

# HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGEND DAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA ANAK REMAJA

Andika Wibisono, Agus Naryoso

**Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 7465405

Laman : <http://www.fisip.undip.ac.id> email [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat khususnya pada video game online dan memberi dampak bagi para pemainnya khususnya pada anak remaja. Dengan adanya pengawasan orang tua menjadi dasar untuk mengurangi dampak negatif seperti agresif yang di ciptakan dari kekerasan video game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Dalam menentukan hipotesis yang akan digunakan, penelitian ini menggunakan *teori General Aggression model (GAM)* dan *parental mediation* dengan model *Interaction Restrictions*. Populasi penelitian adalah anak remaja yang berusia 16-18 tahun di Kota Semarang yang bermain game Mobile Legend.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Kendall's Tau b, menunjukkan hasil bahwa: nilai signifikansi dan korelasi (H1) yang dihasilkan dari hasil pengujian Kendall's Tau b dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.01 ( $\leq 1\%$ )) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.771 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, dan tingkat hubungannya terbukti positif kuat. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil tersebut dapat disimpulkan. Sedangkan nilai signifikansi dan korelasi (H2) yang dihasilkan dari hasil pengujian Kendall's Tau b dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000 (dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.01 ( $\leq 1\%$ )) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.782 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, dan tingkat hubungannya terbukti positif dan kuat. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil tersebut dapat disimpulkan.

**Kata Kunci:** Intensitas bermain game online, Pengawasan Orang Tua, dan Perilaku Agresif Verbal

## ABSTRACT

The development of technology is growing rapidly, especially in online video games and has an impact on the players, especially in adolescents. With the supervision of parents, it becomes the basis for reducing negative impacts such as aggressive created by violent video games. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend and parental supervision with verbal aggressive behavior in adolescents. In determining the hypothesis to be used, this study uses the *theory of General Aggression model (GAM)* and *parental mediation with the Interaction Restrictions model*. The study population was teenagers aged 16-18 years in the city of Semarang who played the Mobile Legend game.

Based on the results of hypothesis testing carried out using Kendall's Tau b, the results show that: the significance value and correlation (H1) generated from Kendall's Tau b test results using SPSS obtained a significance value of 0.001 (where the significance level is smaller than 0.01 ( $\leq 1\%$ )) and the correlation coefficient value is 0.771 which shows that the relationship between variables has a positive correlation, and the level of the relationship is proven to be positively strong. Thus indicating that these results can be concluded. While the significance value and correlation (H2) generated from the results of testing Kendall's Tau b using SPSS obtained a significance value of 0,000 (where the significance level is smaller than 0.01 ( $\leq 1\%$ )) and the correlation coefficient value is 0.782 which indicates that the relationship between variables have a positive correlation, and the level of the relationship is positive and strong. Thus indicating that these results can be concluded.

**Keywords:** The intensity of playing games online, Parental Control, and Verbal Aggressive Behavior

## PENDAHULUAN

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi hingga muncul game – game yang berbasis online di dalam handphone seperti contohnya yang marak sekali di mainkan dari kalangan apapun adalah Mobile Legend. Dikenal dengan nama Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Mobile Legend juga di klaim game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam game ini dimainkan dalam satu team berjumlah 5 orang. Game Mobile Legend ini sangat banyak peminatnya dan penggunaanya yang memainkan game ini, bisa kita lihat dari Play Store smartphone kita berapa banyak orang yang sudah mendownload game Mobile Legend ini.

Game Mobile Legend juga membuat para pemainnya berfikir lebih kritis dalam mengambil keputusan dalam bertartarung. Hal tersebut juga mempengaruhi para remaja pada kehidupan sehari – hari pada pengambilan keputusan individual karena agar mendapatkan hasil yang maksimal dan akurat para remaja juga harus mempertimbangkan argumen – argumen dari banyak orang. seperti contohnya dalam sebuah rapat organisasi dan menjadi ketua untuk mengambil keputusan, seorang remaja harus mempertimbangkan masukan – masukan yang diberikan kepadanya untuk mendapatkan keputusan yang akurat .

