

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI WARNET
“A, B, DAN C” KECAMATAN LOWOKWARU KOTA
MALANG**

SKRIPSI



oleh

Taufan Akbar Haqq

09410005

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2016**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI WARNET “A, B, DAN C”
KECAMATAN LOWOKWARU
KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Taufan Akbar Haqq
NIM. 09410005

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2016

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI WARNET “A, B, DAN C”
KECAMATAN LOWOKWARU
KOTA MALANG**

SKRIPSI

oleh

**Taufan Akbar Haqq
NIM. 09410005**

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. Iin Tri Rahayu, M. Si
NIP. 19720718 199903 2 001

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

Dr. H. M Lutfi Mustofa, M.Ag
NIP. 19730710 200003 1 002

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
AGRESIVITAS REMAJA AWAL DI WARNET “A, B, DAN C”
KECAMATAN LOWOKWARU
KOTA MALANG**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 17 Juli 2016

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

**Anggota Penguji lain
Penguji Utama**

Dr. Iin Tri Rahayu, M. Si
NIP. 19720718 199903 2 001

Dr. M. Mahpur, M.Si
NIP. 19760505 200501 1 003
Anggota

M. Jamaludin, M.Si
NIP. 19801108 2 00801 1 007

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal, 17 Juli 2016

**Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

Dr. H. M Lutfi Mustofa, M.Ag
NIP. 19730710 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufan Akbar Haqq

NIM : 09410005

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Hubungan Intensitas bermain Game Online dengan Agresivitas Remaja Awal di Warnet A,B, dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang**”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 31 Mei 2016

Penulis,

Taufan Akbar Haqq

NIM. 09410005

Motto

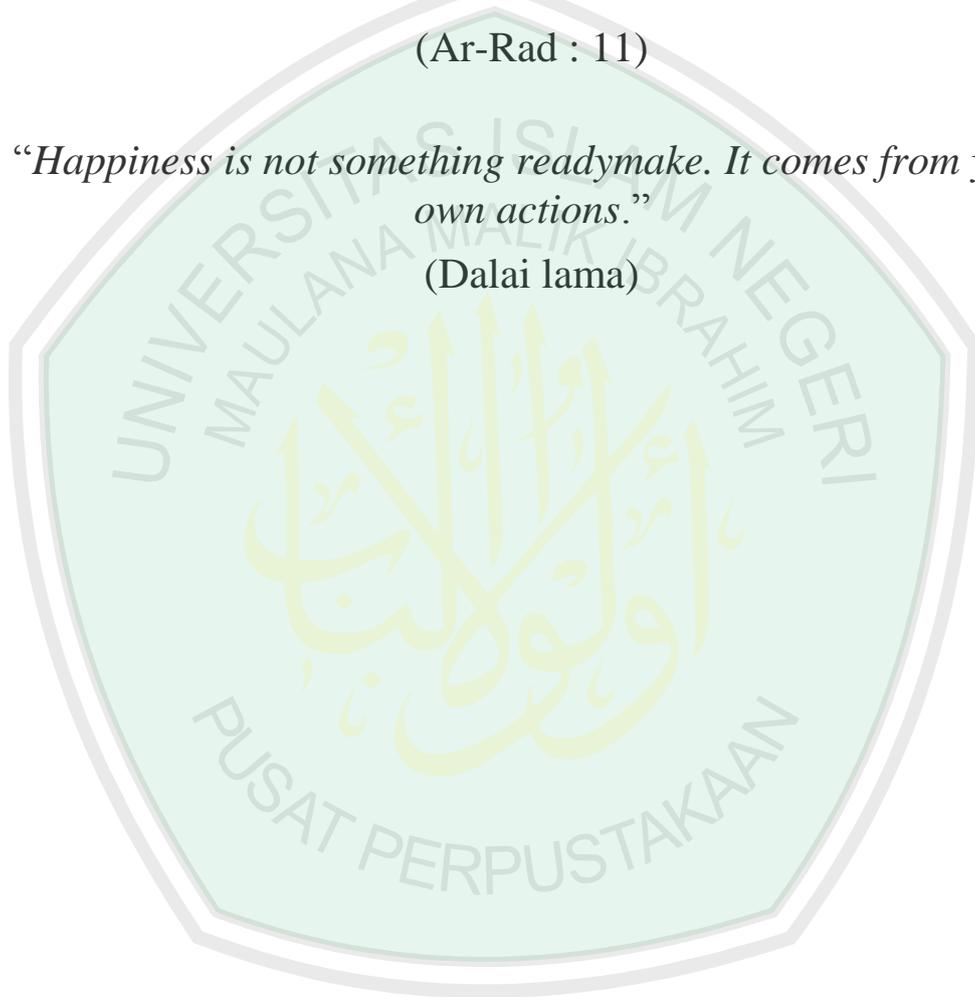
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib manusia sebelum mereka merubah apa yang ada pada dirinya”.

(Ar-Rad : 11)

“Happiness is not something readymade. It comes from your own actions.”

(Dalai lama)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

*Mama Hj. Nasrotin, Papa H. Subiyakto,
Adik-adik tersayang Mega Vashti Isnaini dan Ahmad Bintang Aminullah
Keluarga LPC kelompok PKLI Sidoarjo, beserta seluruh teman Psikologi 2009
Sahabat-sahabat Wisma Putra “Golden”
Dan semua yang memberikan dorongan motivasi dalam bentuk apapun bagi
penulis untuk menyelesaikan karya ini.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak dihari akhir.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudhija Rahardjo, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M. Ag, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Iin Tri Rahayu, M. Si dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman berharga kepada penulis.
4. Segenap civitas akademika Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
5. Papa dan Mama yang selalu memberikan doa, semangat, serta motivasi kepada penulis sampai saat ini.
6. Seluruh teman-teman di angkatan 2009, yang berjuang bersama-sama untuk meraih mimpi, terima kasih atas kenangan-kenangan indah yang dirajut bersama dalam menggapai impian.
7. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materiil.

Akhirnya penulis berbarap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Malang, 31 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I:PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelititan	16
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Game	17
1. Pengertian	17
2. <i>Game</i> berbasis internet	18
3. Aspek intensitas <i>Game online</i>	20
4. Jenis <i>Game online</i>	21
5. <i>Game</i> dalam perspektif Islam	24
B. Remaja.....	26
1. Pengertian.....	26
2. Remaja awal	27
3. Perkembangan kepribadian remaja	27
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi.....	30
5. Fungsi media pada remaja.....	32
6. Pengaruh intensitas media.....	34
C. Agresivitas.....	35
1. Pengertian.....	36
2. Ciri-ciri agresivitas	37
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi.....	39
4. Agresivitas dalam perspektif Islam	45
D. Hubungan Game Online terhadap Agresivitas.....	47

E. Hipotesis	52
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metodologi Penelitian yang digunakan	53
B. Variabel Penelitian	53
C. Definisi Operasional	54
1. Game Online	54
2. Agresivitas	54
D. Subyek Penelitian	55
E. Metode Pengumpulan Data	56
F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	60
G. Metode Analisis Data	63
H. Hasil Uji Alat Ukur	65
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	69
B. Deskripsi Data	72
C. Analisis Data	77
D. Pembahasan	78
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Blue Print Variabel intensitas bermain <i>Game Online</i>	58
Tabel 3.2. Blue Print Variabel Agresivitas <i>remaja awal</i>	60
Tabel 3.3. Kategorisasi Intensitas <i>Game Online</i> dan Agresivitas.....	63
Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner <i>Game Online (X)</i>	66
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Agresivitas (Y).....	66
Tabel 3.6. Hasil Uji Realibilitas Kuisisioner <i>Game online (X)</i>	67
Tabel 3.7. Hasil Uji Realibilitas Kuisisioner Agresivitas (Y).....	67
Tabel 4.1. Pembagian Subjek Berdasar Umur.....	71
Tabel 4.2. Pembagian Subjek Berdasar <i>Game</i> yang dimainkan.....	71
Tabel 4.3. Pembagian Subjek Berdasar <i>Izin Kepada Orang Tua</i>	72
Tabel 4.4. Mean dan Standar Deviasi <i>Game online</i>	73
Tabel 4.5. Rumusan Kategori intensitas bermain <i>Game online</i>	73
Tabel 4.6. Hasil Kategori intensitas bermain <i>Game online</i>	74
Tabel 4.7. Mean dan Standar Deviasi Agresivitas remaja.....	75
Tabel 4.8. Rumusan Kategori Agresivitas Remaja.....	75
Tabel 4.9. Hasil Kategori Agresivitas remaja.....	76
Tabel 4.10. Korelasi <i>Game online</i> dengan Agresivitas remaja.....	77
Tabel 4.11. Rangkuman Korelasi Product Moment (r_{xy}).....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	KUESIONER
Lampiran 2	Data Tabulasi Jawaban responden. <i>Game online</i> (X)
Lampiran 3	Data Tabulasi Jawaban responden. Agresivitas (Y)
Lampiran 4	Uji Reabilitas



ABSTRAK

Haqq, Taufan Akbar. 2016. Hubungan antara intensitas bermain *Game online* terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B dan C” kecamatan Lowokwaru kota Malang. Skripsi, Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Iin Tri Rahayu, M. Si

Kata Kunci : *Intensitas bermain Game online, Agresivitas remaja awal*

Kebanyakan dalam bermain *game*, tampilan visualisasi kekerasan yang ditunjukkan secara berulang pada tampilan karakter misalnya peralatan perang berupa pisau *amok kukri* yang terdapat pada permainan *Point Blank*, aksi peledakan bangunan, membunuh dan menusuk lawan yang terlihat dari sudut pandang pemain *game* berjenis *First Person Shooter* (FPS), yang secara tidak langsung dilakukan berulang, dan timbulnya interaksi antara pemain dan *game* yang diinginkan memungkinkan memicu kekerasan dan agresivitas remaja awal, baik dalam segi fisik maupun perkataan. Dan remaja biasa diselimuti dengan rasa ingin tahu dan ingin mencoba hal-hal baru, untuk mencari identitas diri, karena masa remaja sering disebut dengan masa krisis identitas diri, sehingga remaja akan mencari identitas dirinya dengan meniru memodel, imitasi tingkah laku yang dapat ditangkap oleh panca inderanya, baik melihat, mendengar atau merasakan, dan dilakukan secara sadar atau tidak sadar. Salah satunya adalah dari kemungkinan remaja yang tanpa sepengetahuan orang tua, ‘mengkonsumsi’ *game* yang menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan *Game online* dengan agresivitas remaja awal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian berjumlah 30 subyek, yang merupakan pelanggan dari warnet/ *Game centre* “A, B dan C” kecamatan Lowokwaru kota Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket berupa skala likert dengan analisa data penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment dengan perangkat lunak SPSS 16.0 for windows.

Dari hasil penelitian inidiketahui bahwa intensitas bermain *Game online* di 3 *Game centre* dari sampel 30 responden memiliki tingkat intensitas bermain *Game online* kategori tinggi sebanyak 4 responden dengan prosentase 14.3%, kategori sedang sebanyak 21 responden dengan prosentase yaitu 70% dan kategori rendah sebanyak 5 responden dengan prosentase 16.7%. Sedangkan pada tingkat perilaku agresivitas kategori tinggi 3 responden dengan prosentase 10%, kategori sedang sebanyak 22 responden dengan prosentase 73.3% dan kategori rendah sebanyak 5 responden dengan prosentase 16,7%. Korelasi antara *Game online* dengan agresivitas yang ditunjukkan dengan hasil korelasi yang signifikan ($r_{xy}=0,552;p=0,002<0,05$) artinya ada hubungan yang positif antara *Game online* dengan agresivitas remaja awal.

ABSTRACT

Haqq, Taufan Akbar. 2016. The correlation between playing online game intensity with the aggressiveness of early adolescents in the internet cafe "A, B, and C" Lowokwaru the city of Malang. Final Paper. Psychology Department. Faculty of Psychology. Islamic State University (UIN) of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Iin Tri Rahayu, M. Si

Keyword: playing online game intensity, aggressiveness of early adolescents

Most in the game, visualization violence view repeatedly shown on character display for example a war equipment *amok kukri* knives in the game *point blank*, action blow up buildings, murder, stab the enemy was seen from the point of view of player type games *First Person Shooter* (FPS), which indirectly repeated, and the onset of interaction between the player and the desired game allow triggering violence and aggressiveness adolescents both in terms of physical and verbal. And usually adolescent curiosity shrouded and want to try new things, to search for identity, because adolescence is often referred to as a crisis of identity, so teens will seek to emulate the model of identity, imitation of behavior that can be captured by the five senses, which see, hear, or feel and done consciously or unconsciously. one of which is the possibility of adolescents without parental consent "consume" games that highlight the elements of violence and aggressiveness.

The objective of this research is to examine the correlation between online game with the aggressiveness of early adolescents. This research uses quantitative methods and the research subjects were 30 subjects, which is a customer in the internet café "A, B and C" Lowokwaru Malang. Techniques of data collection using questionnaires a Likert scale, the analysis of research data using product moment correlation technique with SPSS 16.0 software for windows.

From this research it is known that intensity of playing online games in 3 games center from a sample of 30 respondents had a level of intensity to play online games as much as the high category 4 percentage of respondents with 14.3%, the categories are as many as 21 percent of respondents with 70 % and the low category as much as 5 percent of respondents with 16.7 %. While the level of aggressiveness of adolescents high category 3 percent of respondents with 10 %, medium category with a total of 22 percent of respondents 73.3 % and lower category as much as 5 percent of respondents with 16.7 %. Correlation between game online and aggressiveness of early adolescents who demonstrated a significant correlation with outcome ($r_{xy} = 0.552$, $p = 0.002 < 0.05$) means that there is a positive relationship between game online and aggressiveness of early adolescents.

مستخلص البحث

حق، توفان أكبر. 2016. علاقة بين كثافة الألعاب عبر الإنترنت على العدوانية الأحداث في وقت مبكر في مقاهي الإنترنت، و ج لوكوارو مالانج بحث جامعي، قسم علم النفس، كلية علم النفس. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: إين تري راهايو، الماجستير كلمات الرئيسية: كثافة لعب الألعاب عبر الإنترنت، عدوانية المراهقين في وقت مبكر

كثير من لعب الألعاب، عرض تصورات العنف يظهر مرارا وتكرارا على نظرة من الشخصيات، على سبيل المثال معدات الحرب اموك كوكري في نقطة اللعبة فارغة *Point Blank*، قصف المباني وقتل وطعن الخصم كما يرى من وجهة نظر من نوع لاعب ألعاب (*First Person Shooter (FPS)*، الذي غير مباشر أن تتكرر، وحدوث التفاعل بين اللاعب واللعبة المطلوبة يسمح اثار العنف والعدوانية المراهقين في وقت مبكر، سواء من الناحية الجسمية والكلام. والعادين في سن المراهقة غطت مع الفضول وتريد أن تجرب أشياء جديدة، للحصول على الهوية الذاتية، لأن المراهقة غالبا ما يشار إليها باسم أزمة هوية، حتى المراهقين ستسعى هويتها عن طريق تقليد نموذج تقليد السلوك التي يمكن التقاطها من قبل خمسة الحواس، وحسن أن نرى ونسمع أو نرى، وغير واعية أو غير واع. واحد منهم هو إمكانية للمراهقين دون موافقة الوالدين، "تستهلك" اللعبة التي تتضمن عناصر مثل العنف والعدوانية.

واما الغرض من هذه الدراسة هو تحديد علاقة بين كثافة الألعاب عبر الإنترنت على العدوانية الأحداث في وقت مبكر. تستخدم هذه الدراسة الأساليب الكمية للخاضعين للدراسة شملت 30 اشخاص، وهو أحد عملاء مركز مقاهي الإنترنت، و ج لوكوارو مالانج. تقنية جمع البيانات باستخدام استبيانات في شكل مقياس ليكرت مع تحليل بيانات الدراسة باستخدام حزمة المنتجات التقنية ارتباط مع برامج SPSS 16.0 لويندوز.

ان هذا البحث أنه من المعروف أن كثافة لعب الألعاب عبر الإنترنت في 3 مراكز لعبة لعينة من 30 المشاركين لديهم مستوى كثافة لعب الألعاب عبر الإنترنت فئة أعلى من 4 أفراد العينة بنسبة 14.3٪، وكانت الفئة المعتدلة 21 المشاركين بنسبة 70٪ والفئة الدنيا من 5 المشاركين مع نسبة 16.7٪. بينما كان المستوى السلوكي من العدوانية فئة عالية 3 مشاركين مع نسبة 10٪، والفئة المعتدلة 22 شملهم مع نسبة 73.3٪ وفئة منخفضة بقدر 5 أفراد العينة بنسبة 16.7٪. العلاقة بين لعبة على الانترنت مع العدوانية التي أظهرها نتائج ارتباط كبير ($rx_{y}=0,552;p=0,002<0,05$) يعني أن هناك علاقة إيجابية بين لعبة على الانترنت مع العدوانية المراهقين في وقت مبكر

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan (Tedjasaputra, 2008). Selain itu kegiatan bermain biasanya digunakan untuk mengurangi atau mengalihkan stress terhadap permasalahan yang dihadapi. Semua orang dari berbagai tingkat usia, mulai anak-anak sampai dewasa menyukai kegiatan bermain. Bagi anak-anak, permainan dalam kegiatan bermain merupakan bahasa universal yang dapat dijadikan sarana komunikasi bahkan terapeutik yang efektif (Wong, 2002).

