

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME*
ONLINE BATTLE ROYALE DENGAN KECENDERUNGAN
AGRESIVITAS *PLAYER***

SKRIPSI



**Oleh:
Sufyan Abdillah
NIM. 16410014**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS *BERMAIN GAME ONLINE BATTLE ROYALE* DENGAN KECENDERUNGAN AGRESIVITAS *PLAYER*

SKRIPSI

Oleh:
Sufyan Abdillah
NIM. 16410014

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Hilda Halida, M.Psi.
NIP. 19910512201911202273

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE BATTLE ROYALE* DENGAN KECENDERUNGAN AGRESIVITAS *PLAYER*

SKRIPSI

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

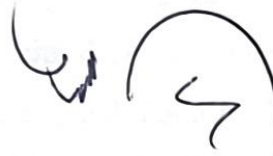
Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing Skripsi



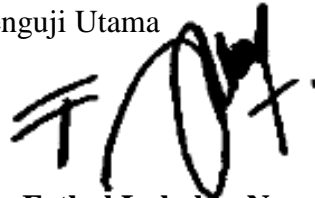
Hilda Halida, M.Psi
NIP. 19910512201911202273

Anggota Penguji Lain
Sekretaris Penguji



Dr. Mohammad Mahpur, M.Si
NIP. 197605052005012003

Penguji Utama



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si
NIP. 197605122003121002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi tanggal 26 Juni 2023.

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sufyan Abdillah

NIM : 16410014

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE BATTLE ROYALE* DENGAN KECENDERUNGAN AGRESIVITAS *PLAYER*” merupakan benar-benar hasil sendiri. Baik sebagian maupun secara keseluruhan. Terkecuali dalam bentuk kutipan yang sudah disebutkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terdapat klaim dari pihak lain sudah 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 siap dan bersedia menerima sanksi.

Malang, 26 Juni 2023

Peneliti



Sufyan Abdillah

16410014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin

Kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada saya selama proses penulisan skripsi ini. Saya mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya.

Kepada keluarga dan teman-teman tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang selalu ada, yang menjadi pendorong saya untuk terus berjuang dan berusaha.

Akhir kata, saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Sekali lagi, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan keberkahan-Nya kepada kita semua. Amin.

MOTTO

*“Life doesn’t last forever, that’s why we have to help each other and live life to
the fullest”*

- Vivi Ornitier Final Fantasy IX -

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberi rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya serta segala nikmat-Nya sehingga naskah skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Battle Royale* Dengan Kecenderungan Agresivitas *Player*” dapat diselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya.

Naskah Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 (S1) di Jurusan Psikologi. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung, MA selaku Ketua Program Studi Strata 1, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Hilda Halida, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, juga saran dan motivasinya.
5. Segenap Dosen Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu dan pengetahuan.
6. Keluarga besar mahasiswa Psikologi 2016 yang selalu bahu-membahu, bertukar informasi, dan menyemangati dalam mengerjakan skripsi.
7. Untuk teman-teman kontrakan Jl. Tennis Meja, terimakasih atas dorongan dan supportnya dalam hal pengerjaan skripsi ini. Semoga kalian sukses dan sehat selalu.
8. Seluruh pihak yang terkait yang sekiranya belum tercantum dalam halaman ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik agar dapat diperbaiki sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Malang, 26 Juni 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
مستخلص البحث.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	8
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	8
2. Aspek – Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	9
3. Jenis – Jenis <i>Game online</i>	10
4. <i>Game Online</i> Menurut Pandangan Islam	13
B. Agresivitas	15
1. Pengertian Agresivitas.....	15
2. Faktor – Faktor Tingkah Laku Agresi	16
3. Aspek - Aspek Tingkah Laku Agresi	18
4. Agresivitas Menurut Pandangan Islam	19
C. Kerangka Berpikir	20
D. Hipotesis	22
BAB III	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Desain Penelitian	23
B. Variabel Penelitian.....	23
C. Definisi Operasional	24
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
E. Metode Pengumpulan Data.....	25
F. Instrumen Penelitian	26
G. Validitas Dan Reliabilitas	28
H. Metode Analisis Data	29
I. Hasil Uji Alat Ukur.....	31

BAB IV	34
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	34
B. Deskripsi Data	36
C. Analisis Data.....	37
1. Uji Normalitas	37
2. Uji Linearitas	37
3. Uji Hipotesis	38
D. Pembahasan	39
1. Tingkat Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Battle Royal Player	39
2. Tingkat Intensitas Agresivitas Pada Player.....	41
3. Hubungan Antara Intensitas Bermain Bermain <i>Game Battle Royale</i> Terhadap Agresivitas.	43
BAB V.....	47
KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online	26
Tabel 3.2. Blueprint Skala Agresivitas	27
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Bermain Game Online	32
Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Skala Agresivitas	33
Tabel 3.5. Hasil Uji Reliabilitas Skala Penelitian	34
Tabel 4.1. Data Demografis	35
Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas	37
Tabel 4.3. Hasil Uji Linearitas	38
Tabel 4.4. Hasil Uji Korelasi.....	39
Tabel 4.5. Rangkuman Korelasi Product Moment (r_{xy}).....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi.....	52
Lampiran 2. Skala Penelitian	53
Lampiran 3. Bluprint Skala Penelitian	55
Lampiran 4. Demografi Responden	56
Lampiran 5. Persebaran Data Penelitian	58
Lampiran 6. Validitas dan Reliabilitas.....	66
Lampiran 7. Analisis Deskriptif.....	71
Lampiran 8. Uji Asumsi.....	72
Lampiran 9. Uji Hipotesis	73

ABSTRAK

Abdillah, Sufyan. 2023. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Battle Royale Dengan Kecenderungan Agresivitas Player*. Skripsi. Jurusan Psikologi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dosen Pembimbing: Hilda Halida, M.Psi

Dalam bermain *battle royale* terdapat *level – level* yang harus dilalui para gamer, dimulai dengan level yang paling mudah sampai *level* yang paling susah. *Level* ini dapat terus meningkat seiring dengan seberapa sering gamer bermain. *Battle royale* juga dapat dimainkan secara individu maupun bersama teman. Awalnya bermain game adalah aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan, namun aktivitas ini tidak terlepas dari efek positif dan negatif.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui intensitas bermain *battle royale* di warnet/game center yang berada di kota Malang, untuk mengetahui tingkat agresivitas para pemain di warnet/game center di kota Malang, dan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *battle royale* dengan agresivitas pemain *game* di warnet/game center yang berada di kota Malang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah analisis korelasi. Teknik pengambilan sampel yakni *Insidental Sampling*. Teknik pengumpulan data yakni observasi, angket/kuisisioner, Blueprint Skala Agresivitas, dan Blueprint Skala Bermain *Game*.

Hasil dalam penelitian ini yakni tingkat intensitas bermain *Game online battle royale* terdapat presentase 76 % dan kategori rendah 10 orang dengan presentase 12% . Kemudian mayoritas intensitas bermain *Game online battle royale player* berada pada tingkat sedang. Tingkat Agresivitas player dari 82 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 12 orang dengan presentase 15 %, kategori sedang 57 orang dengan presentase 69 % dan kategori rendah 13 orang dengan presentase 16 %. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas intensitas bermain *Game online battle royale player* berada pada tingkat sedang. Dari uji hipotesis dapat diperoleh hasil bahwa antara *Game online battle royale* dengan Agresivitas *player* menunjukkan korelasi yang positif signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan $r_{xy} = 0,730$; $sig = 0,000 < 0,5$. Maka disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *Game online battle royale* pada remaja maka semakin tinggi pula tingkat Agresivitasnya.

Kata Kunci: *Intensitas Bermain Game Online, Aggresivitas, Battle Royale, Player*

ABSTRACT

Abdillah, Sufyan. 2023. The relationship between the intensity of playing online battle royale games with the tendency of player aggressiveness. Thesis. Department of Psychology. Faculty of Psychology. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor.
Supervisor: Hilda Halida, M.Psi

In playing battle royale there are levels that gamers must pass, starting with the easiest level to the most difficult level. This level can continue to increase as players play more often. Battle royale can also be played individually or with friends. Initially playing games is a fun activity to do, but this activity is inseparable from positive and negative effects.

This study aims to determine the intensity of playing battle royale in internet cafes/game centers in Malang city, to determine the level of aggressiveness of players in internet cafes/game centers in Malang city, and to determine the relationship between the intensity of playing battle royale and the aggressiveness of game players in internet cafe/game center located in the city of Malang.

The research method used in this study is a quantitative method. The research design used is correlation analysis. . The sampling technique is Incidental Sampling. Data collection techniques include observation, questionnaires, the Aggressiveness Scale Blueprint, and the Game Playing Scale Blueprint.

The results in this study are the intensity level of the online battle royale game, which has a percentage of 76% and the low category is 10 people with a percentage of 12%. Then the majority of the intensity of playing online battle royale player games is at a moderate level. The level of aggressiveness of the players from 82 respondents is in the high category as many as 12 people with a percentage of 15%, the moderate category is 57 people with a percentage of 69% and the low category is 13 people with a percentage of 16%. This shows that the majority of the intensity of playing the battle royale online game is at a moderate level. From the hypothesis test it can be obtained that the online battle royale game and player aggression show a significant positive correlation. This is indicated by $r_{xy} = 0.730$; $sig = 0.000 < 0.5$. So it was concluded that the higher the intensity level of playing online battle royale games in adolescents, the higher the level of aggressiveness

Keywords: Online Game Intensity, Aggressiveness, Battle Royale, Player

مستخلص البحث

عبد الله، سفيان. 2023. العلاقة بين شدة لعب ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت مع ميل عدوانية اللاعب. رسالة الليسانس. قسم علم النفس. كلية علم النفس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. فر المشرفة: هيلدا هاليدا، الماجستير

، هناك مستويات يجب على اللاعبين اجتيازها ، بدءا من battle royale في لعب المستوى الأسهل إلى المستوى الأصعب. يمكن أن يستمر هذا المستوى في الزيادة جنبا إلى بشكل فردي Battle royale جنب مع عدد المرات التي يلعب فيها اللاعب. يمكن أيضا لعب أو مع الأصدقاء. في البداية ، تعد ممارسة الألعاب نشاطا ممتعا ، لكن هذا النشاط لا ينفصل عن الآثار الإيجابية والسلبية.

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد كثافة لعب المعركة الملكية في مقاهي الإنترنت / مراكز الألعاب في مدينة مالانج ، لتحديد مستوى عدوانية اللاعبين في مقاهي الإنترنت / مراكز الألعاب في مدينة مالانج ، وتحديد العلاقة بين كثافة لعب المعركة الملكية مع عدوانية لاعبي اللعبة في مقاهي الإنترنت / مراكز الألعاب في مدينة مالانج.

طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي الطريقة الكمية. كان تصميم البحث المستخدم هو تحليل الارتباط. تقنية أخذ العينات هي أخذ العينات العرضية. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والاستبيانات ومخطط مقياس العدوانية ومخطط مقياس اللعب.

النتائج في هذه الدراسة هي مستوى كثافة لعب ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت هناك نسبة 76% والفئة المنخفضة من 10 أشخاص بنسبة 12%. ثم فإن غالبية كثافة لعب ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت تكون عند مستوى معتدل. كانت عدوانية اللاعبين من 82 مستجيبا في الفئة العالية المكونة من 12 شخصا بنسبة 15% ، والفئة المتوسطة المكونة من 57 شخصا بنسبة 69% والفئة المنخفضة المكونة من 13 شخصا بنسبة 16%. هذا يدل على أن غالبية كثافة لعب ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت في مستوى معتدل. من اختبار الفرضية ، يمكن الحصول على أنه بين ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت وعدوانية اللاعب ؛ سيج = $0.000 > 0.5$. $0.730 = r_{xy}$ تظهر علاقة إيجابية كبيرة. يشار إلى ذلك بواسطة لذلك استنتج أنه كلما ارتفع مستوى كثافة لعب ألعاب المعركة الملكية عبر الإنترنت لدى المراهقين ، ارتفع مستوى العدوانية.

الكلمات الدالة: كثافة الألعاب عبر الإنترنت ، العدوانية ، معركة رويال ، لاعب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dihindari dalam bagian hidup manusia. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang berperan besar dalam kehidupan modern adalah Internet. Internet mulai banyak memberikan perubahan dalam beberapa kegiatan manusia seperti berkirim surat melalui e-mail, melakukan interaksi sosial dengan menggunakan media sosial, dan sebagai sarana hiburan dengan menggunakan *gameonline*. Menurut Yanto (2011:3) pada awalnya, *gameonline* dikenal sebagai *game* jaringan, karena terdapat beberapa *Personal Computer* yang saling dihubungkan sehingga para pemain dapat mulai memainkan *game* sepuasnya.

Seiring dengan kemajuan teknologi *game* saat ini memiliki lebih banyak varian dan dapat diakses melalui smartphone seperti iPhone dan handphone dengan sistem android. Jumlah pemain di Indonesia juga terus mengalami peningkatan baik di kalangan orang dewasa maupun anak – anak. Menurut Hexavianto (Wijayanti, 2013), sampai tahun 2012, di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *gameonline* dengan rata – rata usia pengguna 17 sampai 40 tahun. Wijayanti (2013) mengungkapkan beberapa penelitian yang terkait dengan motif seorang bermain *game online*, yakni: sebagai hiburan, sebagai proyeksi diri ketika menghadapi masalah, dan sebagai media untuk berinteraksi dan berkomunikasi bahkan sebagai sarana untuk berkompetisi (*e-sports*).