Akan tetapi sangat disayangkan adanya dampak buruk dari game Mobile Legend ini yaitu kebanyakan remaja dan anak – anak semakin kecanduan dalam game tersebut dan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun diluar game.

Seorang player menunjukkan sikap agresif dengan menunjukkan rasa untuk menyerang dan melukai baik secara fisik maupun non verbal. kemudian permainan sudah terlihat tidak kompak dan mengakibatkan kekalahan pada team. Sudah banyak kasus tanpa disadari bermain game Mobile Legend menimbulkan keagresifan yang berdampak emosi dan melakukan kekerasan secara verbal.

Baron dan Bryne (2005: 170) mendefinisikan perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal). Kekerasan dapat berbentuk kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Hal ini bisa disebabkan karena berbagai hal seperti lingkungan,

pergaulan, pengawasan orang tua hingga yang kini kerap menjadi penyebab terjadinya kekerasan ialah penggunaan media yang tidak bijak. Lebih mengkhawatirkan lagi, kekerasan juga dilakukan di usia remaja. Umpatan dan kata – kata kasar dengan tujuan mengungkapkan kekesalan juga merupakan bentuk agresivitas verbal. ( Diakses pada Senin 20 Agustus 2018 pukul 15:08 WIB).

Terlihat dari pengguna internet di Indonesia sangat tinggi menumbulkan dampak yang bermacam – macam bagi para kaum remaja. Ada dampak positif dari penggunaan internet dan juga ada juga dampak negatif dari kehadiran internet. Dampak positif yang dihadirkan oleh internet bisa menunjang dan mempercepat penyebaran informasi dan juga mempercepat untuk mendapatkan informasi yang kita inginkan. Bukan hanya itu penyebaran internet dan maraknya penggunaan internet juga memunculkan inovasi – inovasi baru munculnya game online di dalam handphone dan muncul nya sosial media baru. Ironisnya dampak negatif dari adanya internet ini dan penyalahgunaan internet. Dampak negatif dari internet yaitu hilangnya privasi seseorang, semua serba transparan, mudahnya pemfitnahan karena terlalu mudahnya penyebaran informasi dan berbahaya bagi para remaja karena remaja sangat mudah terpengaruh dengan apa yang dia lihat dari media. Menurut Bushman B.J, ditinjau dari agresivitas yang dilakukan secara fisik karena menonton media dan tanpa menonton media didapatkan hasil bahwa efek terbesar dari perilaku agresi adalah dari karena menonton media (Istiqomah, 2017: 98). ( Diakses Senin 20 Agustus 2018 pukul 16:43 WIB ).

Peran orang tua sangat penting bagi pertumbuhan remaja saat ini karena dibutuhkannya pengawasan dari orang tua dari dampak – dampak negatif yang di timbulkan dari internet . Banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak bisa mengawasi anaknya dan mengambil solusi untuk memberikan handphone kepada anaknya untuk menemaninya, akan tetapi orang tua tidak mengawasi apa saja yang dia dapatkan dari mendownload aplikasi yang tersedia di handphone tersebut dengan menggunakan internet.

### Intensitas Bermain Mobile Legend

Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Mobile Legend juga di klaim game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam

game ini dimainkan dalam satu team berjumlah 5 orang. (Chaplin 2011:254) mengartikan intensitas sebagai kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman. Kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Jadi intensitas bermain Mobile Legend adalah kekerapan atau frekuensi anak remaja memainkan game Mobile Legend tersebut. Diakses pada hari Selasa 02 Oktober 2018 pukul 22:09 WIB

### Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja. Meskipun peneliti telah menggunakan definisi dan ukuran mediasi yang berbeda, sebagian besar penelitian menunjukkan tiga pola mediasi yang sama dengan strategi yang digunakan orang tua untuk mengendalikan, mengawasi, atau menafsirkan konten. (Warren dalam Mendoza, 2009: 29-30) Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 21:25 WIB