Dahulu, sebelum permainan berubah menjadi bentuknya yang modern seperti saat ini, bentuknya amatlah sederhana. Seiring dengan perkembangan teknologi, lama-kelamaan bentuk permainan menjadi lebih kompleks dan mutakhir. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana permainan dan hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Menurut Eddy Liem Direktur Indonesia *Gamer* dalam Kompas cyber media (14 November 2003), sebuah komunitas pencinta *game* di Indonesia, internet *game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via *Internet*, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti *PS2*, *X Box*, dan sejenisnya). *Game online* saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah *Internet*. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak.

Teknologi *game online* diilhami oleh penemuan metode *networking computer* tahun 70-an oleh militer di Amerika Serikat. Dari konsep inilah dikembangkan berbagai fitur baru termasuk *game*. Jaringan yang digunakan masih *Local Area Network* (LAN) kemudian berkembang menggunakan jaringan yang luas melalui *www* (*world wide web*) atau *internet* yang bisa diakses via nirkabel.

Untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu harus meng-*install* dulu program *game*-nya. Untuk itu, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan harus memadai. Berbeda dengan *game* biasa, pada *game online* sebelum dapat bermain harus mendaftar atau *register* terlebih dahulu. Tidak

semua *game online* dapat dimainkan secara gratis, beberapa di antaranya ada yang memerlukan registrasi atau pembuatan *member* yang memerlukan sejumlah biaya. *Game* yang tidak memerlukan sejumlah biaya untuk pembuatan *member*, hanya perlu register dan dapat langsung memainkannya. Untuk *game* yang tidak gratis, terlebih dahulu harus memasukkan kode khusus (*source code*) yang ada pada *voucher game* yang dibeli.

Di dunia *game online* terdapat *level* pada permainan. Untuk tahap awal, dimulai pada *level* satu. Kemudian *level* akan bertambah seiring dengan tingkat kemampuan untuk memainkan permainan tersebut. Setiap jenis *game online* selalu memiliki identitas karakter (*id character*) yang harus dijaga agar *id character* tersebut dapat “diperhitungkan” di dunia maya.

Banyak sekali jenis (*genre*) *game online* yang dapat dimainkan. Jenis-jenis *game* itu antara lain permainan ketangkasan (*arcade*), permainan petualangan (*adventure*), permainan strategi (*strategy*), maupun permainan simulasi (*simulation*). Ada beberapa contoh permainan yang sarat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam *game online* seperti *Point Blank* dari Garena atau *Dragon Nest* dari Gemscool. Sementara itu Steam memiliki *DOTA*, *Grand Theft Auto V*, dan *CS:GO*.

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 90-an, saat *game Nexia* beredar. Salah satu *game online* yang sempat digandrungi adalah *Ragnarok online* (RO), sebuah *game* yang diangkat dari komik berjudul *Ragnarok*. RO adalah *game* yang cukup fenomenal karena tak hanya *booming* di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. RO sangat digemari karena menawarkan kekuasaan penuh atas karakter yang diciptakan serta

memberikan banyak pilihan, apakah karakter tersebut akan menjadi karakter yang beruntung, lemah, pemaarah atau yang lainnya.

Menurut Alanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya (Alanov dalam Kompas, Kamis 15 April 2004). Kesempatan untuk bertemu dengan pemain *game* (*gamer*) lain adalah salah satu daya tarik pada *Game online*. Bila *Game offline* hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain terbatas, lewat *game online*, pemain *game online* dapat bermain dengan banyak pemain serta dapat menjalin pertemanan dengan teman-teman baru.

Awalnya permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi penggunanya terutama anak sampai remaja. Salah satu dampak positif dari permainan yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi yang baik bagi anak dan lingkungan luar. Namun, pengaruh negatif dari kegiatan bermain juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan, jenis permainan yang kurang tepat dengan usia anak, dan pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orang tua (Tedjasaputra, 2008). Memang tidak semua game mengandung unsur kekerasan atau dewasa, game online disini yang di maksud adalah game yang disukai dan sarat unsur kekerasan seperti Point Blank, DOTA, Grand Theft Auto, dan sebagainya.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Utami dan Retnaningsih (2007) mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *video* pada beberapa remaja, didapatkan hasil bahwa dari segi positifnya

video game dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika *gamer* berhasil memecahkan tantangan pada setiap level *video game* yang dimainkan. Namun pada beberapa semester terakhir terlihat adanya penurunan kinerja sekolah akibat kurangnya konsentrasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini terjadi karena konsentrasi *gamer* terbagi antara *video game* yang belum mereka selesaikan bermain dengan pelajaran. *Gamer* menjadi suka lupa waktu jika sedang asik bermain *video game*.

Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009), menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game*.

Penelitian lain yang pernah dilakukan oleh Gentile (2004), didapatkan korelasi negatif yang cukup konsisten dari kebiasaan bermain *video game* terhadap perilaku yang ditimbulkan oleh anak sekolah. Anak sekolah lebih banyak menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *video game*. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua terhadap kebiasaan anak bermain *video game* sangatlah penting. Orang tua dapat memberikan batasan berhubungan dengan porsi waktu dan juga jenis *game* yang dimainkan sesuai dengan

tingkat usia anak. Dengan demikian, hal ini dapat meminimalisir efek negatif dari *video game* (Gentile, 2004).

Dalam penelitian ini peneliti memilih tiga warnet di sekitar kampus UIN Maliki Malang, yaitu warnet A,B, dan C. Warnet A atau TanjuNet terletak di Jl. Terusan Gajayana Merjosari, Malang. Warnet ini memiliki total 16 buah komputer, 7 komputer internet dan 9 komputer *game*. Diantara ketiga warnet, mungkin warnet ini lebih banyak memiliki pelanggan sekitar 15 pelanggan perhari. Hal ini dikarenakan *hardware* seperti *mouse* dan *keyboard* di warnet A lebih mumpuni dan berkualitas. Kemudian, warnet “B” atau BoyanNet yang terletak di daerah dinoyo malang. Warnet B memiliki 9 komputer *game*. Warnet B lebih sering dikunjungi oleh remaja yang bertempat tinggal disekitar warnet tersebut dan rata-rata pelanggan warnet tersebut adalah 10 pelanggan perhari. Warnet “C” atau TripleNet terletak di daerah jalan Bend. Sutami Malang. Warnet C memiliki 40 buah komputer, dengan rincian 20 komputer internet dan 20 komputer *game*. Dari hasil wawancara dengan penjaga warnet, warnet tersebut paling ramai dikunjungi siswa sekolah terutama SMP pada hari jumat dan sabtu siang sepulang sekolah. Dengan rata-rata sekitar 10 pengunjung tetap atau pelanggan yang semuanya adalah siswa SD-SMP.

Dan permasalahan yang terjadi pada dewasa ini adalah munculnya dampak negatif dari permainan *game online* yaitu akan sangat terasa, manakala pemainnya tidak dapat mengendalikan diri. Para pemilik warnet terkesan acuh terhadap pelanggan. Pelanggan warnet bermacam-macam umur, mulai dari 6-30 tahun. Padahal dalam setiap *game* sudah ada

peringatan, *game* tersebut diperuntukan untuk remaja, dewasa, atau semua umur. Seperti *game Point Blank* yang sarat unsur kekerasan seperti menembak, membacok, dan sebagainya. Namun pemilik warnet tidak memperdulikan hal tersebut karena faktor *money oriented* atau “*yang penting usahanya laku*”.

Akan tetapi bagi *gamer* yang menjadikan ini sebagai profesinya mereka menganggap ini sebagai dampak positif karena ini profesinya dan responden merasa santai ketika melaksanakan aktifitas ini. Pada saat seseorang mulai merasa bahwa permainan ini bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi, maka *gamer* mulai menghadapi dampak dari main *game online* yang tergolong penuh memerlukan waktu. Tersitanya aktivitas yang lain seperti pola hidup yang sering di *game centre* bahkan sampai begadang, kalau mengantuk sampai tidur dimeja komputer tersebut dan komunikasi sering kali hanya dilakukan di dunia maya. Komunikasi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang terutama keluarga karena rata-rata para *gamers* memerlukan waktu untuk bermain di *game center* paling sedikitnya 7 sampai 10 jam per harinya hanya untuk menaikkan *level* dan mengeluarkan uang untuk membeli voucher tiap bulannya dan membayar berapa lama dia bermain di *game centre* tersebut.

Dengan dampak negatif dari *game online* yang seperti dijelaskan diatas, sedikit banyak akan mempengaruhi remaja yang memainkan permainan *game online* tersebut. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Suci Ardianita Karina, psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RSKD) Atma Husada Mahakam, *game online* memiliki dua sudut pandang yang

berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi di sisi lain sangat merugikan. “*Game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stress, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak”, bahkan tak jarang, perlakuan-perlakuan yang di mainkan di dunia maya, terbawa sampai ke dunia nyata. Saat bermain bersama teman di sekolah, si pecandu akan berhayal tengah menjadi jagoan dalam *game online*. Mereka akan menghajar lawan sampai babak belur yang merupakan rekan bermainnya.

Peneliti juga telah melakukan obseravasi yang dilakukan pada jam-jam ramai ketiga warnet tersebut. Peneliti menemukan ada beberapa model agresivitas yang dilakukan oleh remaja-remaja yang sudah lama atau sudah ketagihan bermain *game online*. Dari beberapa perilaku agresivitas tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni agresivitas verbal dan fisik. Dalam agresivitas yang bersifat verbal, peneliti menemukan beberapa kata-kata yang diucapkan oleh subjek yang mengucapkan kata-kata yang sebenarnya tidak pantas diucapkan oleh remaja seumuranya atau bahkan kata-kata yang melanggar norma seperti kata-kata kotor yang bersifat cacian atau hanya lampiasan emosi seperti *jancok, gatel, asu, cacat, goblok*, dan lain-lain. Sedangkan perilaku agresif yang bersifat fisik seperti sekedar memukul meja warnet sampai menggoyangkan *mouse* dengan keras dengan alasan *mouse* kurang enak. Dari semua agresivitas, yang paling menonjol adalah agresivitas verbal.

Hasil observasi diatas merupakan agresivitas yang bisa diobservasi oleh peneliti di warnet atau *game centre* tempat peneliti melakukan

penelitian, namun sebenarnya masih banyak perilaku agresif yang dilakukan remaja jika sudah kecanduan *game online*, bahkan bisa dikatakan sudah melampaui batas seperti di Gresik, 3 remaja mencuri mesin diesel milik warga yang nantinya akan dijual dan hasilnya digunakan untuk bermain *game online* di warnet. Dan yang membuat miris ialah salah satunya masih berstatus siswa sekolah dasar (www.video.okezone.com Kamis, 24 Oktober 2013).

Pandangan tentang perilaku agresif tidak berhubungan dengan insting, namun ditentukan juga oleh kejadian-kejadian eksternal, Teori belajar sosial menekankan, bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan pada seseorang secara kebetulan. lingkungan-lingkungan itu kerap kali dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilakunya sendiri. Menurut Bandura, sebagaimana yang dikutip oleh Kardi, S. (1997) bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Inti dari teori pembelajaran sosial adalah pemodelan (*modelling*). Jadi anak-anak atau remaja awal meniru apa yang dilakukan/dikatakan orang-orang disekitar mereka, baik atau buruk.

Bandura juga mengungkapkan bahwa reaksi agresivitas yang biasa dilakukan pada remaja umumnya ada dua cara yakni Ekspresif Agresif atau dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain, tidak punya tenggang rasa, memaki, mengancam yang membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain. Dan yang kedua adalah Pasif Agresif, dimana remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri bahkan sampai menangis.

Berdasarkan teori belajar sosial diatas, masa remaja adalah masa yang sangat rawan karena di masa ini merupakan peralihan dari masa anak menuju ke masa dewasa atau bisa disebut masa pubertas atau masa transisi. Remaja biasa diselimuti dengan rasa ingin tahu dan ingin mencoba hal-hal baru, untuk mencari identitas diri, karena masa remaja sering disebut dengan masa krisis identitas diri, sehingga remaja akan mencari identitas dirinya dengan meniru memodel, imitasi tingkah laku yang dapat ditangkap oleh panca inderanya, baik melihat, mendengar atau merasakan, dan dilakukan secara sadar atau tidak sadar.

Hasil penelitian Rohner menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil seorang remaja sangat berpengaruh pada perkembangan emosi, perilaku, sosial-kognitif, dan kesehatan fungsi psikologisnya ketika dewasa dalam pembentukan perkembangan kepribadian (karakter atau kecerdasan emosinya) (Megawango, 2003).

Kajian oleh pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (Yahudi & Anderson, 2003) karena:

- a. *Game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif
- b. *Game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan
- c. Remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Penelitian Suherman (2015) yang berjudul “Pengaruh antara intensitas menonton tayangan televisi dan kendali orang tua dalam menonton tayangan televisi, terhadap perilaku negatif anak usia dini di TK Islam Syaichona Balikpapan” mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas menonton tayangan televisi dan kendali orang tua dalam menonton tayangan televisi terhadap perilaku negatif anak usia dini. Hal tersebut mengindikasikan adanya suatu kondisi apabila intensitas menonton tayangan televisi relatif tinggi dan diikuti dengan kendali orang tua dalam menonton tayangan televisi relatif rendah maka pembentukan perilaku negatif anak usia dini akan mengalami kenaikan.

Dan berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa warnet atau *game centre* merupakan lingkungan yang kurang tepat bagi tumbuh dan kembang anak-anak dan remaja. Karena dari situlah anak-anak atau remaja tidak dapat dikontrol pergaulannya dan menjadi tipe modelling yang buruk bagi anak atau remaja. Ditambah lagi para dewasa dilingkungan tersebut terkesan tidak peduli, baik pelanggan bahkan pemilik warnet tersebut. Dengan lingkungan seperti di warnet menjadikan remaja meniru hal yang tidak sepatutnya. Emosi yang meledak-ledak, iri, dengki, mengumpat sudah menjadi hal yang biasa di tempat seperti itu. Padahal dalam islam sendiri sudah menjelaskan bagaimana seharusnya seorang insan dalam menanggapi emosi.

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكِبَاطِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ

(Al-Imran : 134)  وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

“(Yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.” (Al-Qur’an, Depag RI, 2004).

Dalam ayat diatas menerangkan bahwa "*Orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan kesalahan orang lain*": ini tidak berarti mereka tidak pernah marah. Marah merupakan sifat makhluk, dan sebenarnya bukanlah sifat yang membahayakan. Namun Alquran menyatakan bahwa mereka yang bertakwa (orang-orang yang taat) tidak salah menempatkan amarah mereka, tetapi mengendalikan dan melakukannya untuk mewujudkan amarah tersebut dengan cara yang positif dan di jalan Allah. Mereka yang tidak menahan amarah sebenarnya hanya sekadar bereaksi terhadap hal-hal yang memancing amarah dan menghamburkan tenaga mereka dengan cara yang emosional.

Akar kata "memaafkan" (*afw*) secara harfiah memiliki makna "menghapuskan apa yang telah terjadi, menghilangkan jejak suatu perbuatan, melupakan atau menutupinya." Dalam konteks Alquran, kata ini memiliki makna orang-orang yang cenderung mengasihi orang lain. Kita harus memiliki rasa belas kasihan kepada orang-orang yang berbuat kesalahan. "*Dan Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.*" Kita harus

berbuat baik kepada orang lain, karena itulah kebajikan yang mulia (*ihsan*). Di antara kaum muslim selalu ada orang-orang yang tak bisa berhubungan dengan kontroversi dan konfrontasi. Allah memerintahkan kita untuk memiliki rasa kasih sayang kepada orang-orang yang lemah-lembut terhadap semua makhluk. Dari ayat diatas kita bisa mengambil satu kesimpulan bahwa pentingnya menahan amarah, bukan malah melampiaskan kesekitar kita yang pastinya akan membawa efek buruk bagi kita atau semua makhluk disekitar kita, baik itu makhluk hidup atau benda mati.