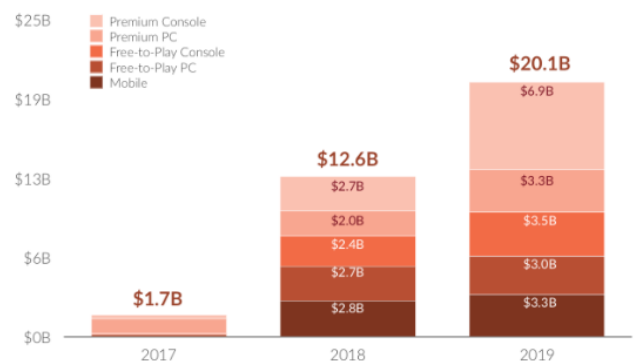
Jenis *game online* yang saat sedang banyak diminati saat ini adalah *Battle Royale*. *Battle Royale* adalah permainan dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk bertahan hidup, setiap pemain harus mencari senjata terlebih dahulu untuk saling mengeliminasi lawan (John Funk, 2013). Game jenis *Battle Royale* yang sering dimainkan pada saat ini adalah *PUBG (Players Unknown Battle Ground)*, *Free Fire*, *Apex Legends* dan *Fortnite*. Untuk dapat bermain *game online* terlebih dahulu pemain atau gamer melakukan registrasi dengan menuliskan id pemain (*user name*), email, dan data – data lainnya yang meliputi tanggal lahir dan jenis kelamin. Beberapa jenis *game online* perlu membayar terlebih dahulu saat akan melakukan registrasi agar mendapat kode tertentu dan juga item spesial, tetapi ada juga *game online* yang dapat diakses gratis sehingga saat mendaftar atau registrasi game dapat dimainkan secara langsung.

Games that have a battle royale mode are set to earn 12% of all digital games revenue in 2018

No multiplayer game maker can afford to ignore the battle royale craze. Battle royale revenue will grow 625% between 2017 and 2018 as AAA titles like *Call of Duty: Black Ops 4* and *Battlefield V* enter the market. Games industry stakeholders need to prepare, adapt, and cater to an audience that expect meaningful battle royale experiences from their multiplayer shooters.

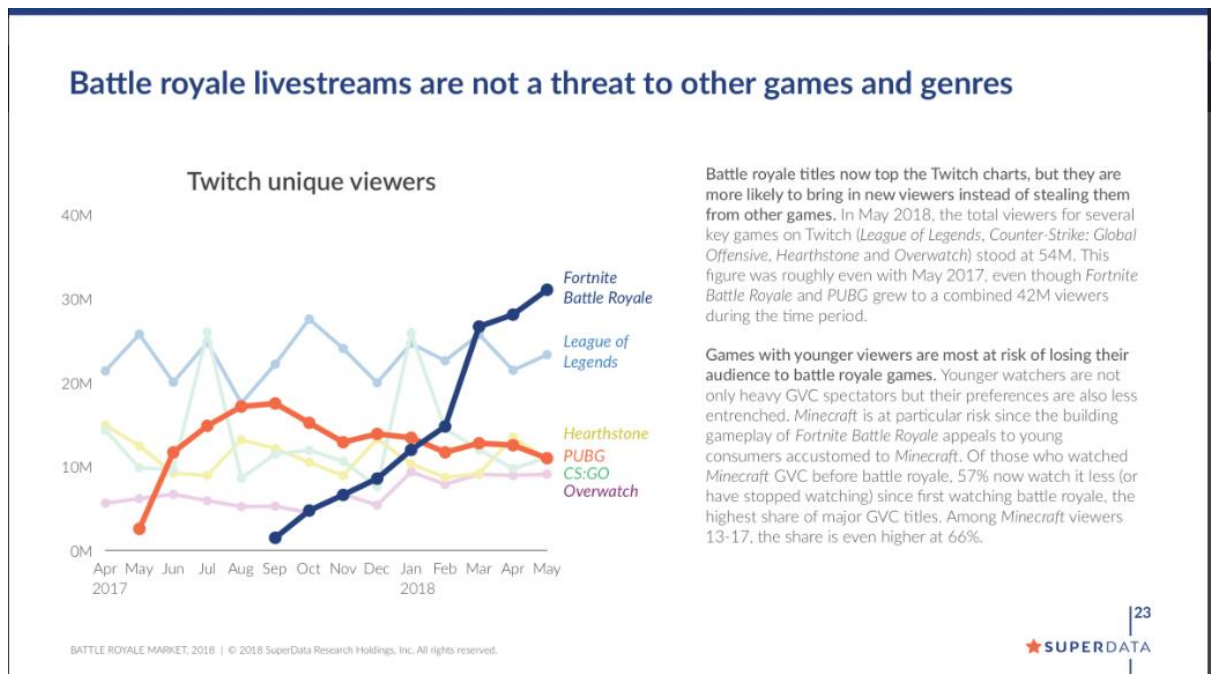
Battle royale games have found success on every platform, including mobile. Opportunities are not limited to PC or consoles with 29% of battle royale revenue coming from mobile in 2018. Previously, mobile shooters and other hardcore mobile games were only mainstream in Asia. However, young western gamers who grew up playing *Minecraft* on tablets and their parents' smartphones are comfortable with complex control schemes on touchscreens. *Fortnite Battle Royale* and *PUBG* have capitalized on this unaddressed opportunity and earned a combined \$65M on mobile in May 2018. The genre started on PC but is now platform agnostic.

Total battle royale revenue¹



¹Battle royale revenue includes all digital revenue from games that prominently feature a battle royale mode. BATTLE ROYALE MARKET, 2018 | © 2018 SuperData Research Holdings, Inc. All rights reserved.

Battle Royale menjadi game yang sangat populer hingga saat ini, tercatat dari tahun 2017 sampai sekarang pendapatan *game battle royale* sudah naik sampai 625%, kenaikan ini terjadi antara tahun 2017 dan 2018 mengalahkan game yang sudah terkenal terlebih dahulu yaitu *Call of Duty: Black Ops 4* dan *Battlefield V*. *Battle royale* juga tidak hanya menguasai para pengguna PC tetapi juga para pemain yang menggunakan *mobile* sebagai sarana bermain.



Ketertarikan terhadap game *battle royale* juga ditunjukkan dari banyaknya penonton yang melihat *streaming* melalui *twitch* yang mencapai angka 42 juta *viewers* di tahun 2017 dan 54 juta *viewers* di tahun 2018, jumlah pemain *game battle royale* juga terus meningkat di setiap tahunnya. <https://www.superdataresearch.com/reports/battle-royale-report/>. Dalam bermain *battle royale* terdapat *level – level* yang harus dilalui para gamer, dimulai dengan *level* yang paling mudah sampai *level* yang paling susah. *Level* ini dapat terus

meningkat seiring dengan seberapa sering gamer bermain. *Battle royale* juga dapat dimainkan secara individu maupun bersama teman. Awalnya bermain game adalah aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan, namun aktivitas ini tidak terlepas dari efek positif dan negatif. Salah satu efek positif yang didapat saat bermain *battle royale* adalah melatih kemampuan bahasa Inggris, menambah fokus dan keterampilan dalam berstrategi seperti dapat tanggap dan cepat menyelesaikan permasalahan, dan juga sosialisasi karena *game online* juga membutuhkan komunikasi kepada teman kita jika bermain secara *multiplayer*.

Konsumsi *game battle royale* lebih dari 5 jam dalam sehari dan tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan seorang individu berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada agresivitas. Waktu bermain yang baik adalah 1-2 jam di setiap harinya, total dalam seminggu antara 7-14 jam sehingga dapat meminimalisir kecanduan dalam bermain *game online*. Efek negatif karena terlalu sering bermain *game online* yaitu depresi, gelisah, manajemen waktu yang buruk, tertutup dan pemalas. Agresivitas adalah segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis (Berkowitz 1984).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Muhammad Abdul Basith Asyakur (2017) mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada komunitas *gaming* Surabaya, didapatkan hasil adanya hubungan positif antara kedua variabel karena beberapa pemain sering menunjukkan perilaku

agresivitas seperti mengumpat dan merusak benda disekitar mereka ketika mengalami kekalahan atau gagal dalam bermain.

Penelitian lain yang pernah di lakukan Ananda Erfan Musthafa (2015), didapatkan korelasi positif yang konsisten dari kebiasaan anak bermain *game* terhadap perilaku agresif. Orang tua dapat mereduksi perilaku agresif anak ketika bermain *game online*. Semakin tinggi pengawasan orang tua semakin rendah perilaku agresif anak. Peneliti juga telah melakukan observasi sebanyak 5 kali pada jam yang ramai di salah satu warnet di kota Malang. Peneliti menemukan beberapa model agresivitas yang dilakukan oleh pemain *battle royale* yang sudah lama atau sudah ketagihan bermain *game battle royale*. Buss (2009) menjelaskan bahwa terdapat dua jenis perilaku agresivitas yakni agresivitas verbal dan fisik. Agresivitas verbal ditunjukkan oleh para pemain *battle royale* dengan mengucapkan kata – kata yang tidak pantas untuk didengar seperti mengucapkan nama – nama hewan dan kata – kata kotor dalam bahasa jawa.

. Sedangkan perilaku agresivitas yang bersifat fisik ditunjukkan dengan memukul meja, menggerakkan *mouse* dengan keras dan menekan keyboard dengan keras. Dari semua agresivitas yang dilakukan, agresivitas yang paling menonjol adalah agresivitas verbal. Baron dan Bryne (1994) Menyatakan bahwa penyebab perilaku agresif dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu belajar, biologis, dan faktor dari luar (eksternal). Dollard (1999) menyimpulkan faktor lain penyebab munculnya agresivitas adalah karena adanya kebutuhan dalam diri individu yang tidak bisa dipenuhi akhirnya terus menumpuk sehingga mucullah perilaku agresivitas, pendapat lain mengatakan bahwa agresivitas adalah perilaku yang memiliki potensi

untuk melukai orang lain atau benda yang berupa serangan fisik, serangan verbal, dan melanggar hak orang lain. Berdasarkan definisi di atas, maka agresivitas dapat diartikan sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik maupun verbal yang dilakukan secara sengaja terhadap individu lain ataupun terhadap objek – objek dengan maksud untuk melukai, menyakiti ataupun merusak yang mana orang yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya.

Berdasarkan masalah yang sudah terjadi di lapangan peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Battle Royale Dengan Kecenderungan Agresivitas Player Di Warnet Dan Game Center Kota Malang”, yang membedakan penelitian ini dengan yang lain adalah jenis game yang dimainkan yaitu *battle royale* yang mana game ini sangat terkenal di kalangan para *gamers* zaman sekarang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas bermain *battle royale* di warnet/*game center* yang berada di kota Malang?
2. Bagaimana tingkat agresivitas pemain *battle royale* di warnet/*game center* yang berada di kota Malang?
3. Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *battle royale* dengan agresivitas pemain *game online* di kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *battle royale* di warnet/*game center* yang berada di kota Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat agresivitas para pemain di warnet/*game center* di kota Malang.

3. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *battle royale* dengan agresivitas pemain *game* di warnet/*game center* yang berada di kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang ada diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang psikologi. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan teori tentang agresivitas. Dalam penelitiannya peneliti juga berharap dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah diperoleh selama berada di bangku perkuliahan serta dapat menjadi pengetahuan baru yang akan menambah keterampilan baru dalam praktik psikologi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengurangi agresivitas pada pemain *game online* terkhusus yang berada di kota Malang. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Bagi pihak lain diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperluas wawasan serta terbukanya pemikiran – pemikiran baru.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Sax (dalam Azwar 2010) mengemukakan bahwa intensitas adalah kekuatan sikap terhadap sesuatu yang belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Dalam Kamus Psikologi menyatakan bahwa intensitas adalah kuatnya pengalaman atau tingkah laku, atau sikap yang dipertahankan. *Game online* menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi secara *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian besar, menggunakan bentuk yang sama 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.

Game online didefinisikan Nielsen dan Smith (2003) sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet yang stabil.

Pada dasarnya game adalah suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan karena melakukan aktivitas sehari – hari. Young (2005) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan dimana terjadi interaksi antar individu untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencapai level dan skor tertinggi. Dengan kata lain *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan menggunakan komputer serta harus terhubung secara online melalui internet dan bisa dimainkan bersama teman terdekat bahkan keluarga secara bersamaan.

Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) mengemukakan bahwa *game online* bukanlah sekedar *game* dengan berbagai tantangan yang ada didalamnya melainkan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain dengan pemain yang lain. Pengertian ini memiliki makna bahwa *game* dapat menjadi tempat terjadinya interaksi sesama pemain sehingga tidak dianggap hanya sebagai permainan yang sederhana.

2. Aspek – Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Chaplin (2004), Nashori (2006) menjelaskan bahwa terdapat 4 aspek dalam pengertiannya mengenai intensitas yaitu :

a) Frekuensi

Frekuensi disini adalah dalam waktu tertentu berapa kali seseorang dapat melakukan aktivitas bermain *game online*. Maksud dari frekuensi di sini adalah seperti tiga kali, dua kali, empat kali dan seterusnya dalam rentang waktu tertentu.

b) Lama Waktu

Yaitu seberapa lama seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*, jika seseorang terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* maka bisa dikatakan intensitas dalam bermain *game* tinggi.

c) Perhatian Penuh

Yaitu pemain sangat fokus dan berkonsentrasi terhadap *game* yang dimainkan serta mengabaikan peristiwa yang terjadi disekelilingnya, sehingga mengesampingkan hal -hal lain seperti makan, mandi bahkan waktu untuk sekolah.

d) Emosional

Emosi disini yaitu respon dan reaksi emosi dari pemain terhadap *game* yang dimainkan meliputi rasa senang, suka, kesal, marah sehingga dapat membuat pemain *game* semakin antusias dan lama menghabiskan waktunya dalam bermain.