Salah satu poin yang bisa dijadikan pengawasan orang tua adalah dalam hal hiburan. Disini salah satunya adalah bermain game Mobile Legend. Pengawasan yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan mediasi. Mediasi secara luas dilihat dari bagaimana manajemen orang tua dalam hubungan antara anak-anak dan media, dalam hal memperluas peran orang tua diluar batasan sederhana, tapi juga mencakup strategi percakapan dan interpretasi (Nathanson dalam Livingstone, 2008 : 3). Terdapat empat jenis mediasi terhadap Internet: (1) *Active Co-use*, merupakan penerapan dari mediasi aktif ketika orangtua mengakses Internet bersama-sama dengan anaknya (co-using); contohnya memberikan berita dampak buruk berupa berita dampak negatif internet kepada anak dalam bentuk chatting (2) *Interaction Restrictions* adalah jenis mediasi yang didasarkan pada interaktivitas dari Internet. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat menggunakan internet secara langsung. contohnya : Orang tua selalu mengingatkan anak saat menggunakan internet akan dampak negatif yang ada didalam internet agar anak lebih sadar tentang dampak negatif yang dia gunakan agar tidak menirukan hal – hal yang negatif dari internet (3) *Technical Restrictions*, yaitu strategi yang

### Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja

Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah

dilakukan orangtua dengan melakukan pembatasan akses Internet secara teknis, misalnya instalasi filter – filter internet maupun software pengawas dalam komputer yang digunakan anak; dan (4) *Monitoring*, yaitu orangtua memeriksa kembali aktivitas-aktivitas online dari anak setelah penggunaan, contohnya memeriksa kembali website-website yang anak kunjungi (Livingstone dan Helsper, 2008 hal :4). Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 21:55 WIB

### Perilaku Agresif Verbal

Baron dan Bryne (2005: 170) mendefinisikan perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal). (Murray) kebutuhan untuk menyerang, memperkosa atau melukai orang lain ,untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, merusak, menjahati, mengejek, mencemooh, menuduh secara jahat, menghukum berat (Chaplin 2011:15-16).

Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan pada sumber agresi secara verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata – kata kotor atau kata – kata yang mampu menyakiti atau menyakitkan, melukai, menyinggung perasaan atau membuat orang lain menderita menurut Atkinson dalam Karyanti (2018: 9). (Buss dalam Karyanti, 2018 : 10) Agresi verbal secara langsung adalah tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan individu atau kelompok lain seperti contohnya menghina orang lain dengan kata kata kasar. John Archer dan Noel Card et al dalam Karyanti, 2018 : 11 – 12) telah menemukan bahwa laki – laki secara konsisten lebih agresif secara fisik dari perempuan . Di semua umur dan budaya yang di ambil sampelnya . Menurut (Huesmann et al dalam Karyanti, 2018 : 12) Agresi di masa kecil akan memprediksi agresi di masa remaja dan dewasa. Jadi jika dari anak – anak sudah memiliki agresif yang tinggi maka akan berpengaruh saat nanti sudah remaja dan juga saat anak tersebut sudah di masa dewasa. Menurut (Bandura dalam Karyanti, 2018 : 15) perilaku agresif sangat dipengaruhi oleh pembelajaran. Imbalan yang di peroleh dari agresi hari ini akan meningkatkan penggunaan agresi untuk keesokan harinya. ( Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 22:25 WIB ).

kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Game ini mempertemukan orang dari beragam sifat dan perilakunya, salah satu perilaku yang ada yaitu agresif verbal. Dalam mengkaji korelasi anatara hubungan intensitas

bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dapat digunakan teori *General Aggression model* (GAM). (Renzetti dan Edleson, 2008 : 746) Para ahli GAM berpendapat bahwa terpaa kekerasan video game berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari variabel rangsangan, afektif, dan kognitif. Dalam satu tahap GAM, terpaa kekerasan video game dapat meningkatkan agresi dengan kognisi agresif dasar seperti skrip agresif dengan meningkatkan tingkat gairah atau dengan memfasilitasi kekerasan afektif.