Nina Armando, staf pengajar Jurusan Komunikasi FISIP UI, mengatakan bahwa, kemunculan teknologi komputer sesungguhnya bersifat netral. Pengaruh atau negatif yang bisa muncul dari alat ini tentu lebih banyak tergantung dari pemanfaatannya. Bila remaja dibiarkan menggunakan komputer secara sembarangan, pengaruhnya bisa jadi negatif. Sebaliknya, komputer akan memberikan pengaruh positif bila digunakan dengan bijaksana, yaitu membantu pengembangan intelektual dan motorik remaja (Artikel Remaja, Cinta, Kenalakan remaja. 21 Mei 2008).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin memahami hubungan *game online* terhadap agresivitas remaja awal. Walaupun diketahui menurut Mayke Sugianto (1995), bahwa bermain merupakan hal yang cukup penting dalam tahap perkembangan remaja, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan

tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Namun pada kenyataan tidak semua permainan memberikan pengaruh positif bagi perkembangan remaja. Kecanggihan teknologi yang menyodorkan berbagai permainan *online* banyak yang memberikan pengaruh negatif bagi perkembangan remaja yang labil. Secara tidak sadar permainan yang ditawarkan mengandung banyak unsur kekerasan. Ini mengakibatkan remaja cenderung meniru perilaku agresivitas yang dimunculkan.

Dampak negatif dari *game* tidak bisa diabaikan. Salah satunya adalah dari kemungkinan remaja yang tanpa sepengetahuan orang tua, 'mengkonsumsi' *game* yang menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas. Ditambah lagi dengan lingkungan tempat bermain yang tidak bisa dikontrol oleh orang tua.

Timbulnya adrenalin, seperti luapan emosi, teriakan, untuk mengekspresikan bagaimana ketegangan, keasyikan, maupun kesalahan dalam bermain terkadang menjadi suatu keasyikan tersendiri dalam bermain *game*. Tetapi jika teriakan dan luapan emosi itu berubah menjadi tindakan negatif seperti cacian dan makian yang cenderung tanpa kendali dan ditunjukkan oleh remaja kepada orang sekitar maupun lawan bermain, dengan mengabaikan norma dan etika, dan kegiatan tersebut juga terkadang masih terbawa dalam kegiatan sehari-hari beberapa saat setelah bermain *game*. Maka hal ini merupakan dampak negatif yang sangat destruktif yang secara tidak langsung, tidak disadari oleh pengguna *game*. Agresivitas yang

ditimbulkan dan kebiasaan berbicara tanpa kendali seperti mencaci, adalah dampak negatif dari permainan *game online* tersebut pada diri remaja.

Berdasar masalah yang telah dipaparkan, penulis sangat tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Intensitas bermain *Game online* dengan agresivitas remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana intensitas bermain *Game Online* remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang?
2. Bagaimana tingkat agresivitas remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang?
3. Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan agresivitas remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *Game Online* remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat Agresivitas remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang.

3. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan agresivitas remaja awal di warnet A,B, dan C kecamatan Lowokwaru kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian diatas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan. Selain itu pengetahuan baru akan menambah ketrampilan baru dalam praktik psikologi khususnya di pendidikan dan perkembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pengetahuan bagi ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi pendidikan dan perkembangan.
- b. Memberikan masukan kepada orang tua dari hasil penelitian yang dilakukan tentang hubungan *Game Online* terhadap Agresivitas.
- c. Bagi pihak lain hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian ilmiah yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Game

Saat ini *game* bukan lagi merupakan sesuatu hal yang baru, permainan yang berbasis pada komputer ini telah tersebar di seluruh pelosok dunia, berikut ini uraian tentang pengertian *game*, *game* berbasis internet, *game online* jenis *Real-time Strategy* (RTS), *game online* jenis *First-Person Shooter* (FPS), *game online* jenis *Role-playing Game* (RPG), *game online* jenis *Action Adventure*, *game online* jenis *Race*, *game online* jenis *turn base strategy*, dan *Game online* jenis *Sport*.

1. Pengertian Game

Elliot Avedon and Brian Sutton-Smith menyatakan “*Game are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between power, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome*” (*The Art Of Game Design “a book of lisenche”*, Jesse Schell, 2008).

Permainan (*game*) merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga santai. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan pada pengertian luas dilakukan secara kelompok, dengan cara berlarian, atau duduk melingkar untuk menciptakan keakraban. Permainan yang karena

tercipta di masa yang lama berlalu disebut dengan permainan tradisional, sedangkan beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern.

Ciri-ciri mendalam pada *game* adalah, adanya keinginan untuk bermain (*entered willfully*), adanya tujuan akhir (*goals*), terdapat permasalahan (*conflict*), adanya peraturan (*rules*), dan adanya kompetisi menang dan kalah (*won and lost*). Greg Costikyan menyatakan “(a game is) an interactive structure of endogenous meaning that requires player to struggle toward goal” (*The Art Of Game “a book of lisenca”*, Jesse Schell, 2008).

Dalam LeBlac’s *Taxonomy of game pleasure*, terdapat beberapa unsur yang mendefinisikan lebih jauh tentang *game*, yaitu terdapat unsur sensasi (*sensation*), fantasi (*fantasy*), Unsur cerita naratif (*narrative*), tantangan (*challenge*), hubungan pertemanan (*fellowship*), penjelajahan (*discovery*), peluapan ekspresi (*expression*), dan adanya sensasi dunia baru (*submission*) (*The Art Of Game Design “a book of lisenca”*, Jesse Schell, 2008).

2. Game Berbasis Internet

Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Permainan *online* (*game online*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya.

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software* (Febrian dan Andayani, 2002).

Game online menurut Kim dkk (2002) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*. Contoh permainan *online* adalah *Ragnarok Online (RO)*, *Ayo Dance*, *Seal Online*, *Point Blank*, *DOTA* dan permainan sejenis lainnya.

Permainan video ditinjau dari cara memainkan dapat di bedakan menjadi beberapa jenis (*genre*). Antara lain adalah *Real Time Strategy*

(RTS), *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Game* (RPG), *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Turn Based*, dan *Sport*.

3. Dimensi atau Aspek Intensitas *Game online*

Aspek aspek intensitas ini diambil dari pengertian pengertian intensitas menurut Chaplin (2004), *Random House Unabridged Dictionary* (1997), Nashori (2006) yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahas indonesia adalah kekerapan, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online.

c. Perhatian penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game*.

d. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa, (Lewis dan Granic, 2000). Jadi emosi disini yaitu reaksi emosi dari

permainan *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal pada saat sedang bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

4. Jenis-jenis Game online

Ada beberapa jenis-jenis Game online, yang dibedakan menjadi beberapa genre atau jenis, antara lain :

a. *Game Online* Jenis *Real-Time Strategy* (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (*genre*) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan perang tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan dan diplomasi.

Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis *game* ini, tetapi *game* RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara.

RTS dibedakan dari *Turn-Bases Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berubah sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*). (*Wikipedia bahasa Indonesia, 2013*).

b. *Game Online* Jenis *First-Person Shooter* (FPS)

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata genggam jarak jauh.

Game FPS yang sedang booming di Indonesia sejak 5 tahun terakhir adalah *Point Blank* buatan dari *Gemscool*. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara nyata. (Wikipedia bahasa Indonesia, 2013).

c. *Game Online* Jenis *Role-Playing Games* (RPG)

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Selama tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah '*team*', *guild* atau *clan*.

Standar permainan RPG bertipe ‘*slash-em-up*’ atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada pula yang menfokuskan pada *quest* (Wikipedia bahasa Indonesia 2013).

d. *Game Online* Jenis *Action Adventure Strategy*

Action Adventure Strategy adalah jenis permainan video yang mengkombinasikan *adventure game* dan *action game*.

Adventure game adalah petualangan interaktif yang mengandung unsur eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan. Sedangkan *action game* adalah permainan video yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan fitur *adventure game* lainnya. Jenis *game* ini dapat dibedakan kembali menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure games*, *action-role-playing games*, *isometric platform games*, dan *first-person action-adventures*. (Wikipedia English, 2013).

e. *Game Online* Jenis *Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur *sport racing* biasanya lebih dominan dalam permainan ini (Wikipedia English, 2013).

f. *Game Online* Jenis *Turn Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik jenis *game* ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk penyelesaian misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi (*Wikipedia English, 2013*).

g. *Game Online Jenis Sport*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis *game* ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan *game* sesungguhnya (*Wikipedia English, 2013*).

5. *Game* Dalam Perspektif Islam

Allah swt menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya swt dan menjadikan makhluk-Nya merupakan campuran antara daging dan ruh serta memberikan didalamnya beberapa karakteristik yang menjadikan keberlangsungannya dari satu keadaan ke keadaannya yang lain, yaitu senantiasa bergerak dan berpindah antara kegiatan dengan kemalasan, serius dengan main-main serta ketaatan dengan lawannya. Allah memberikan taufik kepada orang yang didalam kegiatannya adalah ketaatan Allah, didalam kekuatan dan kelemahannya tetap teguh dari terjatuh kedalam apa-apa yang diharamkan Allah.

Diantara rahmat dan hikmah-Nya adalah menyediakan bagi manusia hal-hal yang mubah untuk melenyapkan berbagai pengaruh

kejujutan dan kebosanan setelah keseriusan dan aktivitas melalui hiburan dan permainan yang dibolehkan. Dengan demikian kita mengetahui bahwa permainan dan hiburan didalam lingkup yang dibenarkan menjadi sebuah kebutuhan jiwa dan menjadi sebuah aksiomatis jika hal ini menjadi lebih digemari anak kecil daripada orang dewasa. Untuk itu islam dengan kekomprensifannya tidaklah mengabaikan penataan hidup dari sisi yang penting ini, bahkan saling meninggikan ketika ia dijadikan sebagai pendukung yang membantu menunaikan berbagai kewajiban. Didalam As Sunnah banyak sekali penjelasan yang menunjukkan hal itu serta menganjurkannya, diantaranya : sabda Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam *"Tidak ada perlombaan kecuali dalam hewan yang bertapak kaki, yang berkuku serta memanah."* (HR. Ahmad, at Tirmidzi, Abu Daud dan an Nasai yang dishahihkan oleh Ibnu al Qathan dan Ibnu ad Daqiq).

Peniadaan di sini adalah untuk menjelaskan “yang paling utama” dan “yang paling sempurna” bukan berarti bahwa bentuk-bentuk perlombaan selainya tidak diperbolehkan seperti perlombaan berjalan kaki. *“Karena Rasulullah shalallahu ‘alaihi wa sallam pernah melakukan perlombaan (berjalan) dengan istrinya, Aisyah radhiyallahu ‘anha”* (HR. Bukhari)

Riwayat lainnya adalah bahwa *“Rasulullah shalallahu ‘alaihi wa sallam pernah berdiri menyaksikan orang-orang Habasyah memainkan tombak.”* (HR. Bukhari). Begitu juga *“Nyanyian budak wanita pada hari raya dihadapannya saw.”* (HR. Bukhari). Itu semua menunjukkan perhatian Pembuat syariat kepada kebutuhan jiwa ini dan bagaimana ia

berfungsi untuk membantu berbagai tujuan-tujuan syar'i, seperti : kebugaran tubuh, latihan alat-alat perang dan tempur. Dan bukan berarti berbagai hiburan dan permainan selainnya tidak diperbolehkan namun justru dibalik itu adalah bahwa dengan aspek ini seorang muslim akan terangkat dalam kehidupannya yaitu menjadikannya ingat dan membantunya didalam ketaatan kepada Allah swt dan ia juga bisa mewarnai kehidupan seorang muslim secara umum dalam rangka beribadah kepada Allah Robbul 'alamin.

Adapun hiburan dengan permainan (game) di internet maka kami tidaklah mengharamkannya apabila ia terikat dengan rambu-rambu syar'i, dimana tidak terdapat didalamnya hal-hal yang diharamkan serta tidak menyibukkannya dari kewajibannya maka ia dibolehkan. Akan tetapi tujuan Pembuat syariat tidak bisa diteguhkan ketika terjadi kecanduan pada permainan dan kekhawatiran khususnya terhadap anak-anak yang memasuki dunia internet akan terpengaruh pribadinya dengan berbagai kerusakan akhlak, kesehatan, kecanduan menonton yang bisa membuatnya melanggar berbagai kewajiban dan berbagai kemudharatan lainnya yang tidak tersembunyi dari seorang pun.

B. Remaja

Remaja adalah periode masa kelanjutan usia anak-anak. Pada masa ini seperti halnya anak-anak, remaja masih sangat menggemari permainan atau *game*. Berikut ini akan diuraikan tentang pengertian remaja, remaja awal, perkembangan kepribadian remaja, faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah

laku remaja, kesadaran dan fungsi kesadaran pada remaja, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran pada remaja.

1. Pengertian Remaja

Model umum perkembangan remaja menyatakan bahwa remaja adalah masa transisi dari masa anak ke masa dewasa, dan dalam masa transisi itu remaja menjajaki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas (*Adolscence*. Perkembangan remaja, John W. Santrock). Remaja menghadapi tuntutan dan harapan, juga bahaya dan godaan, yang lebih banyak dan lebih kompleks ketimbang yang dihadapi remaja generasi yang lalu (Hechninger 1992). Pendefinisian remaja tidak mempunyai batasan yang jelas. Remaja masih belum mampu untuk mengatasi fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya (Monks, 1953).

2. Remaja awal

Remaja awal atau *Early Adolescence* dimana seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis ia sudah berfantasi erotik. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap ego menyebabkan para remaja awal ini sulit dimengerti dan dimengerti orang dewasa.

3. Perkembangan Kepribadian Remaja

Perkembangan (*development*) adalah pola gerakan atau perubahan yang dimulai pada waktu konsepsi dan berlanjut sepanjang siklus hidup dan bersifat kompleks sebab merupakan hasil dari beberapa proses biologis, kognitif, dan sosial-emosional. (*Adolsencene*. Perkembangan Remaja, John W. Santrock).

Keprabdian adalah semua corak perilaku dan kebiasaan individu yang terhimpun dalam dirinya dan digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsangan baik dari luar maupun dalam. Masa remaja kira-kira dimulai usia 10-13 tahun dan berakhir antara usia 18-22 tahun, perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berfikir, abstrak sampai pada kemandirian. Menurut Allport, kepribadian adalah organisasi-organisasi dinamis dari system psikofisik dalam individu yang turut menentukan cara-cara yang unik atau khas dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (Allport, 1971).

Ahli perkembangan remaja menekankan lingkungan sosial (keluarga, teman sebaya, sekolah, masyarakat, media, dan budaya) yang ekstrim (yang secara psikologis hampa dan bermusuhan) dapat menghambat perkembangan kepribadian remaja. Sedangkan remaja mempunyai rasa ingin tahu dan ingin mencoba hal-hal yang baru, untuk mencari identitas diri, karena masa remaja dapat kita sebut dengan masa krisis identitas diri, sehingga remaja akan mencari identitas dirinya dengan meniru model, imitasi tingkah laku orang lain yang dilihat, dilakukan secara sadar atau tidak (Bandura & Walters, 1963).

Pengalaman-pengalaman yang umum maupun khusus dari anggota memberikan pengaruh berbeda-beda pada tiap-tiap individu hingga membentuk struktur kepribadian yang tetap (permanen). Proses integrasi pengalaman-pengalaman ke dalam kepribadian yang semakin dewasa disebut proses pembentukan identitas diri.

Tingkah laku, atau dapat disebut dengan kata "*behavior*", merupakan suatu tindakan yang teraplikasi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam arti lain tidak hanya dengan melihat tetapi juga diamati dan juga dipelajari. Behaviorisme (*behaviorism*) menekankan studi ilmiah terhadap respon tingkah laku yang dapat di amati dan determinan lingkungannya. Perkembangan adalah tingkah laku menurut Skinner, tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh stimulus. Tingkah laku atau respon (R) tertentu akan timbul sebagai reaksi sebagai stimulus tertentu (S). Respon yang di maksud adalah respon berkondisi yang dikenal dengan respon operant (tingkah laku operant). Sedangkan stimulusnya adalah stimulus operant.

Menurut Skinner belajar adalah perubahan dalam perilaku yang dapat diamati dalam kondisi control secara baik. Ada tiga syarat terjadinya interaksi antara organisme dan lingkungannya, ketiga syarat tersebut adalah:

- a. Saat respon terjadi,
- b. Respon itu sendiri,
- c. Konsekuensi penguatan respon.

Kontinuitas perkembangan (*continuity of development*) adalah perubahan kumulatif dan berangsur-angsur dari konsepsi sampai kematian. Perspektif kontinuitas merupakan hasil pertumbuhan dan latihan selama berminggu-minggu dan berbulan-bulan. Merupakan proses yang berangsur-angsur dan terjadi selama beberapa tahun dan membentuk karakter kepribadian manusia.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkah Laku Remaja

Bandura memandang perilaku remaja tidak semata-mata refleksi otomatis atau stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Model belajar dan perkembangan Bandura menyatakan bahwa, tingkah laku, faktor manusia, kognisi, dan pengaruh lingkungan, beroperasi secara interaktif. Tingkah laku dapat mempengaruhi kognisi, pengaruh lingkungan dapat merubah proses pemikiran individu, dan sebaliknya (Bandura, 1986).

