

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PEMAIN *GAME ONLINE*  
PADA KOMUNITAS MLBB POLINES ESPORT  
SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1)  
Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang



**NAYOSI VINY BUANA PUJIASTUTI**

**30701700083**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2021**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PEMAIN GAME ONLINE  
PADA KOMUNITAS MLBB POLINES ESPORT**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Nayosi Viny Buana Pujiastuti**  
**30701700083**

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan penguji guna  
memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal



Abdurrohim, S.Psi, M.Si

29 Juli 2022

Semarang, 29 Juli 2022

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung



Joko Kurno, S.Psi., M.Si

NIK. 210799001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN PERILAKU AGRESIF  
PEMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS MLBB POLINES ESPORT**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Nayosi Viny Buana Pujiastuti**  
Nim: 30701700083

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 09 Agustus 2022

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si
2. Inhastuti Sugiasih, S.Psi, M.Psi, Psikolog
3. Abdurrohman, S.Psi, M.Si



Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 02 September 2022

Mengetahui



Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si  
NIK. 210799001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Nayosi Viny Buana Pujiastuti dengan sepenuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah yang belum pernah diajukan dan hasil karya sendiri agar dapat memperoleh derajat kesarjanaan disuatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia kesarjanaan saya dicabut.



Semarang, 14 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Nayosi Viny Buana Pujiastuti  
30701700083

## MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

**(Q.S Al-Insyiroh : 5-6)**

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

**(QS. Al-Baqarah: 286)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tua, adik beserta seluruh keluarga besar yang tak pernah berhenti mendoakan, memberi kasih sayang, membimbing, memberi dukungan, dan motivasi untuk mewujudkan mimpi penulis.

Dosen pembimbing Abdurrohman, S.Psi.,M.Si, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan ilmu, pengetahuan, masukan, nasehat serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Universitas Islam Sultan Agung sebagai almamater kebanggaan tempat penulis mendapatkan banyak pelajaran dan pengalaman baru yang sangat bermanfaat.

Serta semua teman-teman yang selalu mendoakan, membimbing, memberi dukungan, serta selalu mengingatkan untuk selalu semangat mengerjakan skripsi.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, ridho, hidayah dan inayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penyusunan karya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat S1 Sarjana Psikologi.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini banyak terjadi kendala dan rintangan yang datang, namun banyak pihak yang telah mendukung dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga semua hal dalam proses penulisan ini yang terasa berat menjadi lebih ringan dan membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini dengan rasa hormat dan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membantu, memberikan ilmu serta arahan dalam proses akademik.
2. Ibu Dwi Wahyuningsih Choiriyah S. Psi., M.Psi, selaku Wakil Dekan 1 yang bersedia menjadi dosen pengganti sementara yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Abdurrohimi, S.Psi.,M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dalam mengajarkan kata demi kata, memberi dorongan, motivasi dan perhatiannya serta menjadi pembimbing yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Anisa Fitirani, S.Psi., M.Psi, selaku dosen wali yang telah membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang
5. Seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung atas ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis yang bermanfaat untuk saat ini dan masa yang datang.
6. Bapak, ibu staff Tata Usaha, Perpustakaan serta Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang, atas segala bantuan dan kerja sama yang telah diberikan.
7. Anggota komunitas MLBB Polines Esport yang telah membantu penulis dan meluangkan waktunya untuk mengisi skala, terutama mas Rofi selaku ketua

komunitas yang sudah membantu saya dan memberi ide agar skala saya dapat terisi.