Terpaa yang meningkat pada akhirnya akan mempengaruhi individu untuk mengambil sebuah keputusan dalam bermain video game dan memungkinkan untuk meningkatnya perilaku agresif individu tersebut. (Renzetti dan Edleson, 2008 : 746) GAM menyumbang efek jangka panjang dengan menentukan bahwa struktur pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu dari pengamatan sehari – hari dan interaksi dalam dunia nyata dan khayalan. Terpaa kekerasan video game yang berulang dapat berfungsi untuk menguji coba proses belajar yang melatih pengetahuan pemainnya serta membedakan dan membuat lebih kompleks. Pemain yang sering bermain video game berunsur kekerasan mungkin mengalami perubahan kepribadian yang agresif dan perilaku agresif dalam situasi melalui pembelajaran , latihan , dan penguatan struktur pengetahuan yang berhubungan dengan agresi tersebut .

Teori *General Aggression model* (GAM) akan digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada. Diawali dari seseorang yang hanya melihat hingga merekam sebuah perilaku agresif dalam permainan tersebut dan kurangnya cara untuk mengatur diri dan kemampuan untuk belajar memilih apa yang harus ditiru dari efek yang ditimbulkan di Mobile Legend menyebabkan sebuah kesalahan dalam pemilihan suatu tindakan karena terkena efek negatif yang di berikan oleh game tersebut sehingga memproduksi suatu sikap atau perilaku agresif verbal didalam game maupun diluar game. Seperti yang sudah di jelaskan dari teori GAM tersebut kekerasan yang muncul dari game mobile legend dan menstimulus pemainnya untuk melakukan agresif verbal menjadikan game mobile legend sebuah fasilitas untuk mengeluarkan agresif tersebut. Teori GAM juga menjelaskan bahwa teori ini memiliki efek jangka panjang bagi para pemain video game untuk mengamati dan mempelajari bagaimana memahami video game tersebut dan hal ini berhubungan dengan intensitas seorang remaja memainkan video game dan terkena terpaa kekerasan di dalam video game tersebut .

### **Hubungan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif yang dilakukan Pada Anak Remaja**

Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja, terutama pada game Mobile Legend yang ada di dalam handphone anak. Karena di dalam game Mobile Legend dapat memberikan terpaa negatif yang bersifat kekerasan verbal dan mengakibatkan sebuah tindakan agresif pada remaja. Penelitian tentang *parental mediation* mengeksplorasi bagaimana interaksi orang tua dengan penggunaan media anak-anak mereka dapat berfungsi sebagai alat untuk mengurangi efek negatif media pada kesehatan fisik, psikologis, dan emosional anak-anak (Mendoza, 2009 : 30).

Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing praktik media anak yang dapat memberikan pelajaran, hiburan serta pembangunan sosial. Tidak jarang orang tua membuat ruang media domestik untuk anak-anak mereka (Ito et al, 2010, dalam Nikken, 2015: 2), dengan cara memberikan anak-anak gadget sebagai sarana media sendiri di kamar tidur mereka, baik untuk relaksasi ataupun manfaat lainnya.

Di sisi lain, orang tua juga mengembangkan berbagai kegiatan untuk membimbing penggunaan media anak – anak, yang digambarkan sebagai *parental mediation*. (Austin et al dalam Nikken, 3: 2015) mengatakan *parental mediation* 'mengacu pada interaksi yang dimiliki orang tua dengan anak-anak tentang penggunaan media mereka. Ini terbagi dalam tiga jenis (mediasi terbatas, mediasi aktif, dan penggunaan bersama media) yang divalidasi secara empiris dan ternyata berlaku untuk televisi dan video game. (Austin, Bolls et al dalam Nikken 3 : 2015) *Interaction Restrictions* menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dan berarti berbagi komentar kritis termasuk penjelasan tentang konten yang kompleks. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat menggunakan internet dan juga membatasi anak dalam bermain game Mobile Legend. Disisi lain media baru khususnya game seperti Mobile Legend yang kini berkembang memiliki banyak muat hal positif maupun negatif. Disinilah peran parental mediation menjadi suatu hal yang penting dalam penggunaan media pada anak dan remaja. Anak-anak dan remaja belum dapat bertindak bijak dalam mengelola layar elektronik, mereka masih kekurangan keterampilan kognitif dan emosional yang diperlukan dalam memilih konten yang tepat untuk mereka. Parental mediation dapat mengurangi dampak negatif dalam penggunaan

media pada anak dan remaja. Diakses Pada hari Selasa 02 Oktober 2018 pukul 23:50 WIB