Prinsip dasar belajar menurut teori Bandura, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral menjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya kondisi dan situasi. Melalui pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*), seorang individu akan berpikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan.

Dikatakan oleh Bandura, dalam membentuk karakteristik perilaku remaja, remaja dapat meniru model yang akan ditiru, sedangkan jenis

perilaku yang akan ditirukan harus yang memiliki persyaratan sebagai berikut:

- a. Mendapatkan perhatian dari remaja (suatu model tidak akan bisa ditiru bila tidak diamati oleh remaja tersebut terlebih dahulu).
- b. Retensi atau disimpan dalam ingatan oleh remaja (tingkah laku yang telah diperhatikan harus sudah dilihat dan diingatkan kembali oleh remaja).

Sedangkan persyaratan dalam membentuk karakteristik perilaku yang harus dimiliki oleh remaja menurut Bandura, adalah sebagai berikut:

- a. Remaja mempunyai reproduksi motoris (untuk dapat meniru dengan baik seseorang remaja harus memiliki kemampuan motorik yang baik untuk meniru).
- b. *Reinforcement* (penguatan) dan motivasi (remaja yang menirukan melihat tingkah laku itu sebagai tingkah laku yang terpuji atau menarik sehingga remaja tersebut termotivasi untuk menirukannya).

Penguatan untuk tetap melakukan suatu perilaku dalam diri remaja atau serupa dengan *reward* atau hadiah, penghargaan. Gagasannya adalah tidak terlalu berlebihan atau sederhana tetapi bisa bermacam-macam variasinya. Ada yang berbentuk pujian, maupun celaan. Tergantung bagaimana seorang remaja menanggapi penguatan tersebut.

Perbedaan yang intrinsik dan ekstrinsik akibat dari suatu perilaku yang telah diperbuat didasarkan dari apakah perilaku seseorang terjadi penguatan dalam dirinya sendiri atau apakah penguatan dalam dirinya sendiri atau apakah penguatan itu dikarenakan oleh *reward* atau hadiah,

penghargaan itulah yang bukan merupakan bagian dari integral dari perilaku atau tingkah laku sebenarnya (Robert, 1975). Hal inilah yang membuat remaja cenderung lebih mudah untuk menirukan suatu perilaku yang dianggap layak untuk ditirukan tanpa memikirkan sisi negatif ataupun positifnya. Sebab remaja menganggap suatu penghargaan (baik negatif maupun positif) merupakan suatu hal untuk menaikkan harga diri dan menciptakan suatu karakter yang ingin ditonjolkan oleh masing-masing remaja.

5. Fungsi Media pada Remaja

Media dapat mengajarkan remaja bahwa masalah dapat diselesaikan dengan mudah dan bahwa segala sesuatunya akan menjadi baik pada akhirnya (Huston, Watkins & Kun Kel, 1989). Media juga memberikan gambaran mengenai dunia yang berbeda dengan dunia remaja yang sedang dihadapi, dalam artian remaja mendapat cakrawala pengetahuan baru yang lebih luas daripada yang didapatnya hanya dari orang tua, guru dan teman sebaya mereka (Clifford & Mcaleer, 1995).

Menurut Arnett, fungsi media bagi remaja seharusnya sebagai berikut (Arnett,1994):

- a. Hiburan, remaja sering menggunakan media untuk sarana hiburan dan perbedaan yang menyenangkan dalam kesibukan sehari-hari.
- b. Informasi, remaja menggunakan media untuk mendapatkan lebih banyak informasi, terutama tentang topik yang enggan dibicarakan orang tua mereka di rumah.

- c. Sensasi, remaja cenderung untuk mencari sensasi yang tidak mudah didapat dalam kehidupan sehari-harinya dibandingkan orang dewasa dalam mencari sensasi dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menanggulangi kesulitan, remaja menggunakan media untuk mengurangi rasa kelelahan dan ketidak-bahagiaaan yang tengah dihadapi.
- e. Model peran berdasar jenis kelamin, media memberikan model peranan yang berbeda dari yang didapat dalam keseharian. Model peran dari media dapat mempengaruhi sikap dan perilaku remaja secara tidak langsung terhadap gender dan mampu merubah persepsi remaja dalam bagaimana berperan seharusnya sesuai dengan gender.
- f. Jati diri budaya orang muda, penggunaan media memberikan banyak pengaruh pada remaja mengenai perasaan terselubung dengan jaringan dan budaya teman sebaya yang lebih luas, tergabung oleh jenis-jenis nilai dan ketertarikan yang disampaikan media yang berorientasi remaja.

“Exposure to media violence may indeed be one factor contributing to high and rising level of violence in united state and elsewhere” (Baron & Byrne *“Social psychology 8th edition”*).

“The result of these experiment indicated that every young children can acquire new ways of agressing against other from exposure to media violence, and that exposure to such materials can also increase their tendency to put such behaviors into practice” (Baron & Byrne *“Social psychology 8th edition”*).

Pengaruh media yang digunakan oleh remaja sedikit banyak telah memberikan pengaruh pergeseran nilai-nilai budaya dan peradaban yang ada dan berkembang dalam suatu lingkungan. Hal ini mendukung perubahan kepribadian remaja secara positif maupun negatif. Tingkatan agresivitas yang terbentuk juga sedikit banyak dipengaruhi oleh media yang dapat memberikan informasi yang mudah untuk ditiru dan diaplikasikan perilakunya oleh remaja penggunanya.

6. Pengaruh intensitas Media *Game Online* pada Agresivitas Remaja

Menggunakan media yang berbau kekerasan dalam jangka panjang ternyata sangat berkaitan dengan kecenderungan agresi yang dilakukan 1.565 orang anak laki-laki berusia 12-17 tahun (Belson, 1978). Anak yang paling banyak menonton agresi di televisi, paling cenderung melakukan kekerasan, memaki, lebih agresif dalam olahraga maupun kegiatan yang menimbulkan adrenalin dan mampu memicu seorang anak melakukan kekerasan terhadap anak lain.

Menurut hasil penelitian Doris Graber (1980) di Amerika Serikat (AS), 94% dari responden yang diteliti menyatakan, media merupakan sumber informasi utama mengenai kejahatan dan sistem peradilan. Dengan demikian pers memberikan sumbangan yang relatif besar dalam membentuk kesan (*impression*) terhadap realita kejahatan didalam pikiran anggota masyarakat. Padahal, kadangkala berita-berita mengenai kejahatan

yang dimuat media massa tertentu agak berlebihan dalam menggambarkan realitas yang sesungguhnya (*overdramatization*).

Perilaku agresif juga bisa dalam bentuk oral, yaitu makian, cercaan dengan kata-kata kotor yang tidak terkendali. Agresi individual akan berubah menjadi agresi sosial bila sekelompok remaja agresif bersatu menyalurkan dorongan agresinya dengan melukai dan mencelakakan sekelompok remaja yang lain.

Kajian oleh pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan *video game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat dari agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (Yahudi & Anderson, 2003), karena:

- a. *Game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif,
- b. *Game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan,
- c. Remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *Game*.

Hasil penelitian Rohner menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil seorang remaja sangat berpengaruh pada perkembangan emosi, perilaku, sosial kognitif, dan kesehatan fungsi psikologisnya ketika dewasa dalam pembentukan perkembangan kepribadian (karakter atau kecerdasan emosinya) (Rohner dalam Megawangi, 2003).

C. Agresivitas

Agresivitas menunjukkan keadaan terjadinya kebocoran emosi. Ini terungkap dalam bentuk perilaku fisik yang dapat diamati secara jelas dalam bermain *game*, utamanya *game* yang seru. Sangat mungkin terjadi munculnya agresivitas pada *gamer*. Pada bagian ini akan diuraikan tentang pengertian agresivitas, Ciri-ciri agresivitas, Pengaruh agresivitas terhadap perkembangan kepribadian remaja, Faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas pada remaja, Fungsi media pada remaja, dan Pengaruh media *game online* pada remaja.

1. Pengertian Agresivitas

Medinus dan Johnson mengemukakan bahwa agresi adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Lebih lanjut Medinus dan Johnson (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai.

Menurut Murray, agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain (Murray dalam Hall & Lindzey, Psikologi kepribadian, 1993). Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun secara psikologis (Baron & Bryne, 1994) dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidaksengajaan, maupun adanya suatu tindakan medis secara fisik

menyakiti, bukan termasuk merupakan tindakan agresif. Tetapi jika terdapat niatan dengan sengaja menyakiti orang lain, walaupun tidak berhasil, tergolong sebagai suatu tindakan agresif.

Menurut Sigmund Freud, dalam diri manusia selalu terdapat potensi bawah sadar yang berbentuk dorongan untuk merusak diri sendiri (*thanatos*). Pada mulanya dorongan tersebut ditujukan untuk orang lain. Freud memberikan indikasi bahwa tantangan terbesar yang dihadapi manusia adalah bagaimana mengendalikan dorongan agresif tersebut. Menurut Baron & Bryne (1994) dorongan tersebut dapat dikambinghitamkan pada obyek lain, ataupun disublimasikan dengan tindakan-tindakan yang lebih bisa di terima dimasyarakat (Baron & Bryne, 1994).

Merupakan ciri-ciri timbulnya suatu agresivitas bagi seorang pemain *game* menurut Altman (1975) atribusi yang dibuat terhadap tindakan kekerasan akan menentukan respon *gamer*, sehingga para *gamer* akan mempertimbangkan agresi ketika mereka merasa tingkah laku *gamer* lain jahat atau tidak sesuai dengan keinginan remaja pemain *game* tersebut. Secara umum mereka mencoba respon dengan verbal yang sesuai (untuk memperingatkan individu mengancam mereka untuk pergi), begitu juga respon fisik, beralih pada agresi hanya ketika ancaman verbal tersebut tidak ada atau tidak diperhatikan (Altman, 1975). Myers (1966) membagi agresi dalam dua jenis, yaitu *hostile aggression* & *instrumental aggression*. *Hostile aggression* adalah agresi yang bertujuan untuk melampiaskan emosi, sedangkan *instrumental aggression* adalah agresi yang dilakukan sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain. Jenis *agresi*

instrumental berbeda dengan *hostile aggression*, bukan hanya dilihat dari tujuannya saja, tetapi juga karena agresi instrumental tidak disertai dengan emosi. Bahkan, antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak saling kenal (tidak ada hubungan pribadi) (Myers, 1966).

2. Ciri-ciri Agresivitas

Agresi walaupun merupakan konsep yang sangat familiar tetapi tidak mudah untuk mendefinisikannya. Agresi dikategorikan sebagai perilaku yang disebabkan oleh terlalu meningkatnya hormon testoteron. Perilaku agresi merupakan salah satu respon yang muncul dari rasa frustrasi (Watson, 1984).

Hipotesis frustrasi-agresi dikembangkan Berzkowitz (1990) menjadi perspektif *cognitive-neoassociation* yang menyatakan bahwa peristiwa-peristiwa yang tidak menyenangkan akan menstimulasi perasaan negatif (afeksi negatif) yang menstimulasi otomatis berbagai pikiran, ingatan, respon fisiologis, dan reaksi motorik. Yang berasosiasi dengan reaksi melawan atau menyerang (Berzkowitz, 1990). Perilaku agresi akan semakin meningkat atau menurun tergantung sejauh mana penguhan diterima. Penguhan positif dalam konteks sehari-hari seringkali diekspresikan dengan persetujuan verbal dari orang-orang disekelilingnya (Wiggins 1994) dalam hal ini perilaku agresi dilakukan karena seseorang menjadi korban dari stimulus yang menyakitkan, seperti diejek atau diserang orang lain dan melakukan pembalasan. Reaksi agresivitas yang biasa dilakukan pada remaja umumnya disalurkan dengan cara-cara berikut:

- a. Ekspresif Agresif. Ciri-ciri remaja yang menggunakan penyaluran secara ekspresif, adalah dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain, tidak punya tenggang rasa, memaki, mengancam lewat kata-kata atau dengan benda yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Perilaku vandalisme dan balas dendam juga termasuk dalam kategori ini.
- b. Pasif Agresif. Ciri-ciri pasif, adalah remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri, sering minta maaf, menangis, dan jarang tersenyum. Ada pula yang menyalurkannya dengan memprovokasi atau memperlihatkan empati berlebihan.

Bentuk-bentuk agresivitas lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002) yang mengelompokkan perilaku agresif menjadi 4 kategori, yaitu :

- a. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
- b. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
- c. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap menuntut.
- d. Melanggar hak milik atau hak orang lain.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas pada Remaja

Penyebab perilaku agresif terbesar adalah timbulnya amarah. Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat yang biasanya disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin nyata-nyata salah atau mungkin juga tidak (Davidoff, Psikologi suatu pengantar 1991). Pada saat marah ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresi.

Pada kenyataannya agresi adalah suatu respon terhadap marah. Kekecewaan, sakit fisik, penghinaan, atau ancaman sering memancing amarah dan akhirnya memancing agresi. Ejekan, hinaan dan ancaman merupakan pancingan yang jitu terhadap amarah yang akan mengarah pada agresi. Remaja di kota seringkali saling mengejek pada saat bermain, begitu juga dengan remaja biasanya mereka mulai saling mengejek dengan ringan sebagai bahan tertawaan, kemudian yang diejek ikut membalas ejekan tersebut, lama kelamaan ejekan yang dilakukan semakin panjang dan terus-menerus dengan intensitas ketegangan yang semakin tinggi bahkan seringkali disertai kata-kata kotor dan cabul. Ejekan ini semakin lama-semakin seru karena teman-teman yang menjadi penonton juga ikut-ikutan memanasi situasi. Pada akhirnya bila salah satu tidak dapat menahan amarahnya maka ia mulai berupaya menyerang lawannya. Remaja cenderung berusaha menggunakan berbagai cara untuk melukai lawannya. Dengan demikian berarti isyarat tindak kekerasan mulai terjadi. Remaja yang sedang mengalam konflik pribadi, cemas, atau merasa tidak

nyaman dengan keadaan dirinya maka dapat memunculkan tindakan agresif dalam menyelesaikan masalahnya. Menurut Davidoff Terdapat beberapa faktor yang juga mendukung terbentuknya tindakan agresi tersebut (Davidoff, 1991), antara lain adalah faktor biologis yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Gen, faktor genetika berpengaruh terbesar pada pembentukan sistem *neural* otak yang mengatur terbentuknya perilaku agresi.
- b. Sistem otak, adanya masalah dalam proses sistem otak yang secara tidak langsung terlihat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau menghambat sirkuit *neural* yang mengendalikan agresi. Pada hewan sederhana marah dapat dihambat atau ditingkatkan dengan merangsang sistem limbik (daerah yang menimbulkan kenikmatan pada manusia) sehingga muncul hubungan timbal balik antara kenikmatan dan kekejaman. Prescott menyatakan bahwa remaja yang berorientasi pada kenikmatan akan sedikit melakukan agresi sedangkan remaja yang tidak pernah mengalami kesenangan, kegembiraan atau santai cenderung untuk melakukan kekejaman dan penghancuran (agresi). Prescott yakin bahwa keinginan yang kuat untuk menghancurkan disebabkan oleh ketidakmampuan untuk menikmati sesuatu hal yang disebabkan cedera otak atau karena kurangnya rangsangan untuk merasakan kesenangan sewaktu bayi (Dalam Davidoff, 1991).
- c. Kimia darah (khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan), susunan kimia dalam peredaran darah juga dapat mempengaruhi perilaku agresi.

- d. Kesenjangan Generasi. Adanya perbedaan atau jurang pemisah (*gap*) antara generasi remaja dengan orang tuanya dapat terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minimal dan seringkali tidak sependapat. Kegagalan komunikasi orang tua dan remaja diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresi pada remaja.
- e. Lingkungan, seperti kemiskinan. Bila seorang remaja dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan dan banyak menyaksikan adegan agresif secara langsung, maka perilaku agresi tersebut secara alami mengalami penguatan dalam pemikiran remaja (Byod McCandless dalam Davidoff, 1991). Model agresi ini seringkali diadopsi remaja sebagai model pertahanan diri dalam mempertahankan hidup.
- f. Anonimitas, Kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan kota besar lainnya menyajikan berbagai macam informasi. Remaja secara otomatis cenderung berusaha untuk beradaptasi dengan melakukan penyesuaian diri terhadap rangsangan informasi tersebut. Setiap remaja dapat memiliki kecenderungan menjadi anonim (tidak mempunyai identitas diri). Bila seseorang remaja merasa anonim ia cenderung berperilaku semaunya sendiri, karena ia merasa tidak lagi terikat dengan norma masyarakat dan kurang bersimpati pada orang lain.
- g. Suhu udara yang panas. Bila diperhatikan, perkelahian remaja yang terjadi di kota-kota besar seringkali terjadi pada siang hari, pada musim hujan relatif tidak ada peristiwa tersebut. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas. Pada tahun

1968 US Riot Commission pernah melaporkan bahwa dalam musim panas, rangkaian kerusuhan dan agresivitas massa lebih banyak terjadi di Amerika Serikat dibandingkan dengan musim-musim lainnya (Sarlito, Psikologi Lingkungan, 1992).