3. Jenis – Jenis *Game online*

Menurut Arif, A.K., dan Andy W.B. (2018) terdapat beberapa *game online* yang dibedakan menjadi beberapa jenis dan *genre*, antara lain :

a) *Real-Time Strategy* (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah game yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang mengharuskan pemain untuk menyusun strategi menghancurkan markas lawan dengan cara membuat bangunan serta membuat dek pasukan, game ini membutuhkan strategi yang cukup tinggi.

Dalam permainan ini pemain tidak mengenal giliran, karena setiap pemain dapat mengatur strateginya masing – masing dalam waktu apapun.

Contoh *game* RTS adalah *Age of Empires*, *Star Wars*, *Warcraft*, dan *Stronghold*.

b) *First-Person Shooter* (FPS)

First-Person Shooter (FPS) adalah permainan yang memiliki ciri utama menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan jenis senjata jarak jauh. Jadi, *game* ini menampilkan pemain seakan - akan memegang senjata jarak jauh seperti di dunia nyata. Contoh *game* FPS meliputi *Point Blank*, *Counter Strike*, *Cross Fire*, *Battlefield*, dan *Call of Duty*.

c) *Role-Playing Game* (RPG)

Role-Playing Game (RPG) adalah permainan yang memiliki ciri khas dimana pemain memainkan peran tokoh yang berada di dalam *game* untuk membuat sebuah jalan cerita yang baru bersama karakter tokoh lainnya yang berada di dalam *game*. Pemain dapat memilih karakter tokoh sesuai keinginan berdasarkan kemampuan setiap karakter, tingkat keberhasilan pada *game* RPG telah diatur oleh system yang telah ditentukan. Selama pemain tetap mengikuti peraturan yang ada maka pemain dapat mengeksplorasi dunia *game* tersebut dan membuat akhir cerita yang baik atau buruk. Contoh *game* RPG meliputi *The Witcher*, *Ragnarok*, *Laplace M*, *Lineage2 Revolution* dan *Final Fantasy*.

d) *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*

MOBA memiliki karakteristik sebagai *game* yang dinamis yang mana pemain yang berjumlah lebih dari 50 orang dikumpulkan dalam satu arena atau tempat yang luas dan saling bertempur mempertahankan diri hingga tersisa satu pemain atau satu tim yang dianggap sebagai pemenangnya. Permainan ini sangat kompleks dan sangat menguji kemampuan tiap pemain untuk mengalahkan musuh yang ada dihadapannya, permainan bergenre *MOBA* ini sangatlah mudah untuk dipahami tetapi begitu susah untuk dikuasai. Contoh *game MOBA* meliputi *Vainglory*, *Paladins*, dan *Mobile Legends Bang Bang*.

e) *Race (Balapan)*

Race adalah jenis permainan yang memiliki ciri – ciri menyelesaikan misi yang telah ditentukan dengan menggunakan kendaraan berupa mobil, motor, ataupun sepeda. Contoh *game Race* meliputi *Mario Kart*, *Crash Team Racing*, *Need For Speed*, dan *Speed Drifters*.

f) *Sport (Olahraga)*

Sport adalah permainan yang mensimulasikan olahraga yang ada di dunia nyata, pemain *game* bisa menjadi memilih olahraga apa yang akan dimainkan. *Game sport* sangat membutuhkan strategi yang tinggi, manajemen yang baik, serta pandai menyelesaikan kompetisi yang ada di dalam *game* tersebut. Contoh *game sport* meliputi *Fifa Online*, *Pro Evolution Soccer*, *NBA2K*, *NHL* dan *EA Sport UFC*.

g) *Battle Royale*

Battle Royale adalah permainan yang dimainkan oleh pemain yang membentuk kelompok kecil yang biasanya berjumlah 4 sampai 5 orang. Tujuannya menjadi pemain atau kelompok terakhir yang dapat bertahan hidup dengan cara mengalahkan pemain atau kelompok yang lain.

4. *Game Online* Menurut Pandangan Islam

Manusia diciptakan oleh Allah SWT di dunia ini dengan satu tujuan yaitu beribadah kepada –Nya serta menjadikan mereka didalamnya karakteristik yang menjadikan manusia memiliki sifat dan perilaku yang berbeda beda dan senantiasa bergerak dari suatu keadaan ke keadaannya yang lain, yaitu selalu berpindah antara kegiatan dan kemalasan dengan kata lain adakalanya waktu untuk serius dan waktu bermain – main atau bersenang – senang.

Diantara rahmat yang diberikan oleh Allah SWT manusia memiliki rasa untuk menghilangkan kejenuhan atau rasa bosan setelah serius melakukan berbagai kegiatan melalui hiburan atau permainan jika kegiatan ini tidak dilakukan secara berlebihan. Dalam sudut pandang fikih game (permainan) yang memiliki dampak yang baik serta tidak terdapat judi didalamnya adalah boleh. Yang dimaksud dengan game yang memberikan dampak positif pada pemain adalah permainan yang dapat memberikan dampak positif yang berguna melatih kecerdasan otak dan kehidupan sosial, contohnya permainan catur atau permainan yang menggunakan strategi sebagai kunci kemenangan. Sebagaimana penjelasan Syekh Sulaiman al-Jamal berikut ini:

فَفِيهِ الصَّحِيحُ وَالْفِكْرُ الدَّقِيقُ الْحِسَابُ مُعْتَمَدُهُ بَأَنَّ الْمَالِ عَنِ خَلَا إِنْ يُكْرَهُ حَيْثُ الشِّطْرُنَجُ النَّزْدُ وَفَارَقَ

وَالْحُمُقِ السَّفَاهَةِ مِنْ غَايَةِ إِلَى الْمُؤَدِّيِ وَالتَّحْمِينِ الْحَزْرُ النَّزْدُ وَمُعْتَمَدُ التَّدْبِيرِ مِنْ وَنَوْعِ الْفِكْرِ تَصْحِيحُ

“Perbedaan antara permainan dadu dan catur yang dihukumi makruh bila memang tidak menggunakan uang adalah bahwa permainan catur berdasarkan perhitungan yang cermat dan olah pikir yang benar. Dalam permainan catur terdapat unsur penggunaan pikiran dan pengaturan strategi yang jitu. Sedangkan permainan dadu berdasarkan spekulasi yang menyebabkan kebodohan dan kedunguan.”

Meskipun kegiatan bermain game ini diperbolehkan (makruh atau mubah) jika dilakukan secara terus menerus serta berkelanjutan sehingga berdampak pada lalainya beribadah, menjadi pemalas, menurunkan semangat bekerja, acuh terhadap lingkungan sekitar dan efek negatif lainnya hukum bermain game ini dapat menjadi haram. Sebagaimana penjelasan berikut :

وَلَا رَيْبَ أَنَّهُ لَا يَخْلُو . مِنْ هَذِهِ الْأَلْعَابِ الشِّطْرُنَجِ ، فَهُوَ قَائِمٌ عَلَى تَشْغِيلِ الذَّهْنِ وَتَحْرِيكِ الْعَقْلِ وَالْفِكْرِ

عَنْ فَائِدَةِ لِلذَّهْنِ وَالْعَقْلِ ، فَإِنْ عُكِفَ عَلَيْهِ زِيَادَةً عَمَّا تَفْتَضِيهِ هَذِهِ الْفَائِدَةُ ، فَهُوَ مَكْرُوهٌ ، فَإِنْ زَادَ عَكُوفُهُ

حَتَّى فُوتَ بِسَبَبِهِ بَعْضُ الْوَاجِبَاتِ عَادَ مُحَرَّمًا .

“Di antara permainan ini adalah catur yang selalu menyibukkan hati dan menggerakkan akal pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur tak terlepas dari faedah bagi hati dan akal. Namun apabila seseorang tersibukkan dengannya sampai melebihi kadar faedah itu, maka hukumnya makruh. Namun

apabila terlalu tersibukkan sehingga berdampak menggugurkan sebagian kewajiban, maka hukumnya kembali menjadi haram.”

Dari pemaparan di atas dapat di simpulkan bahwa bermain *game* itu diperbolehkan asal yang tidak terdapat unsur perjudian di dalamnya serta jangan sampai bermain *game* itu dapat membuat seseorang lalai dalam beribadah serta tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

B. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Agresivitas menunjukkan keadaan yang mana pemain menampilkan emosi terhadap game yang dimainkannya. Terutama jenis *game* yang menurut para pemain sangat seru untuk dimainkan. Baron dan Bryne (1994) Menyatakan bahwa penyebab perilaku agresif dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu belajar, biologis, dan faktor dari luar (eksternal).

(Buss dan Perry, 1992) mengemukakan agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain dengan cara mengekspresikan perasaan negatifnya untuk mencapai tujuan tertentu. (Buss dan Perry, 1992) juga menyebutkan komponen agresivitas yang terdiri dari agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Scheneiders (kiswarawati 1992:10) menyimpulkan bahwa agresivitas sebagai bentuk respon yang mencari pengurangan ketegangan dan frustrasi melalui perilaku yang banyak memaksa, menuntut dan menguasai orang lain.

Baron Berkowitz dalam (Koeswara 1998:05) menyimpulkan bahwa agresivitas adalah tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakai orang lain yang tidak menginginkan suatu tingkah laku yang

merugikan dirinya. Menurut Berkowitz (dalam Koeswara, 1988:204) menyimpulkan bahwa agresivitas disebut sebagai suatu perilaku yang diarahkan untuk melukai individu lain. Dalam hal ini berarti perilaku yang ditujukan untuk melukai individu lain karena suatu kecelakaan dan ketidaksengajaan tidak bisa dikategorikan sebagai perilaku agresivitas.

Medinus dan Johnson menjelaskan bahwa agresi adalah perbuatan yang bersifat merugikan orang lain seperti menyerang orang lain berupa serangan fisik, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik orang lain dan daerah orang lain. Medinus dan Johnson (1997) juga menjelaskan bahwa agresi adalah serangkaian tingkah laku yang bermaksud merugikan orang lain bahkan dapat melukai orang lain.

2. Faktor – Faktor Tingkah Laku Agresi

Menurut Dafidoff dalam Mu'tadin (2010) terdapat beberapa faktor yang dapat menimbulkan tindakan agresi yaitu sebagai berikut:

a) Gen

Faktor genetika berperan penting dalam pembentukan sisten *neuron* di dalam otak yang dapat membentuk perilaku agresi.

b) Sistem Otak

Masalah dalam sistem otak dapat secara tidak langsung dapat menimbulkan perilaku agresi karena sirkuit *neural* didalam otak yang berfungsi mengendalikan agresi terhambat. Prescott berpendapat bahwa seseorang yang suka terhadap kesenangan dan kenikmatan akan sedikit melakukan agresi dibandingkan seseorang yang tidak pernah mendapat kesenangan, ataupun kegembiraan. Prescott meyakini bahwa keinginan untuk berbuat

kerusakan disebabkan karena ketidakmampuan seseorang untuk menikmati sesuatu hal yang menyebabkan cedera otak atau kurangnya stimulus untuk merasakan kesenangan sewaktu masih kecil (Dalam Mu'tadin 2010).

c) Kesenjangan Generasi

Adanya perbedaan antara generasi remaja dengan orang tua dapat terlihat dari minimnya komunikasi yang seringkali memunculkan perpecahan karena perbedaan pendapat. Kegagalan dalam berkomunikasi diyakini menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku agresi.

d) Lingkungan

Bila seseorang lahir dan dibesarkan di lingkungan yang penuh dengan kemiskinan maka perilaku agresif ini dapat muncul karena banyak sekali kekerasan yang terlihat secara langsung. Perilaku agresi dapat secara otomatis mengalami penguatan karena adegan kekerasan yang langsung tersaji di depan matanya dan menjadikannya sebagai role model.

e) Suhu Udara Panas

Banyak sekali kejadian perkelahian dan tawuran di kota – kota besar terjadi pada siang hari, jarang sekali perkelahian terjadi pada saat suhu sedang dingin ataupun turun hujan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa suhu dapat mempengaruhi tingkah laku sosial berupa peningkatan perilaku agresi.

f) Belajar Model Kekerasan

Tidak dapat dipungkiri lagi saat ini banyak sekali media pertelevisian dan juga *game* yang bertema kekerasan yang mudah sekali untuk diakses dan disaksikan oleh anak – anak ataupun remaja yang dapat menirukan adegan

kekerasan tersebut. Davidoff mengemukakan bahwa media seperti ini akan sangat mudah mempengaruhi seseorang untuk melakukan perilaku agresi.

