

## **AGRESIVITAS DITINJAU DARI KONTROL DIRI PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA SEMARANG**

Meytha Fitri Hapsari, Endang Sri Indrawati, Dinie Ratri Desiningrum

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

Email : [mymeytha@gmail.com](mailto:mymeytha@gmail.com), [esi\\_iin@yahoo.com](mailto:esi_iin@yahoo.com), [dn.psiundip@gmail.com](mailto:dn.psiundip@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Popularitas *game online* jenis agresif memberikan dampak sosial yaitu perilaku kekerasan dalam kehidupan nyata. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *game online* jenis agresif menimbulkan perilaku agresif khususnya remaja laki-laki dan dewasa muda yang merupakan pemain yang paling setia *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas. Karakteristik sampel pada penelitian ini yaitu remaja pemain *game online* di Kota Semarang. Jumlah sampel pada saat pelaksanaan penelitian berjumlah 60 orang yang diambil dengan menggunakan metode insidental *sampling*.

Alat ukur penelitian yang digunakan adalah skala kontrol diri dengan 35 aitem ( $\alpha = 0,880$ ) dan skala agresivitas dengan 33 aitem ( $\alpha = 0,892$ ). Kedua skala tersebut disusun dengan penskalaan model Likert dan analisis statistik menggunakan komputer dengan program SPSS versi 20.0.

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh  $r_{xy} = -0,538$ , dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap agresivitas. Semakin tinggi kontrol diri maka agresivitas akan rendah.

**Kata kunci:** Kontrol diri, Agresivitas, Remaja pemain *game online*.

## AGGRESSIVENESS VIEWED IN ADOLESCENT SELF CONTROL OF ONLINE GAME PLAYERS IN SEMARANG CITY

Meytha Fitri Hapsari, Endang Sri Indrawati, Dinie Ratri Desiningrum

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

Email : [mymeytha@gmail.com](mailto:mymeytha@gmail.com), [esi\\_iin@yahoo.com](mailto:esi_iin@yahoo.com), [dn.psiundip@gmail.com](mailto:dn.psiundip@gmail.com)

### ABSTRACT

Popularity of online gaming aggressive types gives social impact that is violent behavior in real life. This is consistent with a research results which states that the online games aggressive types cause aggressive behavior particularly adolescent boys and young adults who are the most loyal player online games. This research aim to analyze the relationship between self-control with aggressiveness. Samples characteristic in this research is adolescent online game players in Semarang city. The number of samples at the time of the research was 60 people who is taken by using incidental sampling method.

Measuring instruments used in this research is self-control ( $\alpha = 0,880$ ) and with 33 aitem of scale aggressiveness ( $\alpha = 0,892$ ). Both scales were arranged with Likert scaling models and statistical analysis using a computer with SPSS program version 20.0.

The result of simple regression analysis obtain  $r_{xy} = -0,538$ , with  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). These result showed that there are negative relationship between self-control to the aggressiveness. Higher the self-control it thr aggressiveness will be low.

**Keyword:** Self-control, aggressiveness, teens player online games.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga di pedesaan. Berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, melalui televisi, telepon, *handphone* bahkan akses internet. Perkembangan internet mulai di seluruh dunia termasuk di Indonesia dan memberikan dampak hampir pada setiap aspek kehidupan manusia (dalam Ermida, 2001, h.139).

Permainan di dalam komputer banyak mengusung tema kekerasan sehingga meningkatkan agresi yang mengakibatkan frustrasi. Media massa akhir-akhir ini banyak membahas mengenai agresivitas yang dialami oleh remaja. Tindakan kekerasan pun terjadi di berbagai daerah dan pelakunya adalah remaja, baik dilakukan secara individu maupun berkelompok (dalam Krahe, 2004, h.54)

Menurut Krahe (2005, h.53) *video game* pun dituding membawa dampak buruk bahkan memicu perilaku agresif, misalnya pada April 2002, di Jerman dikejutkan oleh penembakan di sekolah yang belum pernah terjadi sebelumnya di mana 17 orang, termasuk si penyerang, tewas. Pembunuh 19-tahun, mantan murid di sekolah yang diusir beberapa minggu sebelum serangan itu, tidak hanya terpesona dengan senjata api tapi juga menghabiskan banyak waktunya bermain *game* elektronik kekerasan. Pengamatan ini memicu perdebatan publik yang intens tentang efek merugikan dari paparan kekerasan media, terutama permainan elektronik, dalam hal membuka jalan bagi tindakan serius dari agresi dan kekerasan.