## Metode Penelitian

### Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *explanatory* yaitu suatu tipe penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian ini menjelaskan hubungan antar variabel yaitu intensitas bermain Mobile Legend ( $X_1$ ) dan pengawasan orang tua ( $X_2$ ) yang merupakan variabel bebas dengan variabel terikat yaitu perilaku agresif verbal pada remaja ( $Y$ ).

### Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2003:55) . Diakses Pada hari Rabu 03 Oktober 2018 pukul 21:50 WIB. Populasi dalam penelitian ini tidak diketahui jumlahnya dengan kriteria sebagai berikut:

- o Siswa SMA usia 16 – 18 tahun
- o Berdomisili di Semarang

Cara observasi untuk menentukan populasi dengan cara mendatangi SMA yang ada di Semarang dan memastikan kepada siswa atau siswi apakah mereka bermain game mobile legend untuk memenuhi kriteria responden yang dibutuhkan , setelah itu melakukan wawancara dengan alat kuisioner .

### Sampel

*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan teknik tertentu . Pemilihan teknik ini disebabkan oleh tidak diketahuinya jumlah populasi anak remaja yang bermain game Mobile Legend di kota Semarang. Kriteria yang dijadikan sampel oleh peneliti yaitu remaja laki – laki atau perempuan yang bermain game Mobile Legend (Sugiono, 2012 : 84-85). Diakses Pada hari Rabu 03 Oktober 2018 pukul 22:50 WIB

Dikarenakan tidak diketahuinya jumlah populasi yang diteliti, maka peneliti memutuskan untuk mengalikan jumlah variabel sebanyak 20 kali, dan didapatkan 60 sampel untuk penelitian ini. (Sugiono, 2012 : 74)

### Uji Hipotesis Dan Pembahasan

Alat uji yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus korelasi Kendal tau b. Uji statistik menggunakan rumus korelasi kendall tau b untuk mengetahui hubungan antara intensitas

bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dan hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja. Kriteria hasil uji statistic mengenai signifikansi hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi , 0,01 : hubungan antar variable sangat signifikan pada taraf kepercayaan 99%. Maka hipotesis diterima
2. Jika nilai signifikansi , < 0,05 : hubungan antar variable sangat signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Maka hipotesis diterima
3. Jika nilai signifikansi >0,05 : hubungan antar variable tidak signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Maka hipotesis ditolak

Untuk menginterpretasikan koefisien korelasi digunakan pedoman sebagai berikut ( Sujarweni 2014:127 ) :

1. Jika koefisien korelasi > 0,05 maka hipotesis memiliki hubungan yang kuat.
2. Jika koefisien korelasi < 0,05 maka hipotesis memiliki hubungan yang lemah.

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi kendall tau b.

### Hubungan antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Hasil perhitungan mengenai hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja diperoleh nilai korelasi sebagai berikut :

#### Hipotesis 1

Tabel diatas menunjukkan bahwa korelasi hubungan antara intensitas bermain game mobile

Correlations			
		y	x1
Kendall's tau_b	Correlation Coefficient	1,000	,771*
	Sig. (2-tailed)	.	,000
	N	60	60
x1	Correlation Coefficient	,771*	1,000
	Sig. (2-tailed)	,000	.
	N	60	60

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

legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0.771. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend, maka akan semakin tinggi perilaku agresif pada anak remaja, oleh karena itu hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja terbukti memiliki korelasi dan bernilai positif.