- h. Peran Belajar Model Kekerasan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini remaja banyak belajar menyaksikan adegan kekerasan melalui media televisi dan juga *game* atau pun mainan yang bertema kekerasan. Menurut Davidoff, media tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan jiwa penontonnya. (Davidoff, 1991).

Model pahlawan diberbagai media yang beredar sekarang ini, seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan tindak kekerasan. Sehingga adegan kekerasan tersebut menjadi proses belajar peran model kekerasan yang sangat efektif untuk berperilaku agresif. Dalam suatu penelitian Aletha Stein (Davidoff, 1991) dikemukakan bahwa remaja yang memiliki kadar agresi diatas normal akan lebih cenderung berlaku agresif, mereka akan bertindak keras terhadap sesama remaja lain setelah menyaksikan adegan kekerasan dan meningkatkan agresi dalam kehidupan sehari-hari, ada kemungkinan efek agresif ini sifatnya menetap.

Selain model dari yang disaksikan di televisi belajar model juga dapat berlangsung secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Bila seorang yang sering menyaksikan tawuran di jalan, mereka secara langsung menyaksikan kebanggaan orang yang melakukan agresi secara langsung. Atau dalam kehidupan bila terbiasa di lingkungan rumah menyaksikan peristiwa perkelahian antar orang tua dilingkungan rumah,

ayah dan ibu yang sering cekcok dan peristiwa sejenisnya, semua itu dapat memperkuat perilaku agresi yang ternyata sangat efektif bagi dirinya. *Game* yang mengandung unsur kekerasan yang sering dimainkan oleh remaja pengguna *game* mempengaruhi remaja karena memberikan informasi bahwa kekerasan (agresi) adalah sesuatu yang menyenangkan.

a. Frustrasi. Frustrasi terjadi bila seseorang remaja terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan atau tindakan tertentu. Agresi merupakan salah satu cara berespon terhadap frustrasi. Remaja miskin yang nakal adalah akibat dari frustrasi yang berhubungan dengan banyaknya waktu menganggur, keuangan yang paspasan dan adanya kebutuhan yang harus segera terpenuhi tetapi sulit sekali tercapai. Akibatnya mereka menjadi mudah marah dan berperilaku agresi. Frustrasi yang berujung pada perilaku agresi sangat banyak contohnya, beberapa waktu yang lalu di sebuah sekolah di Jerman terjadi penembakan guru-guru oleh seorang remaja yang baru di skorsing akibat membuat surat ijin palsu. Hal ini menunjukkan remaja tersebut merasa frustrasi dan penyaluran agresi dilakukan dengan cara menembaki guru-gurunya. Begitu pula perkelahian remaja yang terjadi di Jakarta ada kemungkinan faktor frustrasi ini memberi sumbangan yang cukup berarti pada terjadinya peristiwa tersebut. Sebagai contoh banyaknya anak-anak sekolah yang bosan dengan waktu luang yang sangat banyak dengan cara duduk-duduk di pinggir jalan dan ditambah lagi saling ejek mengejek yang bermuara pada terjadinya perkelahian. Banyak juga perkelahian disulut

oleh karena frustrasi yang diakibatkan hampir setiap saat dipalak (diminta uangnya) oleh anak sekolah lain padahal sebenarnya uang yang di palak adalah untuk kebutuhan dirinya.

- b. Proses pendisiplinan yang keliru. Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk bagi remaja (Sukadji, Keluarga dan Keberhasilan Pendidikan, 1988). Pendidikan disiplin seperti itu akan membuat remaja menjadi seorang penakut, tidak ramah dengan orang lain, dan membeci orang yang memberi hukuman, kehilangan spontanitas serta inisiatif dan pada akhirnya melampiaskan kemarahannya dalam bentuk agresi kepada orang lain. Hubungan dengan lingkungan sosial berorientasi kepada kekuasaan dan ketakutan. Siapa yang lebih berkuasa dapat berbuat sekehendak hatinya. Sedangkan yang tidak berkuasa menjadi tunduk. Pola pendisiplinan tersebut dapat pula menimbulkan pemberontakan, terutama bila larangan-larangan yang bersangsi hukuman tidak diimbangi dengan alternatif (cara) lain yang dapat memenuhi kebutuhan yang mendasar (contoh: dilarang untuk keluar main, tetapi di dalam rumah tidak diperhatikan oleh kedua orang tuanya karena kesibukan mereka).

4. Agresivitas Dalam Perspektif Islam

Islam merupakan agama yang indah, yang senantiasa menuntun pemeluknya dari masa ke masa. Menuntun tingkah laku yang seharusnya dilakukan oleh manusia, dalam tata cara berhubungan dengan sekitar,

dengan lingkungan maupun sesama manusia. Allah memerintahkan manusia berbuat baik dengan sesama dan melarang untuk berbuat buruk atau keji pada sesama mu'min. seperti dalam firmanNya surat Al-Ahzab ayat 58:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ

أَحْتَمَلُوا بُهْتَنًا وَإِثْمًا مُّبِينًا ﴿٥٨﴾ (Al-Ahzab : 58)

“Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata.” (Al-Qur'an, Depag RI, 2004).

Dan dalam surat An-Nahl ayat 90:

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ

وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴾ (An-Nahl : 90)

“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, member kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkar dan permusuhan, Dia member pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”. (Al-Qur'an, Depag RI, 2004).

Allah menjelaskan juga tentang perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh manusia, diantaranya adalah perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal. Allah membenci dan melarang keras perbuatan

agresif karena dapat menyakiti dan merugikan orang lain. Terdapat dalam surat An-Nisa ayat 148:

﴿ لَا تُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ

(An-Nisa : 148)  سَمِيعًا عَلِيمًا

“Allah tidak menyukai ucapan buruk (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali orang yang dianiaya. Allah maha pendengar lagi maha pengasih.”(Al-Qur’an, Depag RI, 2004).

D. Hubungan Intensitas bermain Game Online terhadap Agresivitas Remaja Awal

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, dengan adanya internet kita bisa mengakses berbagai macam berita dan juga informasi secara cepat, melalui internet seseorang bisa mencari informasi lewat *world wide web* (*www*) seperti melihat perkembangan jurnal ilmiah dunia, membaca berita dalam maupun luar negeri, bisa juga bercengkerama lewat *mailing list*, berkirim surat elektronik (*e-mail*), tidak hanya itu saja internet juga menawarkan banyak sekali hiburan seperti *chatting*, *download* lagu atau film serta bermain *game online*, bisa terlihat bahwa internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif. Beberapa penelitian menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan internet, Moody (Brian,2005) menemukan bahwa

penggunaan internet yang tinggi dihubungkan dengan kesepian yang tinggi, Young (2000) menyatakan bahwa internet bisa mengakibatkan kecanduan. Menurut Young (2000) bahwa tipe-tipe internet yang bikin kecanduan adalah *Cybersexual Addiction* (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau *cybersex* secara berlebihan), *Cyber-relationship Addiction* (terlibat secara berlebihan dalam hubungan *online* seperti *chatting* dll), *Net Compulsions* (berjudi, berdagang dan belanja secara *online*), *Information Overload* (kecanduan untuk mencari data-data), *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* adalah salah satu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan.

Game online menurut Kim dkk(2002) adalah permainan atau *game* yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama, *game online* juga bisa dimainkan lewat LAN atau *local Area Netwok* yaitu suatu jaringan yang menghubungkan antara pemain yang satu dengan pemain yang lain dalam suatu *server* sehingga para pemain bisa bermain secara bersama sama. Bermain *game* bisa membuat seseorang menjadi lupa diri dan tidak memperdulikan hal hal yang lainnya, menurut Griffiths dkk (2004) para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Data yang lain menunjukkan bahwa para pemain *game* juga mengorbankan waktu untuk

olah raga, mengerjakan pekerjaan rumah, menonton televisi dan juga membaca buku.

Dalam penelitian Yulia Kurniawati tentang *game online* (2010), frekuensi atau keseringan remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan pengetahuan serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapan kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain, pengetahuan dan ketrampilan tersebut adalah kemampuan untuk berkomunikasi efektif, mampu memahami diri dan orang lain, mengetahui peran gender, mengetahui moralitas yang ada di lingkungannya dan mampu mengontrol emosi, mampu menyesuaikan perilaku dalam merespon tuntutan-tuntutan sosial yang sesuai dengan usianya.

Lamanya waktu dalam bermain *game* menjadikan seseorang menganggap *game online* lebih penting dari pada hal hal lainnya sehingga membuat seseorang semakin jarang melibatkan diri dalam berbagai aktifitas sosial yang menyebabkan mereka tidak bisa mengembangkan kemampuan kemampuan sosialnya, menurut pendapat Grinder (1978) bahwa dengan bersosialisasi memungkinkan untuk mendapatkan pengetahuan sosial: ketrampilan, tingkah laku, nilai/norma, kebutuhan dan motivasi yang akan membentuk adaptasi mereka terhadap lingkungan fisik dan sosiokultural dimana mereka tinggal.

Perhatian penuh dalam bermain *game* membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas-aktifitas yang lain yang mungkin lebih penting dari pada

bermain *game* sehingga membuat mereka semakin terisolasi dari lingkungannya yang mengakibatkan berkurangnya kemampuan mereka dalam berhubungan dengan orang lain. Mampu berkomunikasi efektif, mampu menyesuaikan diri, mampu mengontrol emosinya serta mampu memahami orang lain.

Sedangkan emosional pada permainan *game online* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game online*. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihinya dapat mempengaruhi kecenderungan perilaku agresivitasnya. Seorang remaja akan cenderung memunculkan perilaku agresivitasnya, seperti marah, memukul, dan mengumpat pada orang lain jika dia mengalami kekalahan.

Pada tahap perkembangan seseorang, remaja mempunyai arti yang khusus, namun begitu masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang. Menurut Bandura (dalam Baron dan Byrne, 1994) menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Situasi yang setiap hari menampilkan kekerasan yang beraneka ragam sedikit demi sedikit akan memberikan penguatan bahwa hal itu merupakan hal yang menyenangkan atau hal yang biasa dilakukan (Davidof,1991). Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi. Bila perilaku seseorang membuat orang lain marah dan kemarahan itu mempunyai intensitas yang tinggi, maka hal itu merupakan bibit munculnya

tidak hanya perilaku agresi pada dirinya namun juga perilaku agresi orang lain. Ada penularan perilaku (Sarlito,1992) yang disebabkan seringnya seseorang melihat tayangan perilaku agresi melalui televisi atau membaca surat kabar yang memuat hasil perilaku agresi, seperti pembunuhan, tawuran masal, dan penganiayaan.

Dari pandangan teoritik tersebut, dapat dikatakan bahwa kecenderungan perilaku agresif yang muncul pada usia remaja awal 12-15 tahun adalah merupakan proses belajar sosial yaitu melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Seperti yang terjadi pada kasus Harris dan Klebold, dimana perilaku agresi mereka sangat mungkin karena proses belajar sosial. Teman-temannya menyatakan bahwa kedua anak itu biasa berjam-jam main game yang tergolong penuh kekerasan seperti “*Doom*”, “*Quake*”, dan “*Redneck Rampage*”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* yang mempengaruhi perilaku agresivitas remaja adalah hasil belajar sosial atau *social learning* dari media elektronik yaitu internet yang menyuguhkan permainan yang beraneka ragam. Permainan yang diberikan memiliki unsur yang beraneka ragam juga. Ada yang mengandung unsur petualangan, ada yang mengandung unsur hiburan, tapi banyak juga yang mengandung unsur kekerasan didalamnya. Kekerasan ditunjukkan secara fisik dan verbal. Hal ini mengakibatkan seseorang menirunya, sehingga perilaku agresif seorang remaja cenderung muncul dalam bentuk serangan fisik dan serangan verbal.

E. Hipotesis

Ada hubungan positif antara intensitas bermain *Game online* terhadap agresivitas remaja awal. Dimana semakin tinggi bermain *Game online*, maka semakin tinggi perilaku agresif pada remaja awal, begitu juga sebaliknya, semakin rendah bermain *Game online*, maka semakin rendah agresivitas pada remaja awal.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian yang Digunakan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang menggunakan angka statistik berupa angka-angka mulai dari pengumpulan data, menginterpretasi data, menampilkan hasilnya, sampai pada mengambil kesimpulan penelitian (Arikunto, 2002).

Desain penelitian yang digunakan adalah analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yakni penelitian yang berusaha mempelajari dinamika hubungan atau korelasi antara faktor-faktor risiko dengan dampak atau efeknya. Arikunto (2006) menyatakan bahwa penelitian korelasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel yang diteliti. Rancangan *cross sectional* merupakan rancangan penelitian yang pengukuran atau pengamatannya dilakukan secara simultan pada satu saat atau sekali waktu (Hidayat, 2007). Metode analitik korelasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur hubungan intensitas bermain *Game online* terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A,B dan C” kecamatan Lowokwaru kota Malang.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variable, diantaranya adalah:

1. Variabel bebas (X) : Intensitas bermain *Game online*
2. Variabel terikat (Y) : Agresivitas remaja awal

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah batasan atau spesifikasi dari variable-variabel penelitian yang secara konkrit berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian. Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian digunakan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan dan untuk menghindar kesesatan dalam menentukan alat pengumpul data.

Adapun definisi operasional variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Intensitas bermain *Game online*

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang digunakan dalam bermain *game online* yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat tingkat. Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan aspek-aspek dari intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, emosional. Semakin tinggi skor yang diperoleh dari subyek, maka semakin tinggi pula intensitas bermain *game online* yang dimiliki subyek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subyek, maka semakin rendah pula intensitas bermain *game online* yang dimiliki subyek.

2. Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Tinggi rendahnya kecenderungan perilaku agresif pada anak tercermin melalui skor yang diperoleh dari skala perilaku agresif yang meliputi bentuk perilaku agresif fisik, perilaku agresif verbal, penyerangan terhadap suatu obyek, dan melanggar hak milik atau hak orang lain. Semakin tinggi skor yang diperoleh dari subyek, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subyek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subyek, maka semakin rendah pula kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki subyek.

D. Subyek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi menurut Hadi (2000) adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama. Istilah penduduk pada hakekatnya tidak saja menunjukkan sejumlah individu yang berwujud manusia, akan tetapi juga sejumlah kambing, kelinci, tikus, padi, barang-barang dagangan, batu, dan sebagainya.

Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Penelitian ini dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada dalam populasi. Obyek pada populasi diteliti, hasilnya dianalisis, disimpulkan, dan kesimpulan itu berlaku untuk seluruh populasi (Arikunto, 2002).

Berdasarkan observasi peneliti, populasi dari ketiga warnet tersebut warnet A, B dan C memiliki jumlah pengunjung rata-rata 15-40 perhari, namun jika akhir pekan pengunjung bisa mencapai 30-50 perhari. Meskipun didominasi dewasa atau mahasiswa namun dari semua pengunjung warnet, setiap hari rata-rata 10 remaja awal yang bermain di setiap warnet tersebut.

b. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Menurut Hidayat (2007), sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dikarenakan keterbatasan yang ada peneliti menggunakan teknik *Insidental Sampling*. *Insidental Sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/ insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan sumber data (Sugiyono, 2012).

Karakteristik sampel penelitian :

- 1) Remaja berusia 12-15 tahun.
- 2) Remaja yang gemar bermain *game* yang terlihat sering mengunjungi *game center*.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil sampel dari pelanggan warnet “A,B&C”. Berdasarkan hasil observasi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode skala. Skala psikologi adalah suatu alat atau instrumen yang mengungkapkan tingkah laku serta aktivitas-aktivitas sebagai manifestasi dari kejiwaan seseorang (Azwar, 2000). Adapun skala yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang bersifat langsung, yaitu yang dijawab atau diisi oleh subyek sendiri bukan orang lain (Suryabrata, 1990).

Menurut Azwar (2000) skala memiliki beberapa karakteristik sebagai alat ukur psikologi, yaitu :

1. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak di ukur melainkan mengungkapkan indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
2. Skala psikologi selalu berisi banyak item.
3. Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”. Semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh.

Di dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah metode skala tertutup, yaitu responden tidak mempunyai kesempatan lain dalam

memberikan jawabannya selain jawaban yang telah disediakan dalam daftar pernyataan tersebut. responden tinggal memilih jawaban-jawaban yang telah disajikan (Subagyo, 1991).