8. Seluruh teman-teman Angkatan 2017 (FOSTPILA), terutama kelas B atas kebersamaan, cerita, canda dan tawa serta support yang diberikan selama perkuliahan berlangsung.
9. Mama Papa yang paling saya cinta, terimakasih atas seluruh bantuan doa, materi, motivasi dan kasih sayang yang tak terhenti serta dukungan agar skripsi saya segera selesai.
10. Vidi, Vici, Mbak Ya, Lek Ida, Tante Lastri dan seluruh anggota keluarga yang telah mendoakan dan mendukung saya agar cepat lulus.
11. Nur Fathayah S.Psi, selaku sahabat tercinta selama masa perkuliahan dari semester 1 yang sudah mendengarkan seluruh keluhan kesah dan selalu ada untuk saya serta memberi dukungan penuh agar saya cepat lulus.
12. Seluruh sahabat Ilham, Laila, Rika, Dyon, Hana, Lala, Isna, Ais yang bersedia mendengarkan keluhan kesah, menguatkan ketika sedang tidak semangat, memberikan energi positif, semangat, saran dan dukungan serta membantu saya untuk menulis skripsi ini hingga selesai.
13. Kepada diri saya sendiri, terimakasih sudah bertahan dan berjuang sejauh ini, sudah sabar dari segala situasi, selalu berusaha dan yakin atas kemampuan diri, terimakasih untuk selalu berusaha keras dan berusaha untuk terus berpikir positif sehingga skripsi ini dapat selesai.
14. Berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini telah dikerjakan dengan proses penyelesaian sebaik-baiknya, penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, karya ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi perkembangan ilmu psikologi, terkhusus di bidang psikologi sosial. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Semarang, 16 Juli 2022

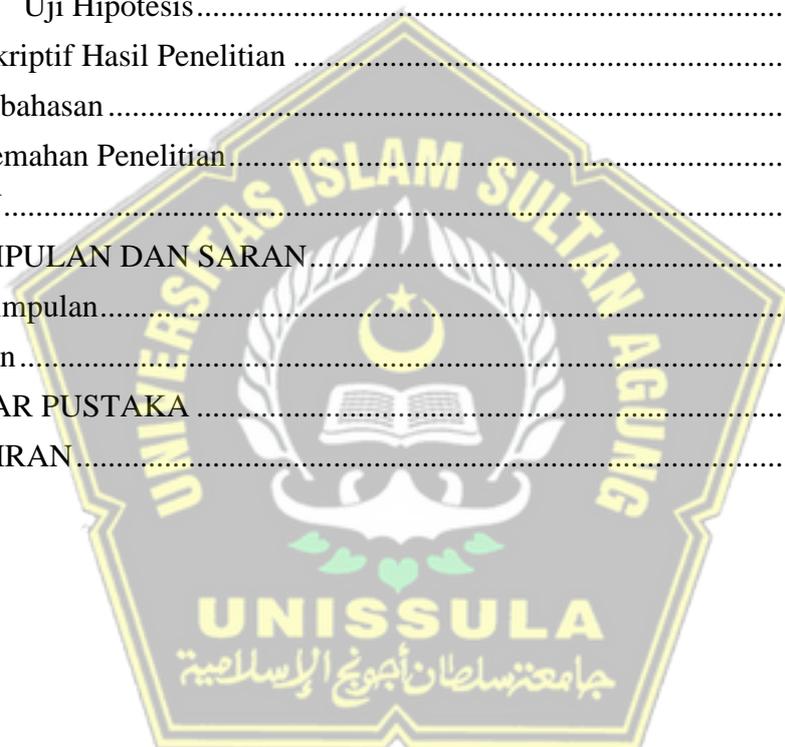


**Nayosi Viny Buana Pujiastuti**

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
A. Perilaku Agresif.....	6
1. Pengertian Perilaku Agresif.....	6
2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif .....	8
3. Bentuk Perilaku Agresif .....	11
4. Aspek Perilaku Agresif .....	12
B. Konformitas.....	12
1. Pengertian Konformitas.....	12
2. Aspek-aspek Konformitas .....	13
C. Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Agresif Pemain <i>Game Online</i> Pada Komunitas MLBB Polines Esport.....	14
D. Hipotesis.....	15
BAB III .....	16
METODE PENELITIAN.....	16
A. Identifikasi Penelitian.....	16
B. Definisi Operasional.....	16
1. Perilaku Agresif.....	16
2. Konformitas.....	17
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel .....	17
1. Populasi .....	17
2. Sampel .....	17
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	18
D. Metode Pengumpulan Data .....	18
E. Validitas, Uji Daya Beda dan Estimasi Reliabilitas .....	20