### Hubungan antara pengawasan orang tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Hasil perhitungan mengenai hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja diperoleh nilai korelasi yaitu :

#### Hiptosis 2

Correlations			y	x2
Kendall's tau_b	y	Correlation	1,000	,782**
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	60	60
	x2	Correlation	,782**	1,000
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	60	60

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

Tabel tersebut menunjukkan bahwa korelasi hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0,782. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Berdasarkan hasil tabel 3.2 maka dengan demikian hipotesis dapat diterima dan ditemukan hubungan positif antara Pengawasan orangtua dan Perilaku Agresif Verbal pada anak remaja, maka hubungan positif diatas dapat diuraikan pengawasan orang tua yang rendah maka akan dapat menaikkan perilaku agresif verbal pada anak remaja penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif.

#### Pembahasan

Setelah dilakukan uji hipotesis hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dan hubungan antara pengawasan orang tua dengan

perilaku agresif pada anak remaja , berikut pembahasan dari uji kedua hipotesis

### Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Verbal pada anak remaja

Terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Hal ini berarti bahwa terdapat hubungan searah yang menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend maka semakin tinggi perilaku agresif verbal pada anak remaja, begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game mobile legend maka akan semakin rendah perilaku agresif verbal pada anak remaja.

Intensitas bermain game mobile legend memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja karena diawali dari munculnya situasi bermain game mobile legend yang menstimulus seorang remaja untuk melakukan perilaku agresif verbal di dalam game mobile legend tersebut hingga merekam dan menimbulkan sebuah rangsangan dari agresif verbal karena terkena stimulus melakukan agresif verbal dari intensitas bermain game mobile legend. Rangsangan tersebut akan berdampak pada rasa ingin melakukan agresif verbal seorang remaja yang menimbulkan kurangnya cara untuk mengatur diri ditambah dengan kemampuan untuk belajar memilih apa yang harus ditiru dari efek yang ditimbulkan di Mobile Legend dan pada akhirnya menyebabkan sebuah kesalahan dalam pemilihan suatu tindakan karena terkena efek negatif yang di berikan oleh game tersebut sehingga memproduksi suatu sikap atau perilaku agresif verbal didalam game maupun diluar game.

Sesuai dengan dengan *teori General Aggression model* (GAM), bahwa terpaan kekerasan video game berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari variabel rangsangan, afektif, dan kognitif. Dalam satu tahap GAM, terpaan kekerasan video game dapat meningkatkan agresi dengan kognisi agresif dasar seperti skrip agresif dengan meningkatkan tingkat gairah atau dengan memfasilitasi kekerasan afektif. Dalam teori tersebut menjelaskan hubungan terpaan kekerasan video game yang menjadikan stimulus agresif verbal pada anak remaja dengan terpaan kekerasan yang ada di dalam video game tersebut seperti di dalam game mobile legend yang memberikan terpaan kekerasan seperti hero yang menggunakan senjata memukul lawan mainnya yang akan menimbulkan sebuah rangsangan yang akan di terima oleh anak remaja kemudian menjadi sebuah afeksi untuk melakukan agresif verbal tersebut dan berdampak pada perilaku agresif verbal karena terkena stimulus dari agresif verbal dalam bermain game mobile legend tersebut

