Kusumawardhani, S. (2015). Game online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 154-163.
- Levianti. (2008). Konformitas dan Bullying Pada Siswa. *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul*, Vol. 6 No. 1.
- Maria, Tinneke, & Nanda. (2018). INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERUNSUR KEKERASAN DAN PERILAKU AGRESIF SISWA. *JUIPERDO Vol.6 No.2*.
- Masykouri. (2005). *Faktor Penyebab Anak Berperilaku Agresif*. Retrieved from Ruang Guruku: <https://ruangguruku.com/faktor-penyebab-anak-berperilaku-agresif/>
- Muss, R. (1968). *Theories of Adolescence*. New York: Random House.
- Musthafa, A. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Skripsi*.
- Myers, D. (1999). *Social Psychology (6th edition)*. New York: McGraw Hill College.
- Neuman, W. L. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nuhan, M. Y. (2016). hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas 1v sekolah dasar negeri jaranan kabupaten bantul yogyakarta. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 494–501.
- OkeZoneTV. (2019, Maret 18). *30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari*. Retrieved from OkeTechno: <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>
- Palinoan, E. L. (2015). Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas Pada Kelompok Geng Motor Di Samarinda. *E-Journal Vol 4*.
- Puteri, R. (2015). Hubungan antara konformitas dengan agresivitas pada siswa sekolah menengah pertama. *Skripsi*.
- Rahmayanthi, R. (2017). KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DALAM PERSPEKTIF MULTIKULTURAL. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*.
- Recky, J. (2017). FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA UMBY. *Skripsi Thesis*.

- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*.
- Santrock, J. W. (2013). *Life-span Development 14th ed*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Saputra, R. (2016). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE CLASH OF CLANS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK UNIVERSITAS RIAU. *JOM FISIP Vol. 3*.
- Sari, L. M. (2018). Fenomena konformitas teman sebaya dalam perilaku mencontek siswa kelas X SMAN 1. *Skripsi Thesis*.
- Sarwono. (2005). *Teori Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Perkasa.
- Sears, D., Freedman, J., & Peplau, L. (1991). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Selular.ID. (2019, July 16). *Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak*. Retrieved from <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Suharti, R. (2016). HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU KENAKALAN REMAJA. *Skripsi*.
- Tarmudji, T. (2001). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Agresivitas Remaja. *Skripsi*.
- TribunJabar. (2019, Oktober 15). *TribunNews*. Retrieved from Waspadai Game online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone Artikel ini telah tayang di tribunjabar.id dengan judul Waspadai Game online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone, [http: https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone](http://tribunjabar.id)
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Utomo, A. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Surakarta. *Skripsi*.
- Yusri, & Restu, Y. (2013). STUDI TENTANG PERILAKU AGRESIF SISWA DI SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Vol 2.
- Zarina, P. (2018). Hubungan Antara Konformitas dan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi*.

Zhafarina. (2014). Perilaku Agresif Remaja Ditinjau dari Konformitas Teman Sebaya. *Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Semarang*, Vol. 2 No.4.