Penelitian ini menggunakan dua macam skala, yaitu skala perilaku agresif pada remaja awal dan skala intensitas bermain *game online*.

1. Skala intensitas bermain *Game Online*

Skala Intensitas dibuat berdasarkan aspek intensitas yang didapat dari definisi menurut Chaplin (2004), *Random House Unabridged Dictionary* (1997), Nashori (2006)), yaitu :

- a. Frekuensi
- b. Lama waktu
- c. Perhatian penuh
- d. Emosional

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Pernyataan dalam skala ini berbentuk skala jenjang yang mengungkap intensitas kejadian. Pemberian nilai Skala intensitas bermain *game online* pada remaja dilakukan berdasarkan empat (4) pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian untuk pernyataan adalah dengan kunci jawaban, dimana subyek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1,2,3,4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 adalah skor tertinggi. Dalam pemberian skor pada tiap tiap pernyataan akan berbeda beda, maka penulis membuat kunci jawaban.

Tabel 3.1. Blue Print Variabel Intensitas bermain *Game Online*

No	Aspek	Aitem	Total
1.	Frekuensi	1,9	2
2.	Lama waktu	5,13,17	3
3.	Perhatian penuh	3,6,7,11,15,19	6
4.	Emosional	2,4,8,10,12,14,16,18,20	9
			20

2. Skala Agresivitas Remaja

Skala Agresivitas Remaja dibuat dalam bentuk skala likert. Aitem-aitem dalam skala ini disusun berdasarkan kombinasi bentuk-bentuk Agresivitas yang dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002).

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Skala yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala disajikan dalam bentuk pernyataan bersifat favorable (pernyataan berbentuk positif) dan unfavourable (pernyataan bersifat negatif). Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan favorabel adalah SS = 4, S = 3 , TS = 2 dan STS = 1. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan tidak favorabel yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3 dan STS = 4

Tabel 3.2. Blue Print Variabel Agresivitas remaja awal

No	Bentuk Agresivitas	Indikator Perilaku	Aitem		Total
			Favorable	Unfavorable	
1.	Perilaku Agresif Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	1,9,17,25	2,10,18,26	8
2.	Perilaku Agresif Verbal	Mengancam secara verbal, mengumpat, menggossip.	3,11,19,27	4,12,20,23,28	9
3.	Penyerangan terhadap suatu objek	Membanting, menendang benda.	5,13,21,29	6,14,22	7
4.	Melanggar hak milik atau hak orang lain	Merampas, mencuri. Dengan tujuan bermain <i>game online</i>	7,15,30	8,16,24	6
					30

F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

Validitas dan reliabilitas merupakan dua hal yang saling berkaitan dan berperan dalam menentukan kualitas alat ukur. Baik atau tidaknya hasil penelitian tergantung pada kualitas alat ukur yang digunakan. Oleh karena itu, alat ukur yang digunakan harus memiliki kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas) sehingga akan diperoleh data yang akurat dari masalah yang diteliti.

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 1999).

Prinsip dasar uji validitas adalah membandingkan hasil pengukuran gejala dengan suatu kriterium yang dipandang valid. Ada 2 unsur yang perlu diperhatikan dalam prinsip validitas, yaitu kejituan dan ketepatan atau kecermatan pengukuran (Hadi, 2000). Validitas skala intensitas bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Remaja awal dihitung dengan korelasi Product Moment dari Karl Pearson. Rumus teknik Korelasi Product Moment adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor item dan skor total

$\sum X$: Jumlah skor tiap item

$\sum Y$: jumlah skor total

N : Jumlah subyek

$\sum XY$: Jumlah nilai hasil kali antara skor total dan skor item

2. Uji Reliabilitas

Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliable (reliable). Ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (azwar, 1999).

Pengukuran yang tidak reliable akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya karena perbedaan skor yang terjadi diantara individu lebih ditentukan oleh faktor kesalahan (error) daripada faktor perbedaan yang sesungguhnya. Pengukuran yang tidak reliable tentu tidak akan konsisten pula dari waktu ke waktu (Azwar, 2003). Faisal (dalam Herlina,2005) reliabilitas pengukuran berhubungan dengan daya konstan alat pengukur di dalam melahirkan ukuran-ukuran yang sebenarnya dari apa yang diukur.

Reliabilitas Skala *Game Online* terhadap Agresivitas Remaja dihitung dengan teknik Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2x}{S^2total} \right)$$

Keterangan :

α : Koefisien reliabilitas Alpha

k : Jumlah item

S^2x : Jumlah standar deviasi masing-masing item

S^2_{total} : Standar deviasi total

G. Metode Analisis Data

Analisis data disebut juga dengan data preparation (Arikunto, 2006).

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya untuk memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Data mentah yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Analisa Norma

Untuk mengetahui Intensitas bermain *Game Online* dan Agresivitas remaja, maka akan digolongkan berdasarkan klasifikasi kategori berikut ini :

Tabel 3.3. Kategorisasi Intensitas bermain *Game Online* dan Agresivitas

Kategori	Rumus
Tinggi	$X > \text{Mean} + 1 \text{ SD}$
Sedang	$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$
Rendah	$X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$

Sebelum masuk pada perhitungan kategori, terlebih dahulu dicari perhitungan rata-rata skor kelompok (mean) dan standar deviasi kelompok (SD).

Rumus mencari Mean :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : Mean

N : Jumlah total

X : banyaknya nomor pada variabel X

Rumus mencari Standart deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N - 1}}$$

Keterangan :

SD: Standar Deviasi

N : Jumlah total

X : Skor X

2. Analisa Prosentase

Setelah diketahui harga mean dan SD, Selanjutnya dilakukan perhitungan prosentase masing-masing tingkatan dengan menggunakan

rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

3. Analisa Korelasi Product Moment

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui informasi mengenai hubungan atau korelasi antara variabel X (Game Online) dengan variabel Y (Agresivitas) maka peneliti menggunakan teknik analisis product moment (Arikunto, 2006).

Keseluruhan analisis data dilakukan dengan bantuan komputer.

Yaitu menggunakan *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)*.

H. Hasil Uji Alat Ukur

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Analisa item untuk mengetahui daya indeks beda skala digunakan rumus *teknik product moment* dari Karl Pearson, yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah subjek

x : Jumlah skor item/nilai tiap item

y : Jumlah skor total/nilai total angket

Perhitungan indeks daya beda aitem dengan menggunakan rumus di atas menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical product and service solution*) 16.0 for windows.

Dari uji validitas yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa dari 30 aitem pernyataan untuk variabel intensitas bermain *Game online* terdapat 2 aitem yang gugur. Berikut adalah penjelasan aitem yang gugur dalam bentuk tabel.

Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Intensitas bermain Game Online (X)

No	Dimensi	Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1.	Frekuensi	1, 9		2
2.	Lama waktu	5,13,17		3
3.	Perhatian penuh	3,6,11,15,19	7	6
4.	Emosional	2,4,8,10,12,14, 16,18	20	9
		18	2	20

Diketahui bahwa dari 20 aitem yang diujicobakan terdapat 18 aitem yang memenuhi indeks diskriminasi $r_{ix} > 0.3$ dengan nilai koefisien alpha (α) sebesar 0.906. Azwar (2006) menyatakan bahwa kriteria berdasarkan korelasi aitem total yang biasanya digunakan adalah padabatasan $r_{ix} > 0.3$. Aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0.3 daya bedanya dianggap memuaskan. Pada variabel X ini hanya ada dua item pertanyaan yang dinyatakan gugur yaitu item nomor 7 dan 20 karena setelah diuji SPSS pada item korelasinya hanya mencapai angka 0.194 dan 0.264.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Agresivitas (Y)

No	Aspek	Indikator Perilaku	Aitem		Total
			Valid	Gugur	
1.	Perilaku Agresif Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan betu.	1,29,10,17, ,18,25,26		8
2.	Perilaku Agresif Verbal	Mengancam secara verbal, mengumpat, menggossip.	3,4,11,12, 20,27,28	19,23	9

3.	Penyerangan terhadap suatu obyek	Membanting peralatan bermain, membanting pintu.	5,6,13,14,22,29	21	7
4.	Melanggar hak milik atau hak orang lain	Merampas, mencuri.	7,8,15,24,30	16	6
					30

Pada variabel Y ini, ditemukan empat butir item yang gugur dari tiga puluh aitem, yaitu item 16,19,21, dan 23 yang masing masing mencapai angka 0.236, 0.292, 0.065, dan 0.296.

1. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Penelitian

Tabel 3.6. Hasil Uji Realibilitas Kuisiner intensitas bermain Game online

(X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.906	18

Dari tabel 3.6.terlihat bahwa instrumen untuk variabel X reliabel. Hal ini terlihat dari nilai *cronbach alpha* yaitu 0.906, nilainya melebihi kriteria yang dipersyaratkan 0,60 dan termasuk dalam kriteria realibilitas sempurna.

Tabel 3.7. Hasil Uji Realibilitas Kuisiner Agresivitas remaja awal (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	26

Dari tabel 3.7.terlihat bahwa instrumen untuk variabel Y reliabel. Hal ini terlihat dari nilai *cronbach alpha* yaitu 0.912 yang nilainya melebihi kriteria yang dipersyaratkan yaitu 0,60 dan termasuk dalam kriteria realibilitas sempurna.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih 3 warnet dan *game centreyang* terdapat di kelurahan Merjosari dan Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Kedua kelurahan tersebut merupakan daerah strategis dimana banyak sekali peminat atau pengguna *Game Online* mulai dari anak-anak sampai dewasa. Peneliti memilih tiga warnet di daerah ini dengan alasan efektivitas, karena tiga warnet ini adalah warnet terdekat dari kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ketiga warnet tersebut adalah Tanju.Net, BoyanNet, dan TripleNet.

1. Tanju.Net

Warnet pertama adalah Tanju.Net. Tanju.Net terletak di Jl. Simp. Gajayana No. 610 A berdekatan dengan Hotel Pelangi. Pemilik warnet ini adalah seorang mahasiswa semester akhir di salah satu universitas swasta di Malang. Warnet yang baru setengah tahun berdiri ini, sudah memiliki banyak pelanggan, terutama pelajar-pelajar SMPN 13 Malang yang lokasinya memang tidak terlalu jauh. Ditambah dengan perangkat yang digunakan di warnet ini seperti *Keyboard* dan *Mouses* sangat mumpuni karena memang menggunakan perangkat khusus untuk bermain *game*. Dalam sehari pelanggan tetap warnet ini bisa mencapai 15 orang, namun di akhir pekan bisa mencapai 20 orang lebih.

2. Boyan Net

Kedua adalah Boyan Net. BoyanNet terletak di Jl. Mt. Haryono XII No.1166 b3. Pemilik warnet ini adalah seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) di kota Malang. BoyanNet sudah berdiri sejak 2010. Warnet tersebut memiliki pelanggan kebanyakan dari anak-anak yang bertempat tinggal di sekitar warnet tersebut dan rata-rata perhari pelanggan tetap yang datang ke warnet tersebut berjumlah 10-15 anak.

3. TripleNet

Dan yang terakhir adalah TripleNet. TripleNet terletak di komplek ruko Jl. Bendungan Sutami No.51 Kav I. Warnet ini sudah berdiri sejak 2008. Awalnya TripleNet memiliki banyak pelanggan, karena dahulu terkenal sebagai warnet yang memiliki koneksi internet yang kencang. Namun seiring berjalannya waktu, pelanggan tersebut semakin merosot dikarenakan komputer yang tak di *upgrade* dan tempat yang terkesan tak terawat. Saat ini pelanggan TripleNet tak lebih dari 5 orang perhari.

Berdasarkan dari data di atas kemudian peneliti menyimpulkan bahwa subyek dalam penelitian ini berjumlah 30 anak. Adapun alasan peneliti mengambil subyek yang hanya berjumlah 30 anak karena di sekitar Universitas UIN Maulana Malik Ibrahim Malang hanya terdapat 3 *Game Centre* yang sering dikunjungi para remaja. Dan peneliti sengaja meneliti hubungan *game online* terhadap agresivitas remaja hanya di sekitar Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang karena tidak memungkinkan untuk menambah tempat penelitian dan jumlah subyek mengingat keterbatasan waktu dan tempat penelitian.

Di samping itu peneliti juga memperoleh gambaran subjek penelitian berdasarkan umur, *game* yang dimainkan, dan ijin kepada orang tua.

1. Umur

Tabel 4.2. Pembagian Subjek Berdasar Umur

Umur	Jumlah	Presentase
13	4	13,3%
14	15	50%
15	11	36,7%
Total	30	100%

2. Game yang dimainkan

Tabel 4.3. Pembagian Subjek Berdasar *Game* yang dimainkan

Game	Jumlah	Presentase
Point Blank	12	40%
DOTA Online	5	16,7%
DragonNest	7	23,3%
Heva Online	2	6,7%
Ayo Dance	4	13,3%

Total	30	100%
-------	----	------

3. Izin kepada orang tua

Tabel 4.3. Pembagian Subjek Berdasar izin ke orang tua

Ijin	Jumlah	Presentase
Pergi ke warnet	12	40%
Bermain ke tempat lain	10	33,4%
Acara sekolah	7	23,3%
Lain-lain	1	3,3%
Total	30	100%

B. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan penjabaran dari data yang diteliti dan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Untuk mengetahui deskripsi data tentang Intensitas bermain *Game online* dan agresivitas, maka peneliti mengklasifikasikan dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Penentuan norma penilaian dapat dilakukan setelah diketahui nilai mean (M) dan nilai standar deviasi (SD). Hasil dari uji normalitas didapatkan nilai mean dan SD sebagai berikut:

Tabel 4.4. Mean dan Standar Deviasi Intensitas bermain *Game online*

Game online	Mean	Standar Deviasi
	50	10,0

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai mean sebesar 50 dan standar deviasi sebesar 10. Untuk mencari kategori diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

1. Kategori Intensitas bermain *Game online*

a. Tinggi = $X > (\text{Mean} + 1. \text{SD})$

$$= X > (50 + 1.10)$$

$$= X > 60$$

b. Sedang = $(\text{Mean} - 1 \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$

$$= (50 - 1.10) < X \leq (50 + 1.10)$$

$$= 40 \leq X \leq 60$$

c. Rendah = $X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$

$$= X < (50 - 1.10)$$

$$= X < 40$$

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada 4.5. tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5. Rumusan Kategori Intensitas bermain *Game online*

Rumusan	Kategori	Skor skala
$X > (\text{Mean} + 1 \text{SD})$	Tinggi	$X > 60$
$(\text{Mean}-1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean}+1\text{SD})$	Sedang	$40 \leq X \leq 60$
$X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$	Rendah	$X < 40$

Dari tabel 4.5. di atas dapat dilihat bahwa intensitas bermain *Game online* dapat dikategorikan tinggi jika mempunyai skor lebih dari 60, dikategorikan sedang jika skor berada diantara 40 sampai 60, dan dikategorikan rendah jika kurang dari 40.

Sedangkan untuk hasil prosentase diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Berdasarkan rumusan di atas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil Kategori Intensitas bermain *Game online*

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	Tinggi	4	13.3 %
2	Sedang	21	70 %
3	Rendah	5	16.7 %
Total		30	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa intensitas bermain *Game online* dari 30 responden di 3 warnet/*Game centre* kota Malang berada pada kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan prosentase 13.3 %, kategori sedang 21 orang dengan prosentase 70 % dan kategori rendah 5 orang dengan prosentase 16.7 %

Untuk mengetahui deskripsi data tentang Agresivitas remaja awal, maka peneliti mengklasifikasikan dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Penentuan norma penilaian dapat dilakukan setelah diketahui nilai mean (M) dan

nilai standar deviasi (SD). Hasil dari uji normalitas didapatkan nilai mean dan SD sebagai berikut:

Tabel 4.7. Mean dan Standar Deviasi Agresivitas remaja awal

Agresivitas	Mean	Standar Deviasi
	62.5	14

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai mean sebesar 63 dan standar deviasi sebesar 14. Untuk mencari kategori diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

2. Kategori Agresivitas

$$1) \text{ Tinggi} = X > (\text{Mean} + 1. \text{SD})$$

$$= X > (63 + 1.14)$$

$$= X > 77$$

$$2) \text{ Sedang} = (\text{Mean} - 1 \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$$

$$= (63 - 1.14) < X \leq (63 + 1.14)$$

$$= 49 \leq X \leq 77$$

$$3) \text{ Rendah} = X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$$

$$= X < (63 - 1.14)$$

$$= X < 49$$

Tabel 4.8.

Rumusan Kategori Agresivitas Remaja Awal

Rumusan	Kategori	Skor skala
$X > (\text{Mean} + 1 \text{SD})$	Tinggi	$X > 77$
$(\text{Mean}-1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean}+1\text{SD})$	Sedang	$49 \leq X \leq 77$
$X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$	Rendah	$X < 49$

Dari tabel 4.8. di atas dapat dilihat bahwa Agresivitas remaja awal dapat dikategorikan tinggi jika mempunyai skor lebih dari 77, dikategorikan sedang jika skor berada diantara 49 sampai 77, dan dikategorikan rendah jika kurang dari 49.