BAB IV .....	23
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	23
A. Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian.....	23
1. Orientasi Kanchah Penelitian .....	23
2. Persiapan dan Pelaksanaan .....	24
3. Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur .....	26
4. Penomoran Ulang .....	28
B. Pelaksanaan Penelitian .....	29
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	30
1. Uji Normalitas .....	30
2. Uji Linieritas.....	31
3. Uji Hipotesis.....	31
D. Deskriptif Hasil Penelitian .....	31
E. Pembahasan .....	35
F. Kelemahan Penelitian.....	37
BAB V.....	38
KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	39
LAMPIRAN.....	42



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Data Anggota Komunitas MLBB Polines Esport.....	17
Tabel 2. Rancangan <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif.....	19
Tabel 3. Rancangan <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif.....	20
Tabel 4. Sebaran Skala Perilaku Agresif .....	25
Tabel 5. Sebaran Skala Konformitas.....	26
Tabel 6. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Perilaku Agresif.....	27
Tabel 7. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Konformitas .....	28
Tabel 8. Penomoran Ulang SKala Perilaku Agresif.....	28
Tabel 9. Penomoran Ulang Skala Konformitas .....	29
Tabel 10. Data Anggkota Komunitas MLBB Polines Esport .....	29
Tabel 11. Hasil Uji Asumsi.....	31
Tabel 12. Norma Kategori Skor .....	32
Tabel 13. Deskripsi Skor Perilaku Agresif .....	32
Tabel 14. Kategorisasi Skor Perilaku Agresif.....	33
Tabel 15. Deskripsi Skor Konformitas .....	34
Tabel 16. Kategorisasi Skor Konformitas.....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kategori Skor Perilaku Agresif .....	33
Gambar 2. Kategori Skor Konformitas .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. SKALA UJI COBA.....	43
LAMPIRAN B. TABULASI DATA SKALA UJI COBA .....	51
LAMPIRAN C. UJI DAYA BEDA AITEM DAN RELIABILITAS SKALA UJI COBA.....	60
LAMPIRAN D. SKALA PENELITIAN .....	65
LAMPIRAN E. TABULASI DATA SKALA PENELITIAN.....	74
LAMPIRAN F. ANALISIS DATA .....	91
LAMPIRAN G. SURAT IZIN PENELITIAN.....	95



**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN PERILAKU  
AGRESIF PEMAIN *GAME ONLINE*  
PADA KOMUNITAS MLBB POLINES ESPORT**

Oleh:

**Nayosi Viny Buana Pujiastuti**

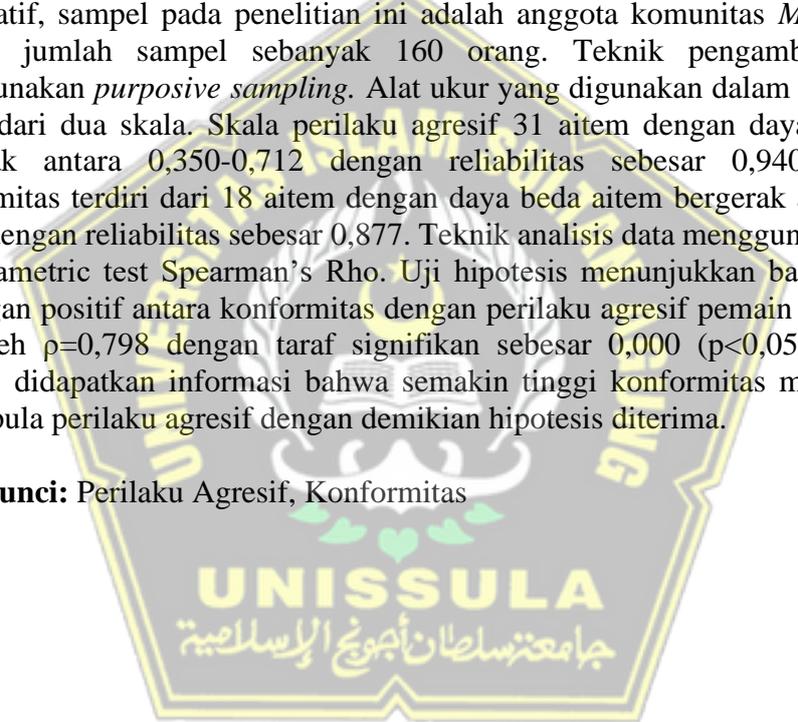
Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung

Email: [vini.buana@gmail.com](mailto:vini.buana@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sampel pada penelitian ini adalah anggota komunitas *MLBB Polines Esport*, jumlah sampel sebanyak 160 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua skala. Skala perilaku agresif 31 aitem dengan daya beda aitem bergerak antara 0,350-0,712 dengan reliabilitas sebesar 0,940 dan skala konformitas terdiri dari 18 aitem dengan daya beda aitem bergerak antara 0,339-0,657 dengan reliabilitas sebesar 0,877. Teknik analisis data menggunakan statistic nonparametric test Spearman's Rho. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online*, diperoleh  $\rho=0,798$  dengan taraf signifikan sebesar 0,000 ( $p<0,05$ ). Hasil dari analisis didapatkan informasi bahwa semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula perilaku agresif dengan demikian hipotesis diterima.

**Kata kunci:** Perilaku Agresif, Konformitas



**THE RELATIONSHIP BETWEEN CONFORMITY AND AGGRESSIVE  
BEHAVIOR OF THE PLAYER GAME ONLINE  
ON THE MLBB POLINES ESPORT COMMUNITY**

By:

**Nayosi Viny Buana Pujiastuti**

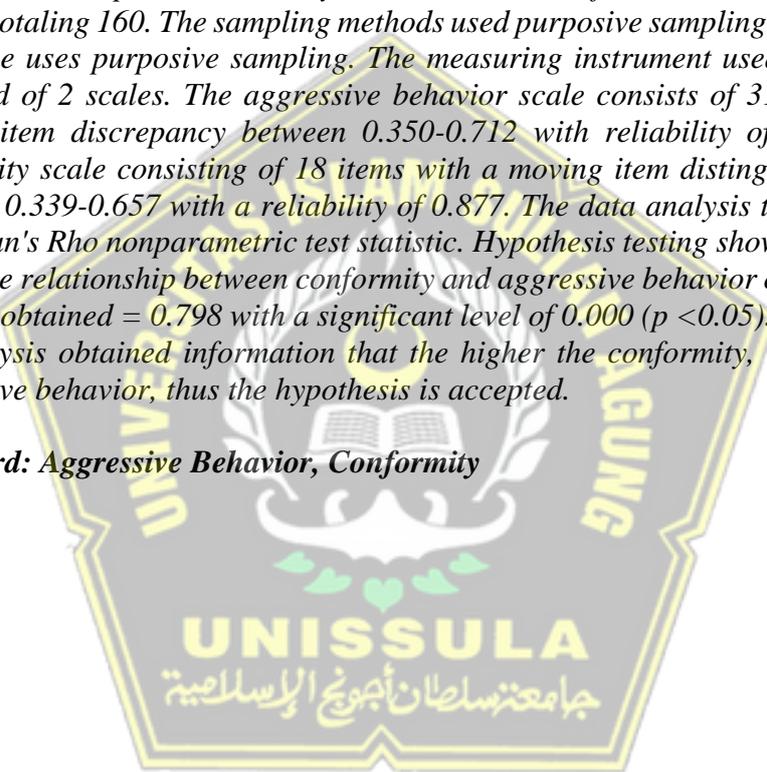
Faculty of Psychology Sultan Agung Ismlamic University