3. Aspek - Aspek Tingkah Laku Agresi

Menurut Buss dan Perry (1992) agresi dikelompokkan menjadi empat kategori, yang meliputi:

a) *Aggressiveness* (agresi fisik)

Hal ini merupakan perilaku yang memiliki sifat keagresifan yang tinggi, dapat terlihat seperti perkelahian dengan sesama teman berupa serangan fisik, berlaku kasar kepada orang tua dan guru bahkan orang dewasa serta memiliki persaingan lingkungan yang cukup ekstrim.

b) *Verbal aggression* (agresi verbal)

Hal ini merupakan perilaku agresi yang dapat diamati dan dapat dilihat. Agresi verbal memiliki kecenderungan untuk menyerang orang lain yang tentu saja dapat merugikan dan menyakitkan melalui kata penolakan, cacian, mengumpat, penolakan ataupun ancaman.

c) *Anger* (kemarahan)

Hal ini merupakan bentuk rasa marah seperti rasa kesal dan sebal. Termasuk didalamnya ada rasa temperamental seperti kecenderungan untuk cepat marah serta kesulitan untuk mengendalikan rasa amarah.

d) *Hostility* (permusuhan)

Hal ini merupakan perilaku agresi yang tidak terlihat. Permusuhan dapat dikategorikan seperti rasa cemburu, iri terhadap orang lain, kekhawatiran, dan proyeksi dari rasa permusuhan orang lain.

4. Agresivitas Menurut Pandangan Islam

Islam mengajarkan agar manusia selalu menjaga hubungan baik dengan orang sekitar kita mulai dari orang tua, kerabat, serta teman sebaya dan lingkungan kita sendiri. Allah telah memerintahkan manusia untuk berbuat baik terhadap setiap manusia dan yang beriman seperti dalam firmanNya dalam surah Al – Hujuraat :10

تُرْحَمُونَ لَعَلَّكُمْ اللَّهُ وَاتَّقُوا ۖ أَخَوِيكُمْ بَيْنَ فَاصِلِحُوا إِخْوَةَ الْمُؤْمِنُونَ إِنَّمَا

Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat. (Q.S. Al – Hujurat:10)

Dan juga di dalam surat An- Nahl ayat 90 Allah memerintahkan agar berbuat sesuatu yang berbuat yang mendatangkan kebaikan kepada orang sekitar kiat

عَنْ وَيَنْهَى الْقُرْبَىٰ ذِي وَإِيتَاءٍ وَالْإِحْسَانِ بِالْعَدْلِ يَا مُرُّ اللَّهُ إِنَّ ۖ

تَذَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ يَعِظُكُمْ ۖ وَالْبَغْيِ وَالْمُنْكَرِ الْفَحْشَاءِ

Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran. (Q.S. An-Nahl :90)

Allah juga melarang umatnya untuk melakukan tindakan agresivitas baik secara verbal maupun non verbal karena dapat merugikan lingkungan sekitar

dan juga orang lain yang ada di sekitarnya. Larangan ini terdapat dalam surat An – Nisa ayat 148

اللَّهُ وَكَانَ ۖ ظُلِمَ مَنْ إِلَّا الْقَوْلِ مِنْ بِالسُّوءِ الْجَهْرَ اللَّهُ يُحِبُّ لَا ❖

عَلِيمًا سَمِيعًا

Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui. (Q.S. An – Nisa': 148).

C. Kerangka Berpikir

Baron dan Richardson mendefinisikan agresif sebagai segala bentuk perilaku yang sulit dihindari dan menjadi bagian dalam kehidupan. Menurut Berkowitz, agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti individu baik secara fisik maupun mental (Berkowitz : 1995,78) Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja untuk tujuan pribadi atau kelompok terhadap individu atau suatu obyek dengan maksud menyakiti atau merusak.

Baron membagi agresif menjadi dua tipe, yaitu agresif secara langsung dan tidak langsung. Agresif secara langsung yaitu tindakan yang ditujukan secara langsung pada target dan secara jelas datang dari agresor, diantaranya mendorong, melempar, menolak melakukan sesuatu, mengejek, sedangkan agresif tidak langsung yaitu tindakan yang memungkinkan agresor untuk menutupi identitasnya dari korban. sehingga pada beberapa kasus membuat

korban sukut mengetahui bahwa merekalah telah menjadi target dari tindakan kekerasan yang disengaja. Bentuk agresif tidak langsung diantaranya adalah menyebarkan gosip dan menolak untuk berbicara dengan orang lain.

Menurut Ardani (2007), reaksi frustasi dibagi menjadi dua, yaitu: 1. reaksi frustasi positif (mobilitas, bersinung, resignation, kebutuhan akan hilang dengan sendirinya, kompensasi, dan sublimasi). 2. reaksi frustasi negatif (agresi, regresi, fixatie, pendesakan dan kompleks-komplek terdesak, rasionalime, proyeksi).

Sementara modelling dalam bermain game online terdapat modelling dalam pembelajaran, yaitu suatu pembelajaran yang dimana materi yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan nyata. Modelling ialah yang digunakan dalam menyelesaikan masalah non-matematika yang dimana modelling pembelajaran atau pemodelan pembelajaran mengacu pada proses mengubah masalah di dunia nyata menjadi masalah pembelajaran, memecahkan masalah matematika dan menggunakan hasil untuk mengatasi masalah dunia nyata awal (Czocher, Melhuish, & Kandasamy, 2020). Tujuan dari modelling pada frustasi adalah mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena pembahasan yang diberikan selaras dengan kehidupan nyata. Menurut (Huinchahue, Borromeo-Ferri, & Mena-Lorca, 2018) pengembangan teori pemodelan frustasi sebagai kasus paradigmatic yang bertujuan untuk mengembangkan teori dalam interaksi dengan praktik mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori bentuk agresif yang dikemukakan oleh Baron. Dari beberapa teori di atas, perilaku agresif pada anak bermain *game online* mengarah pada teori belajar sosial, yang mana mereka mengamati. Bermain *game online* merupakan individu atau kelompok yang menghabiskan waktunya di dalam bermain *game online*, hingga bersenang-senang. Tindakan agresif yang dilakukan oleh dalam bermain *game online* baik individu maupun kelompok merupakan tindakan yang merugikan pihak lain, baik secara verbal maupun tindakan, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian untuk mampu mengetahui makna perilaku agresi dan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan hal itu terjadi.

D. Hipotesis

Adanya hubungan positif antara intensitas bermain *Game Battle Royale* terhadap agresivitas. Dimana semakin tinggi bermain *battle royale*, maka semakin tinggi agresivitas. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah bermain *game battle royale*, maka semakin rendah agresivitas.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sugiyono (2009: 8) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan instrumen, analisisnya bersifat kuantitatif atau statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis. Desain penelitian yang digunakan adalah analisis korelasi yakni Arikunto (2005: 247) menjelaskan bahwa penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu intensitas bermain game dan agresivitas. Pengertian agresivitas diartikan sebagai tingkah laku yang tidak baik yang mengarah pada kekerasan fisik maupun kekerasan verbal dan dilakukan baik sengaja maupun tidak disengaja. Subjek pada penelitian ini adalah para pemain *game online* yang tersebar di warnet/*game center* yang ada di kota Malang. Dimana pengambilan data diambil melalui angket yang dibagikan oleh peneliti di warnet/*game center* yang berada di kota Malang.

B. Variabel Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel Bebas menurut Yusuf (2014) bahwa yang dimaksud variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang

lain serta variabel ini mengakibatkan perubahan pada variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Intensitas Bermain *Game Online*.

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel yang lain dan juga variabel ini tidak dipengaruhi oleh variabel lain (Yusuf, 2014). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku Agresivitas.

C. Definisi Operasional

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain game online adalah besar atau lamanya konsentrasi dalam bermain *game online* yang memiliki kualitas secara bertingkat yakni dalam bermain *game* seseorang akan banyak menghabiskan waktunya dalam bermain dengan frekuensi dan waktu yang dapat meningkat seiring berjalannya waktu.

2. Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang dapat merugikan orang lain berupa kekerasan verbal, serangan fisik, menyerang orang lain dan pelanggaran hak milik orang lain. Munculnya agresivitas tidak dapat terlepas dari beberapa faktor yaitu gen, sistem otak, kesenjangan generasi, lingkungan, suhu udara, dan metode belajar model kekerasan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas (Darmawan 2013: 137). Adapun secara singkatnya yang dinamakan populasi adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti rata – rata warnet yang akan diteliti memiliki jumlah rata-rata 15-30 per harinya dan jika akhir pekan jumlah pengunjung warnet dapat bertambah sampai 40 orang.

2. Teknik Pengambilan Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti (Arikunto, 1998:117). Dari keterangan ini menjelaskan bahwa tidak semua jumlah populasi di teliti, melainkan diambil sebagian dari populasi tersebut. Dikarenakan karena keterbatasan peneliti pengambilan sampel akan menggunakan teknik *Insidental Sampling*. *Insidental Sampling* adalah pengumpulan data berdasarkan kebetulan, yaitu ketika peneliti secara kebetulan bertemu dengan orang yang berada di warnet maka orang tersebut dapat dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2012).

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi menurut (Sugiyono 2012: 145) merupakan teknik pengumpulan data lebih spesifik tidak terbatas orang melainkan juga objek-objek alam lain. Selain itu observasi digunakan untuk penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja serta subjek yang tidak terlalu besar.

2. Angket/Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner, angket, atau skala. Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden (Sugiyono, 2012: 142). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu pada bagian

pertama berisi tentang *intensitas bermain game online* dan bagian kedua berisi agresivitas. Instrumen dalam penelitian ini disusun berdasarkan skala *Likert* yang dipakai untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012). Pada skala intensitas bermain *game online* dan agresivitas terdapat empat pilihan jawaban (1-4), yaitu “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, dan “Sangat Setuju”. Empat pilihan jawaban diberikan dengan tujuan untuk tidak memberikan jawaban netral.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdapat dua instrumen atau skala.

1. Blueprint Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain game online yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala dari Haqq (2016) yang disusun berdasarkan teori Chaplin (2006) dan Nashori (2006). Skala ini memiliki aitem sejumlah 18 aitem. Aitem-aitem tersebut terdiri dari aitem *favorable* dan *unfavorable*. Adapun blueprint intensitas bermain *game online* dijelaskan dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1. Blueprint Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No.	Dimensi	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	Seberapa sering bermain game	1	2	2
2.	Lama Waktu	Banyaknya waktu dalam bermain game	3,4	5,6	4
3.	Perhatian Penuh	Konsentrasi dalam bermain	7	-	1

No.	Dimensi	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
		Mengesampingkan kondisi	8, 9	10, 11, 12	5
4.	Emosional	Reaksi dalam bermain game	13, 14, 15	16, 17, 18	6
Jumlah			9	9	18

2. Blueprint Skala Agresivitas

Skala pola asuh orang tua yang digunakan dalam penelitian ini adaptasi dari Webster et al. (2015) bernama Brief Aggression Questionnaire (BAQ). Skala ini merupakan versi singkat dari skala agresivitas yang disusun oleh Buss dan Perry (1992). BAQ memiliki empat aspek dan 12 aitem dan setiap aspek memiliki tiga aitem. Aitem-aitem tersebut terdiri dari aitem favorable dan unfavorable. Adapun blueprint skala BAQ dijelaskan dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2. Blueprint Skala Agresivitas

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Physical aggression</i> (Agresi fisik)	Merusak barang orang lain	1	3	2
		Menyerang orang lain	2	-	1
2.	<i>Anger</i> (kemarahan)	Mudah Marah	8	7	2
		Menentang	9	-	1
3.	<i>Verbal aggression</i> (Agresi verbal)	Berteriak kepada orang lain	5	-	1
		Mengejek	6	-	1
		Mengancam	4	-	1
4.	<i>Hostility</i> (permusuhan)	Berprasangka Buruk	11	10	2
		Ketidakpuasaan	12	-	1
Jumlah			9	3	12

G. Validitas Dan Reliabilitas

1. Validitas

Azwar (1997: 5) menjelaskan validitas berasal dari *validity* yang mengandung arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dapat disimpulkan bahwa validitas upaya melihat keakuratan dan kecermatan alat ukur agar sesuai dengan fungsinya. Suatu alat ukur atau instrumen dapat dikatakan valid bila sesuai menjalankan fungsi atau memberikan hasil ukur sesuai dengan tujuan. Penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu validitas yang tidak hanya didasarkan pada penilaian penulis melainkan penilaian dari seorang yang kompeten (Azwar, 2017 :132). Dalam hal ini dosen pembimbing. Hasil ujicoba dianalisis dengan bantuan IBM SPSS *statistics versi 23*. Berikut rumus untuk mengukur validitas:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n : Jumlah responden atau sampel

$\sum x$: jumlah skor aitem

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum xy$: jumlah skor "X" dikali "Y"

$\sum x^2$: jumlah skor "X" yang telah dikuadratkan

$\sum y^2$: jumlah skor "Y" yang telah dikuadratkan

Suatu aitem dapat dikatakan layak atau tidak dalam instrumen penelitian, maka dilakukanlah uji signifikansi koefisien korelasi dengan

taraf signifikansi 0,05 yang artinya aitem dapat dikatakan valid jika berkorelasi terhadap skor total.

2. Reliabilitas

Untuk mengetahui konsistensi data pada variabel maka digunakan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan program IBM SPSS *statistics versi 23*. Pemilihan rumus alpha ini dimaksudkan untuk mencari reliabilitas instrumen karena skor bukan 1 dan 0 serta bentuknya angket atau dengan rumus sebagai berikut:

$$rn = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

Rn: Reliabel Instrumen

K: banyaknya butir aitem

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

$\text{va}\sigma_t^2$ = varian total

H. Metode Analisis Data

Sugiyono (2012: 147) Analisis data adalah serangkaian kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau sumber data yang lain terkumpul. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik korelasi *product moment* atau disebut dengan korelasi Pearson dengan menggunakan bantuan analisis program IBM SPSS *statistic versi 23*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui sejauhmana hubungan dua variabel, seberapa besar dan arah hubungannya. Jika korelasi >5 maka terdapat hubungan kedua variabel tersebut.