meningkatkan gairah untuk melakukan hal tersebut dan saat gairah itu muncul seorang remaja tidak bisa mengontrol dirinya dari rangsangan agresif verbal yang diterimanya dan menjadikan bermain game mobile legend adalah fasilitas untuk melakukan agresif verbal tersebut. *Teori General Aggression model* (GAM) juga menjelaskan tentang terpaan kekerasan video game yang berulang dapat berfungsi untuk menguji coba proses belajar yang melatih pengetahuan pemainnya serta membedakan dan membuat lebih kompleks. Pemain yang sering bermain video game berunsur kekerasan mungkin mengalami perubahan kepribadian yang agresif dan perilaku agresif dalam situasi melalui pembelajaran, latihan, dan penguatan struktur pengetahuan yang berhubungan dengan agresi tersebut. Hal ini ditunjukkan dari hasil korelasi yang berhubungan positif antara intensitas bermain game mobile legend yang menstimulus stuaasi perilaku agresif dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja yang menerima terpaan stimulus tersebut berulang kali untuk pembelajaran pemain tersebut untuk dijadikan sebuah pengalaman dalam bermain game mobile legend, selanjutnya dalam pembelajaran tersebut pemain game mobile legend akan merasakan perubahan kepribadian yang agresif karena melewati pembelajaran dalam game mobile legend tersebut. Pada kenyataannya saat terkena stimulus kekerasan video game setiap harinya dengan frekuensi yang sangat tinggi anak akan lebih cepat terkena dampaknya yaitu menjadikan perilaku agresif verbal pada anak seperti contoh berteriak secara spontan dengan kata kata kotor seperti anjing, babi, bangsat. Tanpa sadar anak melakukan agresif verbal tanpa dia sadari dan peran orang tualah yang bisa mengurangi dampak tersebut agar selalu bisa menjaga anaknya dari dampak – dampak yang di hasilkan dari kekerasan video game.

#### **Hubungan Pengawasan Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja**

- Terdapat korelasi yang signifikan antara hubungan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Hal ini berarti pengawasan orang tua berhubungan dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dengan bagaimana orang tua memediasi anak akan dampak yang didapatkan dari media yang digunakan pada anak remaja. Dalam hal ini mobile legend memberikan stimulus untuk melakukan agresif verbal pada para pemainnya khususnya untuk para remaja karena belum bisa mengontrol dirinya. Peran orang tua disini sangat penting untuk selalu mengingatkan bahwa dampak tersebut bisa mempengaruhi perubahan perilaku garesif verbal pada anaknya dan juga pengawasan orang tua dalam memberikan batasan bermain

game mobile legend sangat penting untuk mengurangi stimulus dari terpaan kekerasan agresif verbal dari game mobile legend. Hal ini terkait dengan *Interaction Restrictions* menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Jika anak merespon mediasi dari orang tua dengan baik maka hal tersebut akan menjauhkan dan lebih mengkritisi seorang anak akan dampak agresif verbal yang ada di dalam game mobile legend tersebut, jika sebaliknya anak tidak merespon mediasi yang orang tua yang berikan maka akan lebih meningkatkan rangsangan agresif verbal yang berlanjut pada sebuah keinginan untuk melakukan dan berdampak pada perilaku agresif verbal yang akan dilakukan oleh anak. Maka peran dari pengawasan orang tua itu sangat penting untuk anaknya agar terhindar dari dampak negatif yang diterima agar tidak melakukan agresif verbal. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dari orang tua memberikan ketegasan dan memberikan intruksi kepada anak agar tidak melakukan agresif verbal atau berkata kasar pada saat bermain game mobile legend seperti berkata kasar dan orang tua bisa lebih menegaskan dan menentukan jam bermain anak agar tidak terus menerus terkena terpaan kekerasan yang ada di Mobile Legend untuk kebaikan anaknya. Dalam sehari – hari anak tanpa sadar terkena kekerasan video game dan spontan melakukan agresif verbal seperti teriak, mengejek dan lainnya tanpa disadari oleh orang tuanya. Perhatian orang tua akan hal tersebut sangat penting karena berpengaruh pada tingkat agresif anak. Seorang anak yang sudah melakukan agresif verbal sehari harinya dimana saja, misalnya saat mereka bermain di luar bersama temannya atau disekolah. Orang tua tidak menyadari hal tersebut tetapi sebagai orang tua harus bisa menanamkan kebaikan kepada anaknya dan memediasi anak dengan kata – kata yang mudah di diterima oleh anaknya. Kurangnya pengawasan orang tua akan dampak yang dihasilkan dari sebuah video game. Memang video game bagus untuk mengasah kemampuan anak apalagi game mobile lagend dengan cara bermain menyusun strategi, tetapi didalam game tersebut masih ada unsur kekerasan dengan serangan fisik yang menimbulkan sebuah agresifitas pada anak yang mamainkannya. Sebaiknya para orang tua berani menegaskan untuk membatasi waktu bermain mereka karena itu adalah hak dari orang tua kepada anak dan bisa melakukan mediasi yang baik contohnya melalui interaksi yang mengkritisi game tersebut seperti “ nak itu hanya sebuah