Sedangkan untuk hasil prosentase diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

Berdasarkan rumusan di atas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9.

Hasil Kategori Agresivitas remaja awal

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	Tinggi	3	10 %
2	Sedang	22	73.3 %
3	Rendah	5	16.7 %
Total		30	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Agresivitas remaja awal dari 30 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 3 orang dengan prosentase 10 %, kategori sedang 22 orang dengan prosentase 73.3 % dan kategori rendah 5 orang dengan prosentase 16.7 %.

C. Analisis Data

Untuk mengetahui korelasi antara intensitas bermain *Game online* dengan Agresivitasremaja awal pada 3 warnet di kota Malang, terlebih dahulu

dilakukan uji hipotesis dengan metode analisis statistik *product moment Karl*

Pearson dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi Product Moment Pearson

N : Jumlah subjek

x : Variabel bebas

y : Variabel terikat

Setelah dilakukan analisis dengan bantuan komputer program *SPSS* didapatkan hasil korelasi sebagai berikut:

Tabel 4.10. Korelasi Intensitas bermain *Game online* dengan Agresivitas remaja awal

Correlations			
		game	agresivitas
game	Pearson Correlation	1	.552**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	30	30
agresivitas	Pearson Correlation	.552**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	30

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

Tabel 4.11.

Rangkuman Korelasi Product Moment (r_{xy})

r_{xy}	Sig	Keterangan	Kesimpulan
0.552	0.002	Sig < 0.05	Signifikan

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan ($r_{xy} = 0,552$; $sig = 0,002 < 0,05$) antara intensitas bermain *Game online* dengan Agresivitas remaja awal. Dengan demikian bermain intensitas bermain *Game online* memiliki hubungan (berkorelasi) positif dengan Agresivitas remaja awal di 3 warnet di kota Malang. Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa semakin tinggi intensitas bermain *Game online* maka semakin tinggi pula perilaku Agresivitasnya. Sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *Game online* maka semakin rendah pula perilaku Agresivitasnya. Dengan demikian hipotesis yang diajukan sebagai landasan dalam penelitian ini terbukti.

D. Pembahasan

1. Tingkat Intensitas bermain Game online di 3 warnet/Game centre kota Malang.

Seperti yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software*. (Febrian dan Andayani, 2002).

Untuk mengetahui intensitas dalam bermain *Game online* pada penelitian ini, penulis menggunakan alat ukur yang dimodifikasi oleh penulis yang bersumber dari alat ukur pada penelitian sebelumnya yang sejenis dengan menggunakan aspek-aspek intensitas bermain

Game online yang disimpulkan dari Chaplin (2004), *Random House Unabridged Dictionary* (1997), Nashori (2006).

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus bahas indonesia adalah kekerapan, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online.

c. Perhatian penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game*.

d. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa, (Lewis dan Granic, 2000). Jadi emosi disini yaitu reaksi emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal pada saat sedang bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *Game online* dari 30 responden di 3 warnet/*Game centre* kota Malang berada pada kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan prosentase 13.3 %, kategori sedang 21 orang dengan prosentase 70 % dan kategori rendah 5 orang dengan prosentase 16.7 %.

2. Tingkat Agresivitas remaja awal di 3 warnet/*Game centre* kota Malang.

Medinus dan Johnson mengemukakan bahwa agresi adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Lebih lanjut Medinus dan Johnson (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai.

Agresi walaupun merupakan konsep yang sangat familiar tetapi tidak mudah untuk mendefinisikannya. Agresi dikategorikan sebagai perilaku yang disebabkan oleh terlalu meningkatnya hormon testoteron. Perilaku agresi merupakan salah satu respon yang muncul dari rasa frustrasi (Watson, 1984).

Bentuk-bentuk agresivitas lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (Sarwono, 2002) yang mengelompokkan perilaku agresif menjadi 4 kategori, yaitu:

1. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.

2. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
3. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap menuntut.
4. Melanggar hak milik atau hak orang lain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di 3 warnet kota Malang, dapat diketahui bahwa Agresivitas remaja dari 30 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 3 orang dengan prosentase 10 %, kategori sedang 22 orang dengan prosentase 73.3 % dan kategori rendah 5 orang dengan prosentase 16.7 %.

3. Hubungan Intensitas bermain *Game online* dengan Agresivitas remaja awal di kota Malang.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai $r_{xy} = 0,556$ dengan $p < 0,01$ menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif pada remaja awal. Hal ini berarti semakin tinggi skor intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi pula skor perilaku agresif pada remaja awal. Sebaliknya semakin rendah skor intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah pula skor perilaku agresif pada remaja awal.

Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa perilaku agresif pada remaja awal dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya pengaruh media seperti internet. Bandura (dalam Baron dan Byrne, 1994) menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari

proses belajar social melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Ada penularan perilaku (Fisher dalam Sarlito,1992) yang disebabkan seringnya seseorang melihat tayangan perilaku agresi melalui televisi atau membaca surat kabar yang memuat hasil perilaku agresi, seperti pembunuhan, tawuran masal, dan penganiayaan.

Perilaku agresif pada remaja adalah suatu arah tertentu dari kemajuan gerakan atau pikiran untuk berperilaku yang bertujuan menyerang atau melukai orang ataupun objek lain dan dilakukan dengan kesengajaan oleh seseorang yang berusia 12-18 tahun baik secara verbal maupun fisik sehingga akan menyebabkan rasa sakit baik secara fisik maupun psikis bagi individu yang tidak menginginkan timbulnya perilaku tersebut.

Menurut Monks (1994) remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa dimana pada diri remaja terjadi perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial. Hurlock (1993) mengemukakan bahwa masa remaja merupakan periode *storm and stress*, yaitu suatu keadaan emosional yang memuncak sebagai hasil dari perubahan fisik dan hormonal yang terjadi dalam dirinya. Perubahan tersebut dapat menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi. Oleh karenanya remaja sangat rentan terhadap stimulus emosional dari lingkungan, suara hati yang menjadi berubah-ubah, mudah marah, kesal tidak menentu, menolak aturan yang ada serta menunjukkan sikap yang antagonis.

Penyebaran internet menggerakkan perhatian masyarakat kepada efek dari sebuah media yang baru. Efek yang bersifat sosial yang timbul dari internet makin banyak ditemui dari waktu ke waktu. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa permainan di dalam komputer yang memakai kekerasan makin banyak bermunculan dan hal tersebut sangat berbahaya. Kadar bahayanya hampir sama dengan tayangan kekerasan yang sering kita jumpai pada televisi. Bahkan penelitian Utami dan Retnaningsih (2007) telah menunjukkan bahwa tayangan kekerasan pada *videogames* lebih besar dampaknya dalam memicu perilaku agresif anak dibandingkan dengan dampak yang ditimbulkan oleh tayangan kekerasan pada acara televisi. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi. Bila perilaku seseorang membuat orang lain marah dan kemarahan itu mempunyai intensitas yang tinggi, maka hal itu merupakan bibit munculnya tidak hanya perilaku agresi pada dirinya namun juga perilaku agresi orang lain.

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang digunakan dalam beraktifitas, berfikir dan merasakan yang memiliki sifat kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat tingkat dalam bermain *game online*. Aspek aspek intensitas ini diambil dari pengertian pengertian intensitas menurut Nashori (2006) yaitu, Frekuensi atau keseringan remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa

mendapatkan pengetahuan serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapan kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu dalam bermain game menjadikan seseorang menganggap game online lebih penting dari pada hal hal lainnya, perhatian penuh dalam bermain *game* membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas aktifitas yang lain yang mungkin lebih penting dari pada bermain *game*, serta emosional pada permainan *game online* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game online* Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihinya dapat mempengaruhi kecenderungan perilaku agresivitasnya.

Semua orang, dan anak khususnya mempunyai kecenderungan yang kuat untuk meniru orang lain. Anak mempelajari reaksi agresif melalui pengamatan terhadap apa yang dilakukan orang lain (Sears, 1994). Perilaku agresif merupakan suatu pola hubungan yang dipelajari anak dalam berhubungan dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil penelitian, dampak intensitas bermain *gameonline* sangat berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Sedangkan pada kenyataan di lapangan, peneliti melihat dampak bermain *game online* sangat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja awal. Bentuk-bentuk perilaku agresif yang peneliti kemukakan pada penelitian tersebut, sebagian besar nampak terlihat pada remaja awal yang sedang bermain *game online*.

Dari pengamatan peneliti terhadap para remaja yang sedang bermain *game online* serta sedikit wawancara yang peneliti lakukan pada penjaga maupun pengelola *game online*, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan yang dimainkan, seringnya bermain, lamanya mereka bermain, konsentrasi yang diberikan pada sebuah permainan, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain mempengaruhi munculnya kecenderungan perilaku agresif pada remaja tersebut. Hal ini nampak saat peneliti datang untuk mengamati, para remaja yang sedang bermain saling mengejek atau mengumpat satu sama lain. Terlihat juga ada yang memukul meja, atau membanting *keyboard*.

Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa, perilaku agresif yang muncul pada remaja yang berusia 12-18 tahun yang terlihat sedang bermain di ketiga *game centre* yang terdapat pada penelitian ini sangat dipengaruhi oleh kesenangannya bermain *game online*. Seringnya bermain, hingga jenis permainan yang dipilih untuk dimainkan sangat mempengaruhi perilaku agresif yang muncul. Bentuk perilaku agresif yang muncul pada *game online* mengakibatkan para remaja tersebut melakukan tindakan atau perilaku agresif, seperti membanting keyboard, saling mengejek, mengeluarkan kata-kata kasar, hingga memukul teman lain yang juga sedang bermain.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kelemahan yaitu metode pengambilan data peneliti menggunakan *try out* terpakai yang menyebabkan kemungkinan terjadinya pencemaran dari item gugur

terhadap item valid sehingga berpengaruh pada skor yang digunakan untuk data penelitian.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil penelitian, bahwa :

1. Tingkat intensitas bermain *Game online* pada remaja awal di kota Malang dari 30 responden berada pada kategori tinggi 4 responden dengan prosentase 13.3%, kategori sedang 21 responden dengan prosentase 70% dan kategori rendah 5 responden dengan presentase 16.7%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas tingkat intensitas bermain *Game online* di 3 warnet/ *Game centre* kota Malang berada pada kategori sedang.
2. Tingkat Agresivitas remaja awal di kota Malang dari 30 responden berada pada kategori tinggi 3 responden dengan prosentase 10%, kategori sedang 22 responden dengan prosentase 73,3% dan kategori rendah 5 responden dengan prosentase 16,7%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas tingkat Agresivitas pada remaj awal di 3 warnet/ *Game centre* kota Malang berada pada kategori sedang.
3. Dari uji hipotesis dapat diperoleh hasil bahwa antara *Game online* dengan Agresivitas remaja awal di kota Malang menunjukkan korelasi yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan $r_{xy} = 0,552$; $sig = 0,002 < 0,5$. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *Game online* pada remaja maka semakin tinggi pula tingkat Agresivitasnya.

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi remaja awal yang suka bermain *game online*, hendaknya dapat membatasi kesenangannya bermain *game* dan mengisi waktu luangnya untuk melakukan hal-hal yang lebih berguna, seperti belajar, tidur, membantu orang tua. Selain itu biasakan untuk mencari permainan yang lebih menyenangkan atau bersifat menghibur, dan diharapkan hindari permainan yang dapat memicu munculnya pertengkaran atau perkelahian.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja awal, disarankan supaya memperhatikan kelemahan pada penelitian ini. Perlu diperhatikan juga dalam pengambilan data hendaknya peneliti memilih waktu yang tepat untuk mengambil data misalnya saja pada saat pemain *game* sudah selesai bermain atau sebelum memulai permainan sehingga bias didapat hasil yang lebih maksimal. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti mengenai bagaimana meminimalkan atau cara mengatasi pengaruh *negative* dari bermain *game online*.

3. Bagi Pemerintah dan Pemerhati Sosial

Bagi pemerintah, baik pemerintah kota maupun provinsi diharapkan lebih memperhatikan permasalahan anak dan remaja yang saat ini sedang terjadi serta memberikan tindakan tegas, seperti kasus yang terjadi pada penelitian ini. Dimana peneliti menemukan banyak anak maupun remaja

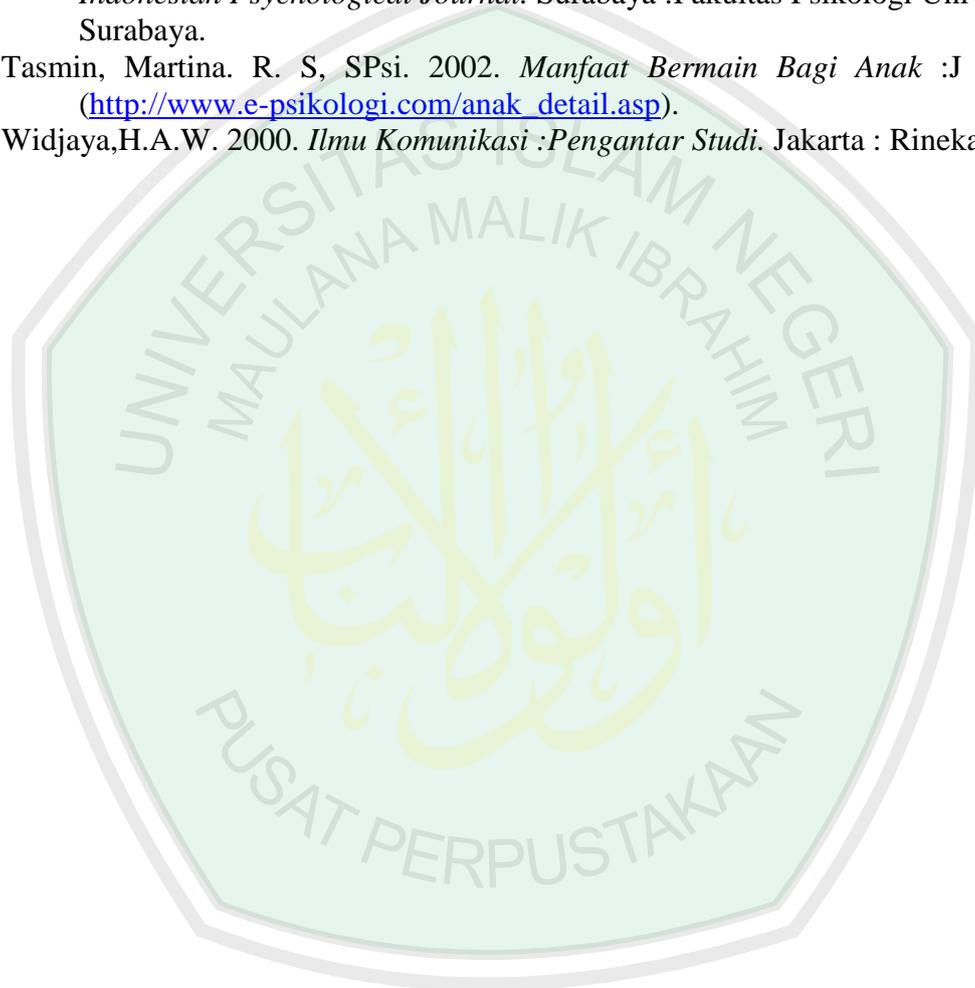
yang saat jam sekolah berada di *game centre* untuk bermain dan masih mengenakan seragam sekolahnya. Bagi pemerhati sosial diharapkan dapat mencari solusi atau jalan keluar untuk menyiasati permasalahan yang terjadi pada penelitian ini agar dampak negatif yang akan terjadi maupun yang telah terjadi dapat diminimalkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D.R. 2007. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Yogyakarta : Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (indiegos@gmail.com)
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : RinekaCipta.
- Atkinson, R.D. 1991. *Pengantar Psikologi*. Jilid 1. Alih Bahasa : Michael Ardyanto. Jakarta :Erlangga.
- Azwar, Azrul. 2008. *Metodologi Penelitian :Kedokteran & Kesehatan*. Jakarta :Karisma.
- Azwar , S. 1999. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : PustakaPelajar Offset.
- Berkowitz,L. 2003. *Emotional Behavioral. Mengenali Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya. BukuKesatu*. AlihBahasa : Hartatni Woro Susiatni. Jakarta : PPM.
- Breakwell, G.M. 1998. *Copying With Aggressive Behavior :Mengatasi Perilaku Agresif*, Terjemahan : Bernardus Hidayat, Yogyakarta : Kanisius.
- Brian D. Ng, M.S. And Peter Wiemer-Hastings. 2005. Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyber psychology & Behavior*. Vol 8, No 2.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media.
- Chaplin, J.P. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa :Kartono, K.Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung : Penerbit Jamanatul Ali Art.
- Febrian, Jack, & Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung : CV Informatika.
- Hadi, S. 2000. *Statistik. Jilid 2*. Yogyakarta :Andi Yogyakarta.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak :Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Kartono, Kartini dan Gulo, Dali.1987. *Kamus Psikologi*. Bandung : Pionir Jaya.
- Mappiere, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Offset Printing.
- Mulyana, D. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Monks, F.J. 1991. *Psikologi Perkembangan :Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : UGM Press.
- Nielsen, S, E, dan Smith, J, H. 2003. Playing With fire : How do computer games affect the player. *Game Research : The Art, Science, and Business of Computer Games* (www.game-research.com).
- Piliang, Y,A. 2005. Cyberspace dan Perubahan Sosial: Eksistensi, Identitas, dan Makna. *Jurnal Balairung Jejaring Dunia Maya: Cyberspace dan Perubahan*. Jogjakarta : BPPM UGM.