Adapun rumus untuk menguji korelasi antara dua variabel adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi dalam hitungan

n : Jumlah responden atau sampel

$\sum x$: jumlah skor aitem

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum xy$: jumlah skor "X" dikali "Y"

$\sum x^2$: jumlah skor "X" yang telah dikuadratkan

$\sum y^2$: jumlah skor "Y" yang telah dikuadratkan

Sebelum menganalisis data tersebut, maka dilakukan uji normalitas agar diketahui normal tidaknya suatu sebaran data tersebut. Sedangkan dilakukan uji linieritas untuk mengetahui sesuai atau tidak nya dengan garis linier. Berikut urainnya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data (Sarjono & Julianita, 2011: 53). Uji normalitas ini menggunakan metode *kolmograf-sminov* dengan taraf signifikansi 5% artinya bila $p > 0,05$ data normal begitu sebaliknya jika $p < 0,05$ maka tidak normal.

b. Uji Linierlitas

Pengujian linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (Sarjono & Julianita, 2011: 74). Bisa juga untuk mengetahui seberapa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji linieralitas menggunakan nilai signifikan $p > 0,05$ maka variabel bebas dan variabel terikat linier, bila $p < 0,05$ maka variabel bebas dan terikat tidak linier.

c. Uji Korelasi

Pada penelitian ini memiliki hipotesis adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Maka dari itu metode untuk menganalisis data yang tepat adalah menggunakan uji korelasi product moment melalui SPSS for windows. Apabila hasil menunjukkan pearson correlation sig (2-tailed), $r = 0$ maka tidak terdapat korelasi antara kedua variabel, ($r = 1$) maka terdapat hubungan positif antara kedua variabel, ($r = -1$) maka terdapat hubungan negatif antara kedua variabel.

I. Hasil Uji Alat Ukur

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Validitas dan reliabilitas dilakukan untuk mengetahui item mana yang digunakan dalam penelitian. Pemilihan reliabilitas item dilakukan menggunakan software SPSS versi 23 for Windows dengan melihat nilai Cronbach Alpha. Aitem dari skala tersebut dapat dipilih jika nilai korelasi total item lebih besar atau sama dengan $p \geq 0.300$, sebaliknya item dianggap tidak valid jika memiliki nilai koefisien kurang dari $p < 0,300$ (Azwar, 2019). Skala yang diuji memiliki hasil reliabilitas dan validitas sebagai berikut

a. Skala Intensitas *Game Online*

Hasil seleksi validitas setelah dilakukan penghitungan 18 butir aitem yang diujikan pada 82 responden dengan menggunakan software SPSS versi 23. Terdapat satu aitem yang gugur dan sisanya sebanyak 17 aitem dinyatakan valid. Nilai validitas tiap aitem ini memiliki skor korelasi total item pada kisaran 0,324 sampai dengan 0,623, yang menyiratkan bahwa skor item memiliki $p\text{-value} > 0,300$. Distribusi item baik dan gagal pada

skala game online dapat diamati menggunakan tabel di bawah ini dengan melihat skor Pearson Correlation.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No Item	Nilai Validitas	P-Value	Keterangan
1	0.324	0,300	Valid
2	0.424	0,300	Valid
3	0.363	0,300	Valid
4	0.396	0,300	Valid
5	0.519	0,300	Valid
6	0.510	0,300	Valid
7	0.469	0,300	Valid
8	0.364	0,300	Valid
9	0.424	0,300	Valid
10	0.623	0,300	Valid
11	0.468	0,300	Valid
12	0.391	0,300	Valid
13	0.398	0,300	Valid
14	0.125	0,300	Tidak Valid
15	0.420	0,300	Valid
16	0.468	0,300	Valid
17	0.471	0,300	Valid
18	0.504	0,300	Valid

b. Skala Agresivitas

Berlandaskan hasil uji validitas pada skala agresivitas yang berjumlah 12 aitem, dengan 82 responden diperoleh nilai koefisien korelasi aitem baik bergerak antara 0.374 – 0.884. Pada variabel ini terdapat 2 aitem tidak valid yang memiliki koefisien korelasi 0.010 – 0.030 sehingga jumlah total aitem

valid adalah 10. Untuk melihat distribusi item baik dan gugur pada skala ini, dengan hasil analisis data lengkap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Skala Agresivitas

No Item	Nilai Validitas	P-Value	Keterangan
1	0.854	0,300	Valid
2	0.866	0,300	Valid
3	0.874	0,300	Valid
4	0.862	0,300	Valid
5	0.884	0,300	Valid
6	0.884	0,300	Valid
7	0.556	0,300	Valid
8	0.611	0,300	Valid
9	0.876	0,300	Valid
10	0.030	0,300	Tidak Valid
11	0.010	0,300	Tidak Valid
12	0.374	0,300	Valid

2. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

Mengetahui nilai reliabilitas dapat melihat nilai Cronbach Alpha dengan menggunakan bantuan aplikasi program IBM SPSS (*Statistical Package or Social Science*) versi 23.0 *for windows*. Koefisien reliabilitas bernilai antara 0 sampai 1,00 yang artinya, jika angka atau nilainya semakin mendekati angka 1,00 maka reliabilitasnya semakin tinggi. Adapun hasil uji reliabilitas pada skala intensitas bermain *game online* dan agresivitas dapat dilihat di Tabel 3.5.

Dua skala penelitian dapat dinyatakan reliabel. Hal ini dikarenakan hasil skor dari ketiganya lebih besar dari 0.6. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah, jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari nilai r tabel maka

skala dapat dikatakan reliabel. Detailnya, skala intenitas bermain *game online* memiliki nilai sebesar 0.733, dan pada skala agresivitas memiliki nilai 0.899. Berdasarkan hasil ini, dapat peneliti simpulkan bahwa seluruh skala memiliki konsistensi yang baik.

Tabel 3.5. Hasil Uji Reliabilitas Skala Penelitian

Variabel	Skor Cronbach's Alpha	Keterangan
Intensitas Bermian <i>Game Online</i>	0.733	Reliabel
Agresivitas	0.899	Reliabel

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih 3 warnet atau *game center* di kelurahan Lowokwaru dan Klojen. Lokasi yang strategis menjadi keunggulan 2 kelurahan ini yang mana banyak peminat ataupun *player Game Battle Royale* mulai dari anak – anak hingga dewasa. Peneliti memilih tiga warnet ini karena lokasi yang strategis dan juga banyak nya *player* yg bermain di warnet ini terutama di saat *weekend*.

1. iNine Game Center

Warnet ini terletak di Jl. Bend. Sutami Gg. I No.400A, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Pemilik warnet ini adalah seorang karyawan toko komputer di salah satu toko yang ada di Cyber Mall Malang. Perangkat yang di gunakan di warnet ini terbilang sangat baik bagi para player, karena mulai dari mouse, keyboard, cpu, hingga monitor sangat cocok untuk bermain *game*. Dalam sehari pelanggan tetap di warnet ini berjumlah 10-15 orang, namun di akhir pekan bisa mencapai 20-30 orang.

2. Hardcore Internet Lounge

Warnet ini terletak di Jl. Dieng No.27D, Bareng, Kec. Klojen, Kota Malang. Warnet ini lebih di kenali dengan sebutan iCafe karena satu-satunya warnet di Malang yang mendapat *Geforce Certified Platinum*. Warnet ini sering di pakai untuk latihan para tim *E-sports* yang berada di Malang dan dari luar kota Malang. Warnet ini terdiri dari 3 lantai, lantai satu disebut sebagai “*Battle Arena*” karena lebih ditujukan untuk kalangan *gamer* professional yang sudah memiliki tim untuk berlatih dan bertanding. Lantai 2 ditujukan untuk para

pelanggan dari sekitar lokasi warnet untuk bermain game *casual* dan *browsing*. Lantai 3 ditujukan untuk gamer yang ingin berlatih ketangkasan karena PC yang di pakai memiliki spesifikasi yang lebih bagus hingga terdapat VR (*Virtual Reality*).

3. War GameNet

Warnet ini terletak di Jl. Bend. Sutami Gg. I No.400A, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Warnet ini telah berdiri dari sejak tahun 2007 dan sudah banyak memiliki pelanggan setia karena memiliki koneksi yang kencang dan stabil untuk bermain *game online*. Warnet ini sempat tutup sementara ketika pandemi karena merosotnya pelanggan. Perangkat yang di pakai di warnet ini terbilang cukup update walaupun ada beberapa alat yang tida berfungsi dengan baik seperti *earphone* yang macet ketika di gunakan. Untuk hari biasa warnet ini biasanya memiliki pelanggan tetap berjumlah 15 orang, ketika akhir pekan dapat bertambah hingga 25 pelanggan.

Disamping itu, peneliti juga memperoleh gambaran umum subjek penelitian berdasarkan umur dan game yang di mainkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1. Data Demografis

Karakteristik	N	%
Usia		
17	30	28%
18	21	26%
20	20	24%
21	11	22%
Game		
Call Of Duty (COD)	19	23%
Fornite	21	26%
Player Unknown Battle Ground (PUBG)	42	51%
Jumlah	82	100%

B. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan penjabaran dari data yang diteliti untuk menjawab rumusan masalah 1 dan 2 pada penelitian ini. Untuk mengetahui deskripsi data tentang intensitas bermain *game online* dan agresivitas, maka peneliti mengkategorikan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.2 yang menunjukkan tingkat intensitas bermain *game online* dan agresivitas. Hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* terdapat 10 remaja yang masuk kategori rendah dengan persentase 12%. Kemudian remaja yang masuk dalam kategori sedang berjumlah 62 dengan persentase 76% dan kategori tinggi berjumlah 10 dengan persentase 12%.

Hasil di Tabel 4.2 juga menunjukkan kategorisasi agresivitas pada remaja. Terdapat 13 remaja yang masuk dalam kategori rendah (13%). Selanjutnya terdapat 57 remaja dalam kategori sedang (69%) dan terakhir terdapat 12 remaja memiliki tingkat agresivitas yang tinggi dengan persentase 16%.

Tabel 04.2. Kategorisasi Variabel Penelitian

Kategorisasi Variabel	Frekuensi	Persentase
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>		
Rendah	10	12%
Sedang	62	76%
Tinggi	10	12%
Agresivitas		
Rendah	12	15%
Sedang	57	69%
Tinggi	13	16%
Total	82	100%

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 4.2, didapatkan hasil bahwa variabel agresivitas mendapatkan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 1.284 dengan nilai sig. (p) sebesar 0.074, pada variabel *game online* mendapatkan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 1.692 dengan nilai (p) sebesar 0.110, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dan variabel terikat memiliki nilai $(p) > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini terdistribusi normal.

Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Agresivitas	Gameonline
N		82	82
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58.49	58.91
	Std. Deviation	10.811	9.149
Most Extreme Differences	Absolute	.142	.180
	Positive	.067	.073
	Negative	-.142	-.180
Kolmogorov-Smirnov Z		1.284	1.629
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074	.110

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Linearitas

Uji Linieritas dilakukan agar mengetahui apakah masih ada interaksi yang linier antara variabel terikat dengan variabel bebas pada penelitian. Uji linieritas pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan Software SPSS versi 23 yaitu dengan melihat nilai Deviation from Linearity. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat

bahwa nilai deviation from linearity adalah senilai 0.355, sehingga memenuhi syarat linearitas ($p > 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dalam penelitian ini terbukti linier. Berikut penguji cantumkan hasil uji linieritas variabel bebas dengan variabel terikat:

Tabel 4.04. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. <i>Deviation From Linearity</i> (F)	Taraf Signifikan	Keterangan
Intensitas bermain <i>game online</i> dengan Agresivitas	1.119	0,355 > 0,05	Linier

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui korelasi antara intensitas bermain *game online battle royale* dengan agresivitas pemain terlebih dahulu dilakukan uji hipotesis dengan metode statistik korelasi *product moment Karl Pearson* dengan rumus:

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

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi product moment pearson

N = Jumlah Subjek

X = variabel bebas

Y = variabel terikat

Setelah dilakukan pengujian dengan bantuan *SPSS versi 23 for windows* didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.05. Hasil Uji Korelasi

		Correlations	
		Agresivitas	Gameonline
Agresivitas	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	82	82
Gameonline	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	82	82

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

Tabel 4.6. Rangkuman Korelasi Product Moment (r_{xy})

R_{xy}	Sig	Keterangan	Kesimpulan
0.730	0.000	Sig < 0.05	Positif Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasilnya menunjukkan nilai koefisien (R_{xy}) sebesar 0.730, dan nilai signifikansi $p < 0.05$. Sehingga hasil hipotesis ini menunjukkan adanya hubungan positif signifikan antara *game online battle royale* dengan agresivitas player. Hasil ini dapat diartikan dengan jika semakin sering bermain *game online battle royale* maka akan semakin tinggi pula agresivitas yang dialami oleh player tersebut. Dan sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *game battle royale*, maka semakin rendah pula agresivitas player.

D. Pembahasan

1. Tingkat Intensitas Bermain *Game Online Battle Royal Player*

Pada teori yang dijabarkan pada Bab 2, *game online* menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) di definisikan sebagai permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan

komunikasi secara *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian besar, menggunakan bentuk yang sama 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.