Saat ini yang menjadi *trend* di kalangan anak muda adalah *game online*. *Game online* dapat diartikan berdasarkan kata, *game* yaitu permainan, atau pertandingan dan *online* diartikan langsung, jadi *game online* adalah permainan yang dinikmati secara berulang-ulang, memiliki sifat membuat orang menjadi kecanduan di depan monitor selama berjam-jam, maka tanpa sadar dan berangsur-angsur dapat menimbulkan perilaku agresif yang akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja (dalam Ramadhani, 2013, h.139-142).

Popularitas *game online* jenis agresif memberikan dampak sosial yaitu perilaku kekerasan dalam kehidupan nyata. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian (Jansz, 2005, h.3) yang menyatakan bahwa *game online* jenis agresif menimbulkan perilaku agresif khususnya remaja laki-laki dan dewasa muda yang merupakan pemain yang paling setia *game online*.

*Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan maupun psikis seseorang. Dari hasil penelitian tentang efek *game* kekerasan menunjukkan bahwa dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif dan mengurangi perasaan empati dan perilaku prososial. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain membuat timbulnya perilaku yang tidak baik untuk para *gamer* (Anderson, 2010, h.5).

Munculnya perilaku agresif remaja menurut Soetjiningsih dipengaruhi oleh banyak hal, misalnya lingkungan sosial, keluarga, sekolah, serta perkembangan teknologi yang ada pada zaman sekarang. Pengaruh tersebut secara tidak langsung berpotensi mempengaruhi proses perkembangan perilaku pada remaja contoh perilaku yang ditimbulkan dari pengaruh lingkungan antara lain remaja mudah menjadi ejekan teman-temannya dan cenderung menjadi agresif (dalam Rina, 2011, h. 17)

Masa remaja merupakan masa transisi di mana pada masa itu remaja mengalami perubahan diantaranya perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah-ubah sesuai keadaan remaja. Menurut Monk (2006, h. 276) pada masa ini remaja mengalami permasalahan dalam memenuhi kebutuhan dirinya sendiri dan memenuhi tuntutan dari lingkungan sekitar yang sangat cepat berubah. Remaja mulai menggunakan model dengan mengamati tingkah laku yang ada di sekitarnya dan remaja akan meniru apa yang telah dilihatnya. Tingkah laku dapat dipelajari melalui proses pengamatan atau observasi terhadap sebuah model yang dilakukan secara sadar atau tidak sadar (dalam Suryaningsih, 2006, h.59).

Bentuk agresivitas yang diarahkan keluar maupun ke dalam merupakan gejala umum tingkah laku agresif, hal ini dapat diarahkan keluar maupun ke dalam dari seseorang seperti bertindak kasar sehingga menyakiti orang lain, berkelahi, membuat onar di sekolah, mengolok-olok secara berlebihan, mengabaikan perintah dan melanggar peraturan. Bentuk lain yang sering muncul adalah berbohong untuk mempertahankan diri, sering memerintah, pendendam, dan menentang orang lain. Bentuk agresivitas yang diarahkan ke dalam antara lain kecenderungan putus asa, dan rasa tidak aman sehingga menarik diri dari kegiatan, cenderung tidak tertarik pada minat yang bersifat berkelompok, apatis terhadap kegiatan sekolah atau pun di masyarakat. Agresivitas juga melibatkan setiap bentuk penyiksaan psikologi atau emosional seperti memermalukan, menakut-nakuti atau mengancam (Breakwell, 2003, h.18).