Email : [vini.buana@gmail.com](mailto:vini.buana@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to determine the relationship between conformity and aggressive behavior of the player game online. This study uses quantitative methods, the samples in this study were the member of MLBB community Polines Esport, totaling 160. The sampling methods used purposive sampling. The sampling technique uses purposive sampling. The measuring instrument used in this study consisted of 2 scales. The aggressive behavior scale consists of 31 items with a moving item discrepancy between 0.350-0.712 with reliability of 0.940 and a conformity scale consisting of 18 items with a moving item distinguishing power between 0.339-0.657 with a reliability of 0.877. The data analysis technique used Spearman's Rho nonparametric test statistic. Hypothesis testing shows that there is a positive relationship between conformity and aggressive behavior of online game players, obtained = 0.798 with a significant level of 0.000 ( $p < 0.05$ ). The results of the analysis obtained information that the higher the conformity, the higher the aggressive behavior, thus the hypothesis is accepted.*

**Key Word: Aggressive Behavior, Conformity**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Fenomena *game online* di Indonesia tidak kalah dengan luar negeri. Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* mulai menarik perhatian remaja maupun dewasa awal. *Game online* dapat mengambil alih perhatian seseorang untuk memainkannya. *Game* merupakan aplikasi buatan yang ditujukan sebagai sarana hiburan. *Game online* merupakan permainan digital yang terhubung dengan internet dan dapat bermain bersama dengan puluhan orang sekaligus. Munculnya *game online* dapat menimbulkan adanya *gamers* yaitu seseorang yang menghabiskan waktu kesehariannya dengan bermain game.

*Gamers* ketika sedang bermain *game online*, akan merasakan banyak sensasi yang berbeda. Secara tidak langsung terkadang aksi-aksi ketika bermain game dapat terbawa ke dalam kehidupan nyata seperti memukul dan membanting barang yang memicu tindakan perilaku agresif. Tidak hanya itu, ketika kalah atau karakter yang dimainkannya mati *gamers* cenderung mengeluarkan sebuah umpatan atau perkataan kasar. Sehingga dapat memicu tindakan perilaku agresif antar pemain.

Myers (Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019) mengartikan perilaku agresif sebagai perilaku fisik atau lisan yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Perilaku agresif ini mencakup tendangan, tamparan, ancaman, hinaan atau gosip. Perilaku agresif ini merupakan cakupan keputusan untuk menyakiti seseorang. Scheneiders (Susantyo, 2011) juga menjelaskan perilaku agresif sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu. Hal ini ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal. Perilaku agresif dapat merupakan perilaku yang dapat menyebabkan kerusakan dan menyakiti seseorang yang mencakup tendangan, tamparan, ancaman dan hinaan sebagai bentuk luapan emosi atas kegagalan individu.

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan pemain *game* online:

*“Aku main game pertama kali TK diajarin ayahku. Terus SD mulai main PS. Baru pas SMP aku mulai main game online. Intensitas mainku paling parah pas SMP sampek STM main jam 1 siang sampe 1 malam. Terus setelah kerja dan masuk kuliah, aku main game paling 5 sampe 6 jam sehari. Aku kalau pas kalah ya sebel lah, jengkel. Apalagi mati pas game masih seru. Aku sering berkata kasar si pas kalah atau mati. Ya karena reflek aja gitu lo. Cuma emang awalnya karena dipengaruhi lingkungan si, sering lihat dan dengar temen-temen yang main juga berkata-kata kasar jadi lama-lama kebiasaan gitu.” (W, 21 tahun)*