Dalam penelitian ini, alat ukur yang di pakai oleh peneliti adalah dengan menggunakan aspek-aspek *game online* dari Chaplin (2004), Nashori (2006) dimana dijelaskan bahwa terdapat 4 aspek dalam pengertiannya mengenai intensitas yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi disini adalah dalam waktu tertentu berapa kali seseorang dapat melakukan aktivitas bermain *game online*. Maksud dari frekuensi di sini adalah seperti tiga kali, dua kali, empat kali dan seterusnya dalam rentang waktu tertentu.

b. Lama Waktu

Yaitu seberapa lama seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*, jika seseorang terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* maka bisa dikatakan intensitas dalam bermain *game* tinggi.

c. Perhatian Penuh

Yaitu pemain sangat fokus dan berkonsentrasi terhadap *game* yang dimainkan serta mengabaikan peristiwa yang terjadi disekelilingnya,

sehingga mengesampingkan hal-hal lain seperti makan, mandi bahkan waktu untuk sekolah.

d. Emosional

Emosi disini yaitu respon dan reaksi emosi dari pemain terhadap *game* yang dimainkan meliputi rasa senang, suka, kesal, marah sehingga dapat membuat pemain *game* semakin antusias dan lama menghabiskan waktunya dalam bermain.

Dari hasil yang telah peneliti dapatkan, dengan menggunakan 82 subjek sample, intensitas *game online* pada penelitian ini berapa pada kategori sedang, dimana kategorisasi tersebut di bagi dalam 3 kategori yaitu tinggi sebanyak 10 orang dengan persentasi 12%, sedang dengan jumlah 62 orang dengan persentase 76% dan tinggi dengan jumlah 10 orang dan persentase 12%.

2. Tingkat Intensitas Agresivitas Pada Player

Buss dan Perry (1992) mengemukakan agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain dengan cara mengekspresikan perasaan negatifnya untuk mencapai tujuan tertentu. (Buss dan Perry, 1992) juga menyebutkan komponen agresivitas yang terdiri dari agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Penelitian ini mengukur agresivitas player game dengan menggunakan empat kategori agresi yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) yang meliputi:

a. *Aggressiveness* (agresi fisik)

Merupakan perilaku yang memiliki sifat keagresifan yang tinggi, dapat terlihat seperti perkelahian dengan sesama teman berupa

serangan fisik, berlaku kasar kepada orang tua dan guru bahkan orang dewasa serta memiliki persaingan lingkungan yang cukup ekstrim.

b. Verbal *aggression* (agresi verbal)

Merupakan perilaku agresi yang dapat diamati dan dapat dilihat. Agresi verbal memiliki kecenderungan untuk menyerang orang lain yang tentu saja dapat merugikan dan menyakitkan melalui kata penolakan, cacian, mengumpat, penolakan ataupun ancaman.

c. *Anger* (kemarahan)

Merupakan bentuk rasa marah seperti rasa kesal dan sebal. Termasuk didalamnya ada rasa temperamental seperti kecenderungan untuk cepat marah serta kesulitan untuk mengendalikan rasa amarah.

d. *Hostility* (permusuhan)

Merupakan perilaku agresi yang tidak terlihat. Permusuhan dapat dikategorikan seperti rasa cemburu, iri terhadap orang lain, kekhawatiran, dan proyeksi dari rasa permusuhan orang lain.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, agresifitas player di bagi kedalam 3 kategorisasi yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategorisasi tinggi, jumlah responden yang didapatkan yaitu sebanyak 12 orang dengan persentase 15%, sedang sebanyak 57 orang dengan persentase 69%, dan tinggi sebanyak 13% dengan total persentase 16%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa agresivitas player pada penelitian ini berada pada kategori sedang.

3. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Battle Royale* Terhadap Agresivitas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil yang menunjukkan nilai koefisien (R_{xy}) sebesar 0,730, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,524 dan nilai signifikansi $p < 0,05$. Sehingga hasil hipotesis ini menunjukkan adanya hubungan positif signifikan antara *game online battle royale* dengan agresivitas player. Hasil ini dapat diartikan dengan jika semakin sering atau semakin tinggi bermain *game online battle royale* maka akan semakin tinggi pula agresivitas yang dialami oleh player tersebut. begitu juga sebaliknya, semakin rendah bermain *game battle royale*, maka semakin rendah agresivitas.

Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang intens bermain *game online* cenderung berperilaku agresif, dikarenakan kealahannya dalam bermain game sehingga individu terus mencoba, artinya semakin sering individu bermain *game online* maka akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresif. Para pemain tidak dapat mengontrol diri dalam permainan *game online Battle Royale* karena kondisi saat bermain *game online* memiliki banyak stimulus yang diberikan berupa tekanan dalam sebuah permainan yang memberikan dampak rasa frustrasi ketika gagal. Dampak agresif dari bermain *game online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mulai dari bentuk pelampiasan emosi hingga perilaku menyimpang dari anak atau remaja.

Adanya hubungan yang antara game online dan perilaku agresi ini mungkin disebabkan oleh yang pertama adanya peniruan karakter yang

seringkali melakukan tindak kekerasan dalam *game online* sehingga dapat menimbulkan perilaku agresi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Abdul Basith Asyakur (2017) mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada komunitas *gaming* Surabaya, dimana didapatkan hasil adanya hubungan positif antara kedua variabel karena beberapa pemain sering menunjukkan perilaku agresivitas seperti mengumpat dan merusak benda disekitar mereka ketika mengalami kekalahan atau gagal dalam bermain. Penelitian lain yang pernah dilakukan Ananda Erfan Musthafa (2015), didapatkan korelasi positif yang konsisten dari kebiasaan anak bermain *game* terhadap perilaku agresif

Peran orang tua disini sangat dibutuhkan untuk membantu pembentukan perilaku anak. Peranan orang tua terhadap perkembangan anak tidak hanya terbatas pada situasi sosial ekonominya saja atau pada keseluruhan struktur dan interaksinya saja, tetapi juga pengawasan dan sikap-sikap dalam pergaulannya memegang peranan penting di dalamnya. Daradjat (1995:32) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu mengawasi anak dalam memilih teman bergaul, mengawasi anak dalam belajar, dan mengawasi anak dalam memilih tontonan dan hiburan. Peran orang tua sangatlah penting agar anak mereka tidak terkena dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi seperti *game online*, orang tua dapat menyalurkan agresivitas remaja dengan membuat kompetisi bermain ataupun permainan

inovasi pembelajaran sehingga agresivitas anak dapat tersalurkan selain bermain *game online*.

Banyaknya intensitas dan frekuensi yang dilihat dan dirasakan individu tentang game online ini juga mempengaruhi dalam memproyeksikan bagaimana individu menyamakan diri atau menirukan apa-apa saja yang telah dilihatnya. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif. Dalam teori kognitif sosial, *game online* merupakan salah satu contoh model yang ada disekitar kita.

Krahe (2002) mengungkapkan adanya perspektif frustrasi-agresi atau hipotesis frustrasi-agresi (*frustration-aggression hypothesis*) yang berandaian bahwa bila usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan mengalami hambatan, akan timbul dorongan agresif yang pada gilirannya akan memotivasi perilaku yang dirancang untuk melukai orang atau objek yang menyebabkan frustrasi. Menurut formulasi ini, agresi bukan dorongan bawaan, tetapi karena frustrasi merupakan keadaan yang cukup universal, agresi tetap merupakan dorongan yang harus disalurkan. Intensitas bermain game sangat memengaruhi individu dalam berperilaku dan sering melakukan perilaku agresi kepada orang lain.

Namun dengan adanya mengatur intensitas dalam bermain *game online* maka akan membantu seseorang untuk melakukan dan mengontrol perilaku agresi secara baik. Tobias (2014) mengatakan dalam jangka pendek bermain game yang mempunyai unsur kekerasan dapat meningkatkan agresi . Dalam jangka panjang, sifat agresif ini dapat berkembang dan menjadi lebih mudah dipicu tergantung dari jenis permainannya dan tingkat kesulitannya. Oleh karena itu, sifat-sifat dan jenis-jenis game yang mengandung unsur kekerasan ini dapat memengaruhi pikiran, perasaan, gairah fisiologis, dan perilaku para pemain berikutnya.

Hasil penelitian Anderson (2003) menyimpulkan *game online* sangat memengaruhi perilaku agresi, selain dipengaruhi oleh jenis-jenisnya perilaku agresi juga dipengaruhi oleh frekuensi bermain *game online*. Perilaku agresif yang muncul tersebut bukanlah merupakan faktor bawaan (naluri) yang ada pada setiap individu. Munculnya perilaku agresif melibatkan faktor-faktor (stimulus-stimulus) eksternal sebagai determinan-determinan dalam pembentukan agresi. Aspek-aspek situasi yang memicu atau memperburuk perilaku agresif merupakan stimulus yang muncul pada situasi tertentu yang mengarahkan perhatian individu ke arah agresi sebagai respons yang potensial.

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 battle royale* pada player dari 82 responden berada berada pada kategori tinggi sebanyak 10 orang dengan prosentase 12 %, kategori sedang 62 orang dengan prosentase 76 % dan kategori rendah 10 orang dengan prosentase 12% . Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas intensitas bermain *Game online battle royale player* berada pada tingkat sedang.
2. Tingkat Agresivitas player dari 82 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 12 orang dengan prosentase 15 %, kategori sedang 57 orang dengan prosentase 69 % dan kategori rendah 13 orang dengan prosentase 16 %. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas intensitas bermain *Game online battle royale player* berada pada tingkat sedang.
3. Dari uji hipotesis dapat diperoleh hasil bahwa antara *Game online battle royale* dengan Agresivitas *player* menunjukkan korelasi yang positif signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan $r_{xy} = 0,730$; $sig = 0,000 < 0,5$. Maka disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *Game online battle royale* pada remaja maka semakin tinggi pula tingkat Agresivitasnya.

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi anak-anak atau remaja yang baru mengenal atau sudah kecanduan dengan *game online* supaya lebih menggunakan waktunya secara efisien (dengan baik). Seperti memperbanyak waktu untuk belajar, membantu kedua orangtua, serta melakukan hal-hal positif lainnya. Namun, selain itu anak-anak bisa mencari *game* lainnya yang bisa membuat mereka menjadi terhibur tentunya yang diharapkan tidak menimbulkan keributan dengan orang lain apalagi dapat menimbulkan perkataan kotor.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran untuk peneliti selanjutnya yakni disarankan untuk lebih detail menggali faktor lain yang dapat memengaruhi agresivitas seperti faktor iritabilitas, kerentanan emosional, pikiran yang kacau, harga diri dan gaya atribusi permusuhan, serta memperbanyak teori dan jurnal dari sumber yang berbeda untuk menambah referensi yang ada dalam penelitian. Peneliti selanjutnya juga bisa menerapkan terapi perilaku untuk anak-anak atau remaja yang sudah kecanduan bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). *Human aggression: A social cognitive view*. In M.A. Hogg & J. Cooper (Eds.), *Handbook of Social Psychology* (pp. 296–323). London: Sage.
- Arif, A.K., dan Andy W.B. (2018). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi revisi IV* Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Ragil. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azwar, Saifuddin. (1997). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Baron, Robert A Bryan, Donn Erwin. (2011). *Social Psychology Pennsylvania State University*.
- Berkowitz, Leonard. (2003). *Emotional behaviour, Mengenal perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya*. Jakarta: PPM, Anggota IKAPI.
- Buss, A.H. & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology* 63(3), 425-459
- Chaplin, J.P. (2001). *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa: Kartono, K. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Haqq, T. A. (2016). *Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Kiswarawati. (1992). *Perilaku Agresi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia Edisi Terbaru 2016*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Krahe, B. (2001). *The Social Psychology of Aggression: Social Psychology a Modular Course*. United Kingdom: Psychology Press Ltd: Taylor and Francis group.
- Mu'tadin, (2010). *Faktor Penyebab Perilaku Agresivitas*. Jakarta.

- 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.*
- Sarjono, H. Julianita, D. *SPSS vs LISREL: sebuah pengantar aplikasi untuk riset.* Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Webster, G. D., DeWall, C. N., Pond Jr, R. S., Deckman, T., Jonason, P. K., Le, B. M., ... & Bator, R. J. (2015). The brief aggression questionnaire: Structure, validity, reliability, and generalizability. *Journal of Personality Assessment*, 97(6), 638-649.
- Wijayanti Tri Wulan. (2013). *Motif dan Adiksi Pemain Game Online : Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Drago Nest.* 2(1): 1-11.
- Yanto. Riki. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.* Skripsi. Universitas Andalas: Padang.
- Young. KS. (2005). *Internet addiction: A Handbook and Guide to evaluation and treatment:* Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Yusuf, M. A. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama.* Jakarta: Kencana.