Perilaku individu dalam bersosialisasi dipengaruhi oleh faktor kontrol diri. Kontrol diri pada remaja sangat diperlukan karena dorongan atau keinginan-keinginan remaja yang menggebu-gebu dapat membuat remaja kehilangan kontrol dirinya. Menurut Donson (dalam Retno, 2012, h.3) jika seorang remaja kurang dapat mengontrol keinginan-keinginan pada dirinya maka akan menyebabkan timbulnya kenakalan pada remaja, dan kontrol diri dapat membantu individu menurunkan agresif dengan mempertimbangkan aspek aturan dan norma sosial yang berlaku.

### **Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diungkap pada penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada remaja pemain *game online*.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara nyata tentang agresivitas pemain *game online* ditinjau dari kontrol diri pada remaja di kota Semarang.

### **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dan memperkaya khasanah ilmiah dalam lingkup Psikologi Sosial tentang hal-hal yang terkait dengan agresivitas dan kontrol diri pada para *gamer*.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Agresivitas pada Remaja Pemain Game Online**

Agresivitas merupakan tingkah laku yang ditujukan untuk melukai pihak lain yang dapat dilakukan secara fisik maupun verbal, dan dapat dilakukan karena emosi ataupun karena ada tujuan lain. Penelitian ini menggunakan aspek-aspek dari Berkowitz (2003, h. 22), yaitu aspek pertahanan, aspek perlawanan disiplin, aspek egosentris, aspek superioritas.

### **B. Kontrol Diri**

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam mengendalikan tingkah laku, emosi dan godaan dari dalam diri sehingga dapat memberikan dampak positif bagi diri sendiri maupun lingkungan sosial sehingga diharapkan mampu menyesuaikan kondisi keadaan internal, yang berkaitan dengan perilaku, perasaan, dan pikiran. maka peneliti akan menggunakan aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Thompson (dalam Rice, 2000, h.469-450), aspek-aspek dalam kontrol diri, yaitu: Kontrol perilaku (*behavioral control*), Kontrol kognitif (*cognitive control*), Kontrol informasi (*informational control*), Kontrol retrospektif (*retrospective control*).

## **METODE PENELITIAN**

### **Identifikasi Variabel**

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| 1. Variabel Kriteriaum | : Agresivitas  |
| 2. Variabel Prediktor  | : Kontrol diri |

### **Definisi Operasional**

Agresivitas adalah yaitu tingkah laku yang ditujukan untuk melukai pihak lain yang dapat dilakukan secara fisik maupun verbal, dan dapat dilakukan karena emosi ataupun karena ada tujuan lain.

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam mengendalikan tingkah laku, emosi dan godaan dari dalam diri sehingga dapat memberikan dampak positif bagi diri sendiri maupun lingkungan sosial sehingga diharapkan mampu menyesuaikan kondisi keadaan internal, yang berkaitan dengan perilaku, perasaan, dan pikiran.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki berusia 17 sampai 21 tahun yang bermain *game online* lebih dari 6 jam/hari. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *Incidental Sampling*. Dilakukan dengan cara membagikan kuesioner pada sekelompok subjek secara kebetulan, dimana subjek yang sesuai dengan ciri-ciri populasi baru dapat mengisi skala yang dibagikan

### **Pengumpulan Data**

Skala Agresivitas disusun berdasarkan aspek dari Berkowitz (2003,h. 22), yaitu aspek aspek pertahanan, aspek perlawanan disiplin, aspek egosentris, aspek superioritas. Skala agresivitas memuat 48 aitem, yaitu 24 aitem *favorable* dan 24 aitem *unfavorable*.

Skala Kontrol diri disusun berdasarkan aspek dari Thompson (dalam Rice, 2000, h.469-450), aspek-aspek dalam kontrol diri, yaitu: Kontrol perilaku (*behavioral control*), Kontrol kognitif (*cognitive control*), Kontrol informasi (*informational control*), Kontrol retrospektif (*retrospective control*). Skala control diri memuat 48 aitem, yaitu 24 aitem *favorable* dan 24 aitem *unfavorable*.

### **Analisis Data**

Menggunakan analisis regresi sederhana dengan *Statistical Package for Social Science (SPSS) for Windows Release* versi 20.0.