*“Aku main game pertama tahun 2011 pas aku SD kelas 6. Awalnya penasaran aja gimana sih main game itu. Habis itu aku ada sodara punya pc nah dari situ aku mulai aktif main game. Biasanya aku main 12 jam bahkan bisa lebih. Tapi sekarang udah berkurang. Kalo pas mati atau kalah gitu wajib banget berkata kasar soalnya kan bentuk pelampiasan amarah. Kalo berkata-kata gitu ya reflek aja si, karena emang udah kebiasaan gitu. Malah aku yang mempengaruhi temen-temenku buat berkata kasar.” (S, 22 tahun)*

*“Aku main game pertama tahun 2016 main mobile legend. Itu aku main dalam sehari minimal 2 jam maksimal 5-6jam. Aku berkata kasar juga sih kalo kalah atau mati cuman ngatain diri sendiri. Ya gitu karena emang temen-temen yang lain juga sering berkata kasar makanya jadi dibawa gitu. Tapi kalo aku berhasil ngebunuh malah aku sering ngejek lawan yang kalah atau mati.” (A, 22 tahun)*

*“Saya bermain game pertama kali tahun 2016 itu main COC karena diajakin teman. Saya biasanya dalam sehari main minimal 5 jam bisa 10 jam lebih juga. Tergantung kondisi. Terus kalo kalah atau mati ya kesel lah pasti. Saya jarang berkata kasar cuma kalau teman-teman yang lain mulai duluan berkata kasar saya juga ikutan berkata kasar.” (B, 22 tahun)*

*“Pertama kali main game pas SMP kelas 1 itu paling cuma 3 jam sehari. Pertama kali main game karena diajakin sama temen katanya asik. Kalau pas kalah atau mati jelas*

*kesel lah, jelas banget. Kalau pas mati atau kalah jelaslah aku berkata kasar, sering banget malah. Berkata kasar itu reflek si keluar dari dalam diri, tapi kadang juga dibawa karena temen-temen juga berkata kasar.” (H, 21 tahun)*

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pemain *game online* diperoleh informasi bahwa subjek merasakan kesal ketika *game* yang dimainkan kalah atau mati sehingga subjek sering mengeluarkan perkataan kasar untuk mengeluarkan kekesalannya. Pemain *game online* juga menyatakan bahwa berkata kasar yang dilakukannya dipengaruhi oleh sesama pemain *game online* yang juga mengeluarkan perkataan kasar yang sama dan kemudian menjadi kebiasaan. Dapat disimpulkan bahwa konformitas mempengaruhi perilaku agresif pemain *game online*.

Taylor (Cinthia & Kustanti, 2017) yang mengemukakan bahwa konformitas merupakan tendensi individu untuk mengubah keyakinan atau perilaku sehingga sesuai dengan orang lain. Hal tersebut dilakukan individu sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Zebua dan Nurdjayadi (Lestari & Fauziah, 2016) menjelaskan bahwa konformitas adalah suatu tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya tetapi memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku - perilaku tertentu pada anggota kelompok. Dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh kelompok teman sebaya sehingga memiliki kesamaan perilaku dengan orang lain.

Penelitian mengenai perilaku agresif sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Erick Lolang Palionan dengan judul “Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas Pada Kelompok Geng Motor di Samarinda” menggunakan metode kuantitatif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Faulia Bintang dan Prima Aulia dengan judul “Hubungan Antara Konformitas dengan Perilaku Agresi pada Komunitas *Street Punk* di Kota Bukittinggi” menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini sebanyak 50 orang yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *snowball sampling* dan metode pengambilan data