Internet

[https://www.superdataresearch.com/reports/battle-royale-report/diakses tanggal 8 February 2020](https://www.superdataresearch.com/reports/battle-royale-report/diakses_tanggal_8_February_2020)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1:

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Sufyan Abdillah
NIM/Jurusan : 16410014 / PSIKOLOGI
Dosen Pembimbing : Hilda Halida, M.Psi
Judul : Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Battle Royale dengan Agresivitas Player

No	Tanggal	Hal yang Dikonsultasikan	TTD
1	18 Juni 2020	Proposal	
2	28 Juni 2020	Revisi Bab I	
3	6 Juli 2020	Revisi Bab II	
4	12 Juli 2020	Revisi Bab III	
5	12 Agustus 2020	Persetujuan Seminar Proposal	
6	12 April 2023	Hasil Penelitian	

Dosen Pembimbing

Hilda Halida, M.Psi
NIP. 19910512201911202273

Lampiran 2 Skala Penelitian

Skala Intensitas Bermain Game Online

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya bermain <i>battle royale</i> lebih dari 2 kali dalam seminggu				
2	Dalam seminggu saya jarang sekali bermain <i>battle royale</i>				
3	Saya bermain <i>battle royale</i> lebih dari 2 jam dalam sehari				
4	Jika sedang asyik bermain saya sering lupa pada janji orang lain				
5	Walaupun sedang asyik bermain <i>battle royale</i> , jika merasa lelah saya akan meninggalkan permainan untuk istirahat sebentar				
6	Jika waktu beribadah sudah datang saya akan berhenti sebentar dalam <i>battle royale</i>				
7	Jika sedang asyik bermain lalu ada yang bertanya mengenai hal di luar <i>game</i> , saya hanya diam saja.				
8	Saya malas untuk mandi jika sudah bermain <i>battle royale</i>				
9	Saya malas mengangkat telepon ketika sedang bermain <i>battle royale</i>				
10	Saya mencari makan saat lapar meskipun sedang asyik bermain <i>battle royale</i>				
11	Saya ingat untuk mandi walaupun sedang bermain <i>battle royale</i>				
12	Walaupun sedang bermain <i>battle royale</i> , jika ada telepon tetap akan saya angkat				
13	Kekalahan saat bermain <i>battle royale</i> membuat saya kesal				
14	Saya merasa kesal jika berkali – kali gagal dalam menaikkan level				
15	Saat menang bermain <i>battle royale</i> saya melompat – lompat sebagai bentuk selebrasi				
16	Saya merasa biasa saja saat kalah ketika bermain <i>battle royale</i>				
17	Kekalahan dalam <i>battle royale</i> tidak berpengaruh pada saya				
18	Saya merasa biasa saja jika belum mampu menaikkan level saya				

Skala Agresivitas

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya menendang atau memukul benda disekitar saya ketika sedang marah				
2	Saya menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah bermain <i>game</i> .				
3	Saya tidak akan merusak barang teman yang sudah menjahili saya				
4	Saya memberikan ancaman kepada teman agar tidak bermain lagi dengan saya				
5	Saya seringkali berteriak kepada teman saat bermain <i>game</i> bersama				
6	Saya seringkali mengejek (menertawakan) teman saat kalah bermain <i>game</i>				
7	Saya diam saja meskipun teman – teman mengejek saya karena bermain kurang baik				
8	Saya marah ketika teman main saya bermain dengan tidak bagus				
9	Saya menentang arahan teman saya ketika diberi petunjuk saat bermain <i>game</i>				
10	Saya mengikuti arahan teman ketika bermain <i>game</i>				
11	Saya berprasangka buruk kepada teman yang kurang baik dalam bermain <i>game</i>				
12	Saya merasa tidak puas ketika kalah bermain <i>game</i>				

Lampiran 3 Blueprint Skala Penelitian

Skala Intensitas Bermain Game Online

No.	Dimensi	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	Seberapa sering bermain game	1	2	2
2.	Lama Waktu	Banyaknya waktu dalam bermain game	3,4	5,6	4
3.	Perhatian Penuh	Konsentrasi dalam bermain	7	-	1
		Mengesampingkan kondisi	8, 9	10, 11, 12	5
4.	Emosional	Reaksi dalam bermain game	13, 14, 15	16, 17, 18	6
Jumlah			9	9	18

Skala Agresivitas

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Physical aggression</i> (Agresi fisik)	Merusak barang orang lain	1	3	2
		Menyerang orang lain	2	-	1
2.	<i>Anger</i> (kemarahan)	Mudah Marah	8	7	2
		Menentang	9	-	1
3.	<i>Verbal aggression</i> (Agresi verbal)	Berteriak kepada orang lain	5	-	1
		Mengejek	6	-	1
		Mengancam	4	-	1
4.	<i>Hostility</i> (permusuhan)	Berprasangka Buruk	11	10	2
		Ketidakpuasaan	12	-	1
Jumlah			9	3	12

Lampiran 4. Demografi Responden

No	Nama	Usia	Game yang Dimainkan	No	Nama	Usia	Game yang Dimainkan
1	Jeffry Tan	18	PUBG	22	Vanness	20	PUBG
2	James Marco	17	Fortnite	23	Theresia	18	COD
3	Doni	20	PUBG	24	Kelvin Tamongsek	17	COD
4	Andre Firdaus	17	COD	25	Dwi adia maharani	17	PUBG
5	Zahra Zaelani	17	PUBG	26	Patrick Simon	18	PUBG
6	Evriyanna Nur Maidah	21	Fortnite	27	Dinda Ambarsari	21	Fortnite
7	Yumna Amalia	20	PUBG	28	Owen Lau	17	Fortnite
8	Azava Namira Cahyani	18	COD	29	syarifa afiyani	20	PUBG
9	Nurulita Rusdiningrum	17	PUBG	30	Willy Kho	20	PUBG
10	Steven lee	18	PUBG	31	Niken Diah Fitriana	18	COD
11	Dinda Saputri	21	Fortnite	32	Marvin Goh	17	COD
12	Didi Limosin	17	Fortnite	33	Qur'anil fadilah	17	PUBG
13	Desvia Safitri Damayanti	20	PUBG	34	debbie layla	21	Fortnite
14	Felix Tan	20	PUBG	35	Leonardo	18	PUBG
15	Vara Maulida Yuliawaty	18	COD	36	Syahda Dhiatami	20	PUBG
16	King Jon	17	COD	37	Eko Hartomo	17	Fortnite
17	Nabillatuz Zahra Syani	17	PUBG	38	ANISYA WIDYATISNA	18	COD
18	Jerry Lau	18	PUBG	39	Sujono Pratius	17	COD
19	Roro Zahra Angel Shino Suci	21	Fortnite	40	Safina Nabila Ramadhani	17	PUBG
20	Eric Prajaya	17	Fortnite	41	Aprilia Dwi Cahyanti	21	Fortnite
21	Maudy Marselina	20	PUBG	42	Vanness	20	PUBG

No	Nama	Usia	Game yang Dimainkan	No	Nama	Usia	Game yang Dimainkan
43	Doni Tan	18	PUBG	63	Dylan Pernandes	20	PUBG
44	Alfitra Dewi Anjani	20	PUBG	64	Serlitha Desy Rismawati	17	PUBG
45	Gayus Fernandus	17	Fortnite	65	delfina paulin	21	Fortnite
46	Annisa Puji Rahayu	18	COD	67	Chales Agung	17	COD
47	Ahmad Fikri	20	PUBG	68	Indriani Rieda Astuti	20	PUBG
48	Dara Millenia	17	PUBG	69	Dimas Valentino	18	PUBG
49	Vicky Lee	17	COD	70	Christ Lau	17	Fortnite
50	karina tasya mulya	21	Fortnite	71	Salma Fathasya	18	COD
51	Bayu Basudan	18	PUBG	72	Fachriza Putri Salsabila	17	PUBG
52	Rizky Nur Aisyah Pratiwi	20	PUBG	73	Ricky	20	PUBG
53	Bagas	17	Fortnite	74	Siti Aminah	21	Fortnite
54	Alifa	18	COD	75	Maulya Fiandhini	20	PUBG
55	Alvin Jay	20	PUBG	76	Febrian	17	COD
56	Abercio Lauren	17	COD	78	Meizha Nabila Putri	18	COD
57	Aida Faradilla Kamal	17	PUBG	79	Vebby	18	PUBG
58	Herlina Putri	21	Fortnite	80	Zaskia Nabila	17	PUBG
59	Akio Sakti	18	PUBG	81	Ficco	17	Fortnite
60	Nadya	20	PUBG	82	tiara suci rhamadita	21	Fortnite
61	Arion marudra	17	Fortnite				
62	Firda	18	COD				

Lampiran 5 Persebaran Data Penelitian

1. Intensitas Bermain Game Online

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
1	4	3	1	2	2	3	2	3	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2
2	4	3	2	2	3	4	4	3	1	3	3	3	2	2	2	4	3	3
3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	3	1	3	2	2	2	3	2
4	1	3	3	4	4	4	4	3	4	3	1	3	3	2	3	3	3	3
5	4	3	1	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3
6	4	3	2	2	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	1	4	3
7	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2
8	2	3	1	2	2	3	2	1	2	1	2	4	3	3	1	1	1	2
9	2	2	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	1	3	4	3	3
10	1	3	3	1	3	3	1	1	2	1	1	2	2	4	2	2	1	2
11	2	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	1	3	3	2
12	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2
13	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3
14	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
15	3	1	3	3	3	3	3	4	2	1	3	3	1	2	3	3	3	2
16	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2
17	1	4	2	1	4	4	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3
18	1	1	3	2	2	2	3	4	3	1	4	4	4	3	1	4	1	1
19	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	3
20	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	1	3	1

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
21	2	3	3	1	1	2	1	3	1	1	2	3	2	3	3	1	1	1
22	2	3	2	2	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1	2
23	3	1	3	1	3	3	2	4	3	1	2	1	3	3	1	4	2	2
24	3	3	1	3	4	4	2	4	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3
25	4	3	1	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3
26	2	1	3	3	4	4	1	4	4	1	1	2	2	2	2	2	2	3
27	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	2	1	3	2	1	1	1	3
28	3	3	1	4	4	2	1	4	4	3	2	3	1	2	1	1	2	1
29	3	3	2	2	3	4	3	3	3	1	2	3	1	2	2	2	3	3
30	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1
31	3	1	3	3	4	3	1	1	4	1	1	3	1	2	1	1	2	2
32	2	3	2	1	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3
33	2	1	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	1	2	1	3	3	3
34	1	1	3	1	3	3	2	3	4	1	2	3	2	3	1	3	2	2
35	1	2	3	2	3	2	3	4	4	3	1	3	3	2	2	3	3	1
36	1	3	2	1	4	4	3	4	2	1	1	1	1	2	2	1	2	3
37	1	2	2	3	3	3	3	1	2	2	3	1	3	2	2	2	3	2
38	4	3	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	2	2	3	2
39	3	3	1	1	2	4	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3
40	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	2	3	2	3
41	3	3	3	1	1	3	1	3	2	2	3	3	1	3	3	2	2	2
42	4	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	3	2
43	2	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	4	2	3	2	2	3	3
44	3	1	1	1	3	3	2	1	3	1	1	3	2	2	1	1	2	2

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
45	2	3	2	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
46	1	1	1	2	2	3	3	4	3	1	1	1	3	3	2	1	1	2
47	4	3	3	2	4	4	1	1	2	4	4	4	2	2	1	3	3	3
48	3	3	3	3	4	4	2	4	2	2	3	2	1	3	1	1	2	3
49	3	3	3	2	4	4	1	1	3	4	4	4	3	2	1	2	4	3
50	2	4	1	1	4	4	1	2	3	2	4	3	4	2	2	4	2	3
51	2	3	3	2	3	3	1	2	4	3	3	2	2	1	2	2	2	2
52	2	3	1	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	4	2	2
53	3	3	1	1	4	3	2	1	3	3	2	1	1	2	1	2	2	2
54	3	3	4	3	4	4	3	4	1	3	4	4	1	1	1	3	3	3
55	3	3	3	1	2	3	3	2	1	3	1	3	2	4	2	2	1	2
56	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	4	1	4	2	2	2	1
57	3	3	1	1	4	4	1	4	4	3	4	4	3	1	2	4	3	3
58	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3
59	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	2	2	2	1	1	3
60	3	4	1	4	3	1	2	3	3	2	3	1	1	4	2	3	3	3
61	2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	4	2	2	3	1	3	1	3
62	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	1	3	1	3	3
63	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	1	3	2	3	3	3
64	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	1	3	1	3	1	4
65	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2
66	4	3	3	3	2	4	1	3	3	3	4	3	2	3	3	2	1	2
67	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	1	3	3
68	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	1	2	2	3	2	1

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
69	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	1	2	3
70	3	2	1	2	3	3	3	1	2	3	4	3	3	3	1	1	3	1
71	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	2
72	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	1	1	3	3	3	2	1
73	3	3	3	2	3	3	1	3	2	1	4	3	3	3	3	2	2	3
74	4	3	3	3	3	4	3	1	3	1	4	3	2	3	3	3	3	2
75	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	4	3	2	3	2	3	1	1
76	3	2	2	2	3	4	2	1	3	1	3	3	3	3	3	4	3	2
77	4	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	4	3	3	1
78	2	1	2	1	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3
79	4	3	3	3	3	1	2	1	3	3	4	1	1	1	2	2	1	2
80	4	1	2	3	1	3	2	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	2
81	1	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	2	3	3
82	4	2	1	3	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	3	3	2

2. Agresivitas

No.	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12
1	7	6	6	7	6	6	3	3	6	4	4	3
2	7	7	7	7	7	7	7	6	7	4	4	3
3	5	5	5	7	7	7	5	7	7	5	4	1
4	7	7	6	6	7	7	3	3	7	5	4	3
5	5	6	6	6	6	7	4	6	6	5	4	4
6	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3
7	6	7	7	7	7	7	4	4	7	4	4	3
8	6	5	5	6	5	7	5	1	6	5	4	4
9	6	5	6	5	6	5	5	5	6	4	5	3
10	6	6	6	6	6	6	5	6	7	4	4	2
11	6	6	6	5	6	6	4	4	7	4	5	4
12	5	5	5	6	7	7	4	5	6	5	3	3
13	5	6	5	4	5	6	4	6	5	4	4	2
14	7	7	7	7	7	7	4	7	7	5	4	4
15	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	3
16	7	7	7	6	7	7	3	4	5	5	4	3
17	6	7	7	7	7	7	4	5	5	4	4	2
18	6	6	6	4	6	7	3	4	5	3	4	4
19	7	7	7	6	7	7	3	7	7	4	4	2
20	6	6	6	5	7	4	4	3	7	5	4	2
21	7	6	7	7	6	7	4	5	6	4	5	3
22	6	7	6	6	7	7	3	5	6	4	5	3
23	5	4	4	4	5	6	4	5	5	4	4	1