game jangan kesal atau marah karena permainan ada menang ada kalah “ atau lebih mendidik kearah normatif dan religius seperti “ kami sebagai orang tua tidak pernah mendidik anaknya untuk berbicara kasar ataupun menyakiti orang lain karena tuhan mengajarkan kita selalu hal – hal yang baik. Jika kamu kesal tinggalkan game itu sejenak dan bermain diluar dengan temanmu seperti biasanya”

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut.

## Kesimpulan

- Hasil korelasi menunjukkan hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0,771. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terbukti bahwa terdapat hubungan positif. Hasil tersebut muncul dari scoring setiap pertanyaan yang mewakili x1 dengan total scoring dari pertanyaan yang mewakili y dan dikorelasikan menggunakan analisis kendal tau b.
- Hasil korelasi menunjukkan hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0,782. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Artinya pengawasan orang tua memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku agresif pada anak remaja dengan hasil terbukti memiliki korelasi dan bernilai positif. Hasil tersebut didapatkan dari scoring setiap pertanyaan yang mewakili x2 dengan total scoring dari pertanyaan yang mewakili y dan dikorelasikan menggunakan analisis kendal tau b.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend, maka semakin tinggi juga perilaku agresif pada anak remaja, temuan ini sesuai dengan *teori General Aggression model (GAM)*
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja. Artinya, semakin rendah pengawasan orang tua maka semakin tinggi perilaku agresif verbal pada anak remaja. Temuan ini sesuai dengan prinsip yang digunakan dalam

*parental mediation* dan dengan teknik *Interaction Restrictions*.

## Saran

- Sebagai orang tua seharusnya bisa mengontrol dan mengawasi anaknya dalam hal video game. Orang tua harus memiliki kontrol untuk membatasi anaknya saat bermain ataupun menjelaskan akan dampak negatif yang anak dapatkan dari video game. Salah satunya agresif verbal, karena terbawa emosionalnya kedalam game mobile legend ini.
- Seorang remaja memang masih memiliki kesulitan untuk mengontrol diri dari dampak-dampak negatif dan selalu ingin mencoba hal-hal yang baru, tetapi dimana seorang remaja harus mulai belajar lebih untuk bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk untuk dirinya. Remaja juga harus mencoba belajar mengontrol diri untuk maju menjadi pribadi yang dewasa karena belajar mengontrol diri sangat penting untuk perkembangan sikap dan perilakunya agar lebih baik.
- Orang tua harus bisa menjaga keharmonisan keluarganya dengan cara memiliki quality time bersama anak agar anak tidak merasa kesepian dan mendapatkan kasih sayang dari orang tua. Bukan berarti kasih sayang orang tua memberikan gadget kepada anak agar bisa bermain game saat orang tuanya berkerja.

## Daftar Pustaka

- Baron A. Robert dan Donn Bryne. 2005. *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- J.P.Chaplin. 2011. Kamus Lengkap Psikologi . Jakarta: Rajawali Pers
- Karyanti. 2018. *Dance Counseling*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Renzetti, Claire M. 2008. *Encyclopedia of interpersonal violence :Video Games, Violence Exposure in*. London: Sage Publications.
- Sugiyono. 2012. *Stistika Untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

## Jurnal

- Livingstone, Sonia and Ellen Helsper. 2008. “Parental mediation and children’s Internet use”. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52 (4): 581-599. The London School of Economics and political Science.

Mendoza, Kelly. 2009. *Surveying Parental Mediation: Connection, Challenges and Questions for Media Literacy*. Philadelphia: Temple University.

Nikken, Peter & Jos de Haan. 2015. "Guiding young children's internet use at home: Problems that parents experience in their parental mediation and the need for parenting support." *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9 (1). Erasmus School of History, Culture and Communication of Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.