## **HASIL ANALISIS DATA DAN INTERPRETASI**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dengan menggunakan teknik statistik uji *Kolmogorov Smirnov Goodness of Fit Test*. Hasil uji normalitas sebaran data agresivitas diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 1,070 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,202$  ( $p > 0,05$ ) dan hasil uji normalitas sebaran data control diri diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,563 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,909$  ( $p > 0,05$ ).

### **2. Uji Linearitas**

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan kontrol diri dengan agresivitas adalah linear  $F_{\text{linear}} = 23,663$  dengan nilai signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ).

### **3. Uji Hipotesis**

Hasil uji analisis regresi sederhana diperoleh koefisien korelasi sebesar  $r_{xy} = -0,538$  dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Tanda negatif menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara agresivitas dengan kontrol diri sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan negatif antara agresivitas dengan kontrol diri dapat **diterima** yang artinya semakin tinggi agresivitas maka semakin rendah kontrol diri pemain *game online*, begitu juga sebaliknya.

## **PENUTUP**

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara agresivitas dengan kontrol diri pada remaja. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana, diperoleh koefisien korelasi sebesar  $r_{xy} = -0.538$  dengan nilai  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara agresivitas dengan kontrol diri remaja pemain *game online* di kota Semarang. Kondisi tersebut berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah pula agresivitas, dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri pada remaja pemain *game online* maka akan semakin tinggi agresivitasnya. Hasil analisis membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan hubungan negatif dapat **diterima** antara kontrol diri pemain *game online* di Kota Semarang dengan agresivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri pada remaja merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas pemain *game online* di Kota Semarang. Koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan *R square* pada variabel kontrol diri adalah sebesar 0.290. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa kontrol diri dalam penelitian ini memberikan sumbangan efektif sebesar 29% terhadap variabel agresivitas pada pemain *game online* di Kota Semarang, sedangkan sisanya ditentukan oleh faktor lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara kontrol diri remaja dengan agresivitas pemain *game online*. Arti tanda negatif pada skor korelasi tersebut menunjukkan semakin tinggi kontrol diri remaja maka semakin rendah agresivitas pemain *game* pada remaja.

### **Saran**

#### a. Bagi remaja pemain *game online*

Agresivitas pada remaja pemain *game online* dikatakan rendah, dan dapat disimpulkan bahwa para remaja mempunyai tingkat kontrol diri yang tinggi. Diharapkan pada usia remaja mereka sudah mampu mengendalikan diri dan mampu menelaah permasalahan yang dihadapi dengan kepala dingin dan tidak mudah tersulut emosi pada diri dan mampu memenuhi tugas-tugas perkembangan dengan baik.

#### b. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti yang tertarik melanjutkan penelitian ini maka dapat melakukan penelitian dengan memperluas orientasi kancah penelitian pada jenis permainan dengan karakteristik subjek yang berbeda seperti mengambil subjek remaja yang mempunyai jaringan internet sendiri dirumah maupun dikos-kosan sehingga dapat mengungkap banyak wacana baru dengan daya generalisasi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A. 2010. *Much Ado About Something: Violent Video Game Effects and a School of Red Herring: Reply to Ferguson and Kilburn*. American Psychological Association.
- Breakwell, G, M. 2003. *Copying With Aggressive Behavioral : Mengatasi Perilaku Agresif*. Terjemahan: Bernardus Hidayat. Yogyakarta : Kanisius.
- Ermida. 2001. Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstravert-Introvert. *Jurnal INSAN vol 3*.
- Jansz. 2005. *The Emotional Appeal Of Violent Video Games*. University of Amsterdam, Netherlands
- Krahe, B. 2004. Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-related Norms in German Adolescents. *Journal of Adolescence 27*.
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif*. Cetakan I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., Haditono, S.R. 2006. *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cetakan ke-16. Revisi 3. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ramadhani. A. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal . *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 1.
- Retno, D. 2012. Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol. 01 No. 02*.
- Rina. 2011. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas II, III, di SMP Pahlawan Toha Bandung. *Jurnal Kesehatan Prima Vol,3*
- Suryaningsih, W & Anggraini, R. 2006. Hubungan Kekerasan Orang Tua Terhadap Anak dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 2 Ungaran. *Jurnal Psikologi Proyeksi. Vol 1*.