- Poerwadarminta, W.J.S. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Santrock, J.W. 1995. *Life-Span Development*. AlihBahasa :Juda Dumanik, Achmad Chusairi. Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukamto, M.E. 2000. Perlakuan Salah Terhadap Anak (*Child Abuse*). *Anima Indonesian Psychological Journal*. Surabaya :Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.
- Tasmin, Martina. R. S, SPsi. 2002. *Manfaat Bermain Bagi Anak* :J akarta. (http://www.e-psikologi.com/anak_detail.asp).
- Widjaya,H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi :Pengantar Studi*. Jakarta : Rineka cipta.



Lampiran 1 KUESIONER

No. :

Nama :

Umur :

Tanggal Pengisian :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Pada lembar-lembar berikut terdapat pernyataan-pernyataan yang menyangkut kehidupan adik sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum adik-adik mengisi atau memberikan jawaban.
3. Tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang adik-adik berikan benar. Oleh karena itu jawablah sesuai dengan keadaan yang terjadi pada adik-adik.
4. Pernyataan yang ada bukanlah sebuah tes, sehingga jawaban yang adik-adik berikan tidak akan mempengaruhi kegemaran adik-adik dalam bermain *Game Online*.
5. Cara mengisi jawaban pernyataan adalah, adik-adik diminta untuk memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (X) pada kolom yang tersedia. Adapun cara menjawab dan pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut:

SS : bila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan keadaan adik.

S : bila pernyataan tersebut Sesuai dengan keadaan adik.

TS : bila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan keadaan adik.

STS : bila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan keadaan adik.

Misalnya :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain dengan teman-teman	SS	S	TS	STS

6. Apabila adik ingin mengganti jawaban maka berilah tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang dikehendaki.

Misalnya :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain dengan teman-teman	SS	S	TS	STS

7. Semua nomor harus dikerjakan, tidak perlu terburu-buru karena waktu untuk mengerjakan tidak dibatasi sehingga apabila adik-adik sudah selesai mengerjakan periksalah kembali jangan sampai ada yang terlewat.

" SELAMAT MENGERJAKAN & TERIMA KASIH "

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan saya.	SS	S	TS	STS
2	Saya menghindari bila ada teman yang berusaha membuat saya marah.	SS	S	TS	STS
3	Saya menakuti teman dengan memberi ancaman.	SS	S	TS	STS
4	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman.	SS	S	TS	STS
5	Saya membanting benda disekitar saya, jika saya marah	SS	S	TS	STS
6	Saya tidak akan melempar benda yang ada di sekitar saya jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
7	Saya merebut barang teman dengan paksa, jika saya menginginkannya.	SS	S	TS	STS
8	Saya tidak akan merusak barang teman yang telah menjahili saya.	SS	S	TS	STS
9	Saya memukul teman yang telah mengejek saya.	SS	S	TS	STS
10	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi.	SS	S	TS	STS
11	Saya suka menyebarkan gosip yang jelek tentang teman saya.	SS	S	TS	STS
12	Saat tetap berbicara sopan terhadap orang yang telah berkata kasar pada saya.	SS	S	TS	STS
13	Saya akan membanting pintu jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
14	Saya lebih suka berdiam diri walaupun sedang marah.	SS	S	TS	STS
15	Saya akan mencoret-coret bangku dan meja	SS	S	TS	STS

	teman saya.				
16	Saya akan merawat barang teman yang saya pinjam.	SS	S	TS	STS
17	Saya melempar benda ke arah teman yang mengganggu saya.	SS	S	TS	STS
18	Saya tetap bersikap baik pada teman yang telah menjahili saya.	SS	S	TS	STS
19	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain game online.	SS	S	TS	STS
20	Saya sangat menjaga perkataan saya kepada teman.	SS	S	TS	STS
21	Ingin rasanya menendang benda disekitar saya jika saya kalah dalam game online	SS	S	TS	STS
22	Saya hanya melihat saja jika ada teman yang menakali saya.	SS	S	TS	STS
23	Saya mengajak teman berbicara baik-baik jika terjadi masalah.	SS	S	TS	STS
24	Saya tidak akan mengambil barang yang bukan milik saya.	SS	S	TS	STS
25	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang.	SS	S	TS	STS
26	Saya akan mengajak teman berdamai dan menghindari perkelahian.	SS	S	TS	STS
27	Saya suka berbicara dengan suara keras(berteriak) untuk menyatakan pendapat saya.	SS	S	TS	STS
28	Saya diam saja meskipun teman-teman mengejek saya.	SS	S	TS	STS

29	Saya suka menendang atau memukul benda apa saja jika sedang marah.	SS	S	TS	STS
30	Saya tergabung dalam kelompok yang suka mengganggu teman-teman lain, terutama yang lemah.	SS	S	TS	STS



SKALA II

PETUNJUK PENGISIAN

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan game online, jawablah sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan, dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d.

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Dalam seminggu saya bermain game:
 - a. 1-2 hari
 - b. 3-4 hari
 - c. 5-6 hari
 - d. Setiap hari
2. Kekalahan saat bermain game membuat saya sangat kesal.
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
3. Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan game untuk istirahat sebentar.
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
4. Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain game
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai
5. Dalam sehari saya bermain game :
 - a. 1 kali .
 - b. 2 kali .

- c. 3 kali .
 - d. Tidak setiap hari
6. Saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
7. saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai.
8. Kekalahan dalam bermain game tidak berpengaruh pada saya.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai
9. Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game sebanyak:
- a. Kurang dari 5 kali
 - b. 7 kali
 - c. 14 kali
 - d. Lebih dari 15 kali.
10. Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya, dalam permainan yang sedang saya mainkan.
- a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak sesuai.
 - d. Sangat tidak sesuai
11. Jika sedang asyik bermain saya sering lupa pada janji dengan orang lain.
- a. Sangat sesuai

- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

12. Saya tidak marah ketika berkali-kali kalah dalam bermain game.

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

13. Lamanya saya bermain game dalam satu hari :

- a. 1-2 jam
- b. 3-4 jam
- c. 5-6 jam
- d. 7 jam atau lebih.

14. Saya merasa jengkel jika berkali kali kalah dalam bermain game

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

15. Saya malas pergi mandi jika sudah bermain game.

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

16. Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain game.

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Tidak sesuai.
- d. Sangat tidak sesuai.

17. Saya mulai bermain game sejak :

- a. Sejak 3 - 4 tahun yang lalu.
- b. Lebih dari 5 tahun.
- c. Sudah 1 -2 tahun.

- d. Belum ada 1 tahun.
18. Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya.
- Sangat sesuai
 - Sesuai
 - Tidak sesuai.
 - Sangat tidak sesuai.
19. Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain game.
- Sangat sesuai.
 - Sesuai
 - Tidak sesuai.
 - Sangat tidak sesuai.
20. Meskipun saya menang dalam bermain game, saya merasa biasa saja.
- Sangat sesuai
 - Sesuai
 - Tidak sesuai.
 - Sangat tidak sesuai.

Periksa Kembali Jawaban Adik-adik.

Jangan sampai ada yang terlewat atau tidak diisi.

- TERIMA KASIH -

Lampiran 2 Data Tabulasi Jawaban responden. *Game online (X)*

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20
A1	4	4	4	2	2	2	2	1	2	4	2	4	2	2	2	3	2	4	4	4
A2	3	4	1	1	3	3	1	4	2	4	1	1	2	2	4	3	3	4	1	3
A3	3	4	1	2	3	3	3	1	1	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	4
A4	4	2	2	2	2	2	1	1	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2
A5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2
A6	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2
A7	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	1	2	3	2	3	4	3	2
A8	2	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	1	1	3	2	4	2	3
A9	2	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	4	1	3	1	4
A10	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4
A11	3	4	2	3	3	3	1	3	2	4	3	2	3	2	2	2	3	4	2	3
A12	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3
A13	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1
A14	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3
A15	4	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	4	2	2
A16	2	3	2	2	2	2	3	2	1	4	2	2	2	1	1	2	2	4	2	2
A17	1	2	2	2	1	1	1	2	1	4	2	2	2	1	2	2	1	4	2	1
A18	1	2	2	3	2	2	2	1	1	4	3	2	1	1	2	2	2	4	2	2
A19	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	2
A20	4	3	2	3	3	3	1	1	2	4	3	2	1	2	2	3	3	4	2	1
A21	2	4	3	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	1	3	3	3	4	3	2
A22	4	2	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	4	1	2	2	3	2	1
A23	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3
A24	2	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	3	1	2	2	2	4	4	3	2
A25	1	3	3	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	1	2	3	3	4	3	3
A26	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1
A27	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2
A28	3	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1
A29	2	3	2	3	3	3	1	2	1	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2
A30	4	4	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3

Lampiran 3 Data Tabulasi Jawaban responden. Agresivitas (Y)

	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	
A1	2	2	3	3	1	3	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	4	2	3	3	1	2	3	2	3	4	2	4	
A2	4	2	4	2	4	3	1	1	2	2	4	2	4	1	3	3	3	3	1	2	2	1	4	2	4	3	3	1	2	3	
A3	1	1	4	2	1	2	2	4	1	4	1	2	3	2	3	1	3	1	4	1	4	1	1	1	4	2	3	4	1	1	
A4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	4	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	
A5	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	
A6	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	
A7	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	
A8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	
A9	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
A10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	
A11	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	
A12	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	4	4	2	1	4	2	4	4	3	2	
A13	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	
A14	2	2	3	2	2	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	4	1	4	4	1	1	3	3	3	3	3	2	
A15	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	1	2	2	4	3	2	1	
A16	2	2	2	3	1	4	2	3	1	3	1	3	2	4	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	
A17	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
A18	4	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	
A19	2	2	1	2	4	1	1	4	2	4	4	2	1	4	1	1	3	3	4	2	1	3	2	1	3	2	4	3	1	1	
A20	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	
A21	2	3	2	1	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	2	2	3	1	4	3	1	1	1	1	4	1	4	4	1	1	
A22	3	1	1	3	2	1	1	2	2	4	2	3	4	4	2	3	3	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	4	4	
A23	4	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	
A24	1	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	4	
A25	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	3	3	3	4	1	2	4	1	2	4	4	3	
A26	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	2	1
A27	1	4	2	3	1	4	1	2	1	4	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	4	
A28	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	
A29	1	2	4	1	2	4	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	2	3	2	1	
A30	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	3	1	1	2	1	3	2	3	3	2	1	3	2	4	3	2	1	

Lampiran 4 Uji Reabilitas Reliability

Scale: ALL VARIABLES

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
.899	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	47.4000	91.834	.402	.898
VAR00002	47.1333	91.775	.499	.895
VAR00003	47.8333	90.282	.676	.890
VAR00004	47.4333	88.599	.651	.890
VAR00005	47.4667	87.637	.778	.887
VAR00006	47.4667	87.637	.778	.887
VAR00007	48.1667	97.109	.194	.902
VAR00008	47.7000	93.528	.341	.900
VAR00009	48.1000	89.403	.510	.895

VAR00010	46.4667	95.223	.550	.895
VAR00011	47.4333	88.599	.651	.890
VAR00012	47.8333	90.282	.676	.890
VAR00013	47.8667	94.120	.364	.898
VAR00014	48.1000	89.403	.510	.895
VAR00015	47.8667	91.913	.505	.894
VAR00016	47.5000	94.121	.437	.896
VAR00017	47.4667	87.637	.778	.887
VAR00018	46.4667	95.223	.550	.895
VAR00019	47.8333	90.282	.676	.890
VAR00020	47.7333	94.961	.264	.902

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

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
.906	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	43.1667	82.626	.416	.907
VAR00002	42.9000	83.610	.446	.905
VAR00003	43.6000	81.559	.665	.899
VAR00004	43.2000	79.338	.681	.897
VAR00005	43.2333	78.806	.785	.895
VAR00006	43.2333	78.806	.785	.895
VAR00008	43.4667	83.775	.382	.907
VAR00009	43.8667	80.051	.538	.903
VAR00010	42.2333	86.116	.550	.903
VAR00011	43.2000	79.338	.681	.897
VAR00012	43.6000	81.559	.665	.899
VAR00013	43.6333	85.551	.331	.908
VAR00014	43.8667	80.051	.538	.903
VAR00015	43.6333	83.206	.487	.903
VAR00016	43.2667	85.582	.397	.905
VAR00017	43.2333	78.806	.785	.895
VAR00018	42.2333	86.116	.550	.903
VAR00019	43.6000	81.559	.665	.899

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

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
.907	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	60.5667	187.151	.346	.906
VAR00002	60.4667	187.982	.437	.904
VAR00003	60.3333	185.816	.405	.905
VAR00004	60.4333	180.254	.693	.900
VAR00005	60.8333	179.937	.639	.901
VAR00006	60.5333	184.257	.375	.906
VAR00007	60.9333	187.444	.546	.903
VAR00008	60.6000	186.938	.363	.905
VAR00009	60.5667	182.944	.538	.902
VAR00010	60.2333	181.978	.486	.903

VAR00011	60.8333	179.937	.639	.901
VAR00012	60.4333	180.254	.693	.900
VAR00013	60.5667	180.806	.629	.901
VAR00014	60.2333	186.047	.353	.906
VAR00015	60.7333	187.030	.497	.903
VAR00016	60.8667	192.326	.236	.907
VAR00017	60.3000	180.976	.689	.900
VAR00018	60.8000	186.510	.469	.904
VAR00019	59.9000	186.783	.292	.908
VAR00020	60.6667	186.299	.525	.903
VAR00021	59.9333	194.340	.065	.911
VAR00022	60.1333	183.016	.497	.903
VAR00023	60.8333	190.420	.296	.906
VAR00024	61.0333	183.964	.591	.902
VAR00025	59.7667	176.599	.733	.899
VAR00026	60.7333	189.444	.368	.905
VAR00027	59.9333	186.202	.375	.905
VAR00028	60.0333	181.275	.542	.902
VAR00029	60.5333	181.568	.611	.901
VAR00030	60.6667	182.230	.445	.904

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

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
.912	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	51.8333	163.385	.353	.912
VAR00002	51.7333	164.202	.445	.910
VAR00003	51.6000	162.938	.378	.912
VAR00004	51.7000	157.045	.698	.906
VAR00005	52.1000	156.645	.647	.907
VAR00006	51.8000	160.924	.371	.913
VAR00007	52.2000	163.821	.549	.909
VAR00008	51.8667	162.809	.387	.911
VAR00009	51.8333	159.385	.549	.908
VAR00010	51.5000	157.638	.528	.909
VAR00011	52.1000	156.645	.647	.907
VAR00012	51.7000	157.045	.698	.906
VAR00013	51.8333	157.523	.634	.907
VAR00014	51.5000	162.259	.363	.912
VAR00015	52.0000	163.655	.486	.910
VAR00017	51.5667	157.564	.702	.906
VAR00018	52.0667	162.754	.480	.910
VAR00020	51.9333	162.892	.519	.909
VAR00022	51.4000	159.628	.500	.909
VAR00024	52.3000	160.838	.579	.908
VAR00025	51.0333	153.826	.729	.905
VAR00026	52.0000	166.414	.329	.912
VAR00027	51.2000	163.407	.345	.912
VAR00028	51.3000	158.769	.514	.909

VAR00029	51.8000	158.648	.597	.908
VAR00030	51.9333	158.547	.460	.911

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		game	agresivitas
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	50.0667	62.5667
	Std. Deviation	1.00411E1	14.03612
Most Extreme Differences	Absolute	.103	.132
	Positive	.103	.132
	Negative	-.065	-.079
Kolmogorov-Smirnov Z		.562	.720
Asymp. Sig. (2-tailed)		.910	.677

a. Test distribution is Normal.

Correlations

Correlations

		game	agresivitas
game	Pearson Correlation	1	.552**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	30	30
agresivitas	Pearson Correlation	.552**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	30

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