No.	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12
24	7	6	6	7	7	7	3	6	6	5	4	3
25	6	6	6	7	7	7	5	5	6	4	4	4
26	7	6	7	6	6	7	5	5	7	3	5	2
27	4	6	6	6	7	4	3	5	6	3	3	1
28	5	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5	3
29	6	6	4	6	5	4	6	6	5	5	4	3
30	5	5	6	6	6	7	3	6	7	5	4	3
31	5	7	7	4	5	5	4	5	6	3	4	3
32	6	7	7	7	7	7	6	5	7	4	5	3
33	4	5	5	4	5	6	5	5	5	4	5	3
34	6	6	6	6	6	7	5	6	6	2	4	3
35	6	7	7	6	7	7	4	6	6	2	3	3
36	7	6	7	7	7	6	3	4	7	5	4	1
37	7	7	7	6	7	7	7	5	7	4	5	1
38	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3
39	3	4	3	4	4	4	3	3	5	5	4	4
40	3	3	3	5	5	5	5	5	3	5	4	4
41	3	3	3	3	3	3	1	3	3	5	3	3
42	4	4	4	3	4	5	3	4	5	3	4	2
43	2	3	3	3	3	3	4	2	3	5	4	4
44	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3
45	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	3
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	1
47	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	5	4

No.	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12
48	5	4	3	5	5	3	2	3	4	5	5	2
49	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3
51	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2
52	4	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	3
53	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	1
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
55	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3	4	3
56	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4
57	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4
58	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4
59	3	3	4	3	4	4	2	3	4	5	3	2
60	4	5	4	4	5	5	3	2	4	3	4	1
61	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	2
62	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2
63	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3
64	4	5	5	5	4	5	2	4	4	4	4	3
65	2	4	4	5	5	4	3	4	3	5	5	3
66	5	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	3
67	4	5	5	4	3	4	3	2	4	5	4	2
68	5	4	3	5	4	4	2	5	4	5	4	2
69	4	3	4	5	4	4	1	3	4	4	4	2
70	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	3
71	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	2

No.	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12
72	5	5	4	4	3	4	2	2	4	4	5	1
73	4	4	5	4	3	4	2	3	5	5	5	3
74	5	5	4	4	5	4	3	3	3	5	5	3
75	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	3
76	5	4	5	5	3	4	3	5	5	4	5	3
77	5	4	4	4	5	4	2	4	4	3	4	3
78	5	3	4	3	4	4	2	3	5	5	4	3
79	4	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	1
80	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	3
81	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	1
82	5	3	4	5	4	4	2	4	3	2	4	1

Lampiran 6 Validitas Dan Reliabilitas

Intensitas Bermain *Game Online*

Validitas

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	Intensitas Bermain Game Online
X1	Pearson Correlation	1	.170	.053	.334**	.031	.095	.108	-.093	-.011	.291**	.317*	.032	-.158	.003	.162	-.048	.157	.049	.324**
	Sig. (2-tailed)		.127	.639	.002	.784	.396	.334	.403	.925	.008	.004	.775	.156	.976	.146	.670	.159	.659	.003
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X2	Pearson Correlation	.170	1	.014	.018	.249*	.146	-.013	.066	.007	.297**	.184	.190	.190	.165	.243*	.044	.022	.258*	.424**
	Sig. (2-tailed)	.127		.903	.874	.024	.190	.911	.555	.950	.007	.097	.088	.087	.138	.028	.693	.846	.019	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X3	Pearson Correlation	.053	.014	1	.214	.115	.078	.131	.226*	.135	.249*	.131	.046	-.096	.030	.069	.024	.118	.092	.363**
	Sig. (2-tailed)	.639	.903		.054	.304	.484	.240	.041	.226	.024	.243	.684	.390	.790	.538	.828	.293	.412	.001
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X4	Pearson Correlation	.334**	.018	.214	1	.240*	.018	.208	.198	.247*	.173	.121	-.033	-.077	.061	.152	-.039	.157	.132	.398**
	Sig. (2-tailed)	.002	.874	.054		.030	.873	.061	.074	.026	.121	.281	.770	.489	.587	.172	.729	.158	.237	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X5	Pearson Correlation	.031	.249*	.115	.240*	1	.316**	.210	.186	.416*	.358**	.067	.083	.165	-.092	.016	.119	.281*	.360*	.519**
	Sig. (2-tailed)	.784	.024	.304	.030		.004	.058	.093	.000	.001	.548	.461	.138	.411	.886	.285	.010	.001	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X6	Pearson Correlation	.095	.146	.078	.018	.316**	1	.208	.116	.258*	.187	.126	.226*	.230*	-.078	.107	.171	.227*	.700*	.510**
	Sig. (2-tailed)	.396	.190	.484	.873	.004		.061	.301	.019	.092	.260	.041	.038	.488	.337	.124	.040	.000	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X7	Pearson Correlation	.108	-.013	.131	.208	.210	.208	1	.252*	.107	.280*	.028	.048	.167	-.058	.264*	.193	.353**	.203	.469**
	Sig. (2-tailed)																			
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82

	Sig. (2-tailed)	.334	.911	.240	.061	.058	.061		.022	.339	.011	.804	.666	.133	.606	.017	.082	.001	.067	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X8	Pearson Correlation	-.093	.066	.226*	.198	.186	.116	.252*	1	.222*	.025	-.055	.090	.033	.057	.107	.144	-.002	.204	.364**	
	Sig. (2-tailed)	.403	.555	.041	.074	.093	.301	.022		.045	.820	.623	.419	.765	.613	.340	.196	.988	.066	.001	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X9	Pearson Correlation	-.011	.007	.135	.247*	.416**	.258*	.107	.222*	1	.276*	-.058	.021	.278*	-.137	.034	.104	.178	.266*	.424**	
	Sig. (2-tailed)	.925	.950	.226	.026	.000	.019	.339	.045		.012	.606	.849	.011	.220	.764	.354	.109	.016	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X10	Pearson Correlation	.291**	.297**	.249*	.173	.358**	.187	.280*	.025	.276*	1	.462*	.125	.120	-.105	.101	.231*	.382**	.201	.623**	
	Sig. (2-tailed)	.008	.007	.024	.121	.001	.092	.011	.820	.012		.000	.263	.284	.349	.368	.037	.000	.070	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X11	Pearson Correlation	.317**	.184	.131	.121	.067	.126	.028	-.055	-.058	.462**	1	.237*	.051	-.007	.112	.406*	.183	.130	.468**	
	Sig. (2-tailed)	.004	.097	.243	.281	.548	.260	.804	.623	.606	.000		.032	.652	.951	.317	.000	.099	.243	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X12	Pearson Correlation	.032	.190	.046	-.033	.083	.226*	.048	.090	.021	.125	.237*	1	.295**	.072	.006	.260*	.173	.058	.391**	
	Sig. (2-tailed)	.775	.088	.684	.770	.461	.041	.666	.419	.849	.263	.032		.007	.522	.961	.018	.121	.607	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X13	Pearson Correlation	-.158	.190	-.096	-.077	.165	.230*	.167	.033	.278*	.120	.051	.295**	1	.069	.295*	.294*	.101	.124	.398**	
	Sig. (2-tailed)	.156	.087	.390	.489	.138	.038	.133	.765	.011	.284	.652	.007		.535	.007	.007	.368	.266	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X14	Pearson Correlation	.003	.165	.030	.061	-.092	-.078	-.058	.057	-.137	-.105	-.007	.072	.069	1	.154	.030	-.204	-.046	.125	
	Sig. (2-tailed)	.976	.138	.790	.587	.411	.488	.606	.613	.220	.349	.951	.522	.535		.166	.790	.066	.682	.264	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X15	Pearson Correlation	.162	.243*	.069	.152	.016	.107	.264*	.107	.034	.101	.112	.006	.295**	.154	1	.171	.204	.047	.420**	
	Sig. (2-tailed)	.146	.028	.538	.172	.886	.337	.017	.340	.764	.368	.317	.961	.007	.166		.125	.066	.674	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X16	Pearson Correlation	-.048	.044	.024	-.039	.119	.171	.193	.144	.104	.231*	.406*	.260*	.294**	.030	.171	1	.178	.133	.468**	
	Sig. (2-tailed)	.670	.693	.828	.729	.285	.124	.082	.196	.354	.037	.000	.018	.007	.790	.125		.110	.233	.000	

	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X17	Pearson Correlation	.157	.022	.118	.157	.281*	.227*	.353*	-.002	.178	.382**	.183	.173	.101	-.204	.204	.178	1	.205	.471**
	Sig. (2-tailed)	.159	.846	.293	.158	.010	.040	.001	.988	.109	.000	.099	.121	.368	.066	.066	.110		.064	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
X18	Pearson Correlation	.049	.258*	.092	.132	.360**	.700**	.203	.204	.266*	.201	.130	.058	.124	-.046	.047	.133	.205	1	.504**
	Sig. (2-tailed)	.659	.019	.412	.237	.001	.000	.067	.066	.016	.070	.243	.607	.266	.682	.674	.233	.064		.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	.324**	.424**	.363*	.398**	.519**	.510**	.469*	.364*	.424*	.623**	.468*	.391**	.398**	.125	.420*	.468*	.471**	.504*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.264	.000	.000	.000	.000	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.733	17

Agresivitas

Validitas

		Correlations												Agresivitas
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	
Y1	Pearson Correlation	1	.793**	.762**	.739**	.760**	.745**	.304**	.373**	.749**	-.030	.013	.304*	.854**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.006	.001	.000	.789	.910	.005	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y2	Pearson Correlation	.793**	1	.839**	.703**	.796**	.750**	.351**	.408**	.744**	-.096	-.012	.303*	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.390	.912	.006	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y3	Pearson Correlation	.762**	.839**	1	.708**	.769**	.785**	.355**	.428**	.798**	-.137	-.038	.353*	.874**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.001	.000	.000	.219	.738	.001	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y4	Pearson Correlation	.739**	.703**	.708**	1	.784**	.743**	.392**	.511**	.725**	.077	-.050	.246*	.862**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.491	.653	.026	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y5	Pearson Correlation	.760**	.796**	.769**	.784**	1	.805**	.383**	.505**	.745**	.003	-.144	.239*	.884**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.979	.198	.031	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y6	Pearson Correlation	.745**	.750**	.785**	.743**	.805**	1	.432**	.508**	.746**	-.025	-.082	.281*	.884**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.826	.462	.010	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y7	Pearson Correlation	.304**	.351**	.355**	.392**	.383**	.432**	1	.465**	.410**	.000	.126	.139	.556**
	Sig. (2-tailed)	.006	.001	.001	.000	.000	.000		.000	.000	.998	.259	.212	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y8	Pearson Correlation	.373**	.408**	.428**	.511**	.505**	.508**	.465**	1	.463**	-.129	-.074	.154	.611**

	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.246	.511	.167	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y9	Pearson Correlation	.749**	.744**	.798**	.725**	.745**	.746**	.410**	.463**	1	.022	.001	.296*	.876**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.846	.990	.007	.000
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y10	Pearson Correlation	-.030	-.096	-.137	.077	.003	-.025	.000	-.129	.022	1	-.103	-.079	.030
	Sig. (2-tailed)	.789	.390	.219	.491	.979	.826	.998	.246	.846		.357	.478	.789
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y11	Pearson Correlation	.013	-.012	-.038	-.050	-.144	-.082	.126	-.074	.001	-.103	1	-.124	.010
	Sig. (2-tailed)	.910	.912	.738	.653	.198	.462	.259	.511	.990	.357		.267	.928
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Y12	Pearson Correlation	.304**	.303**	.353**	.246*	.239*	.281*	.139	.154	.296**	-.079	-.124	1	.374**
	Sig. (2-tailed)	.005	.006	.001	.026	.031	.010	.212	.167	.007	.478	.267		.001
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82
Agresivitas	Pearson Correlation	.854**	.866**	.874**	.862**	.884**	.884**	.556**	.611**	.876**	.030	.010	.374*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.789	.928	.001	
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82	82

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.899	10

Lampiran 7 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Agresivitas	82	47	28	75	58.49	10.811	116.870
Gameonline	82	48	27	75	58.91	9.149	83.709
Valid N (listwise)	82						

Lampiran 8 Uji Asumsi

Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Agresivitas	Gameonline
N		82	82
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58.49	58.91
	Std. Deviation	10.811	9.149
	Absolute	.142	.180
Most Extreme Differences	Positive	.067	.073
	Negative	-.142	-.180
Kolmogorov-Smirnov Z		1.284	1.629
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074	.110

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Linearitas Data

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	6710.770	30	223.692	4.140	.000
Agresivitas * Gameonline	Between	Linearity	4956.935	1	4956.935	91.738	.000
	Groups	Deviation from Linearity	1753.835	29	60.477	1.119	.355
	Within Groups		2755.717	51	54.034		
Total			9466.488	81			

Lampiran 9. Uji Hipotesis

Uji Korelasi

Correlations			
		Agresivitas	Gameonline
Agresivitas	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	82	82
Gameonline	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	82	82

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