menggunakan skala. Penelitian selanjutnya yang dilakukan Peni Isaeni dengan judul “Konformitas dengan Perilaku Agresif pada Remaja” menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini sebanyak 60 remaja yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dan metode pengumpulan data menggunakan skala konformitas dan perilaku agresif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sampel penelitian yaitu komunitas MLBB Polines Esport dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Dalam penelitian sebelumnya, skala penelitian berdasarkan aspek perilaku agresif meliputi menyerang pada fisik, menyerang benda atau objek, menyerang secara verbal atau simbolik dan pelanggaran terhadap hak orang lain. Sedangkan skala konformitas pada penelitian sebelumnya berdasarkan aspek konformitas meliputi abidance, compliance, obedience dan herd behavior. Dalam penelitian ini peneliti membuat skala perilaku agresif berdasarkan teori bentuk perilaku agresif yang dijelaskan oleh Buss & Perry yaitu *physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan), dan *Hostility* (permusuhan). Kemudian peneliti juga membuat skala konforitas berdasarkan teori aspek konformitas yang dijelasken oleh Taylor dkk yaitu *Informational influence* dan *Normative influence*.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “apakah ada hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada pemain *game online*?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada pemain *game online*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang psikologi sosial mengenai hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif. Dan juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada seluruh pemain game bahwa konformitas dapat mempengaruhi perilaku agresif. Harapan untuk orang tua yang memiliki anak remaja maupun dewasa awal dapat mengawasi dan memperhatikan perilaku anak ketika bermain game sehingga orang tua dapat mencegah agar tidak terjadi sesuatu yang diinginkan.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Perilaku Agresif**

##### **1. Pengertian Perilaku Agresif**

Myers (Sarwono, 2002) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku fisik atau lisan yang disengaja, tujuannya untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Berkowitz (Jahro, 2017) menambahkan bahwa agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental, selain itu dapat juga berupa emosi yang dapat mengarah pada perilaku agresif.

Perilaku agresif pada manusia sangat beragam karena dilakukan bukan hanya secara fisik (misalnya memukul) atau verbal (membentak, memaki) dan secara aktif (menyerang secara tiba-tiba) serta secara langsung (dilakukan tanpa perantara), tapi juga dapat dilakukan secara tidak langsung dan secara pasif. (Jahro, 2017)

Thalib (Pratiwi S. R., 2016) menyatakan bahwa secara umum perilaku agresif sebagai perilaku yang secara aktual menimbulkan dampak negatif baik secara fisik, psikis, sosial, integritas pribadi, objek atau lingkungan. Scheneiders (Susantyo, 2011) juga menyatakan bahwa perilaku agresif sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu. Hal ini ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal.

Ahli psikologi (Dayakisni & Hudaniah, 2001) banyak mengemukakan teori tentang perilaku agresif yang dilandasi oleh keahlian masing-masing. Namun sampai saat ini terdapat tiga teori tentang perilaku agresif yang dianggap cukup berpengaruh :

- a. Teori Instink. Yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, Konrad Lorenz, dan Robert Ardrey. Teori Psikoanalisa menurut Freud, manusia memiliki dua macam instink, yaitu instink untuk hidup dan instink untuk mati. Instink atau naluri kehidupan terdiri atas instink reproduksi dan instink seksual dan instink lain yang ditujukan kepada pemeliharaan hidup seseorang.

Sedangkan instink mati merupakan Hasrat kepada kematian (*death wish*) yang berada taraf tak sadar misalnya bunuh diri atau perilaku yang ditujukan kepada orang lain. Teori Etologi menurut Komrad Lorenz & Robert Ardrey menyatakan bahwa dorongan perilaku agresif ada didalam diri makhluk hidup yang memiliki peran dan fungsi yang penting bagi pemeliharaan hidup. Menurut Lorenz, alam menyediakan mekanisme penghambat bagi hewan kategori predator untuk mencegah terjadinya saling membunuh dalam lingkungan spesies yang sama. Sedangkan hewan non predator yang lebih mengutamakan keselamatan atau kelangsungan hidupnya pada kemampuan menghindari aggressor. Kemampuan menghindari ini sebagai senjata dalam menghadapi agresi antar spesies. Menurut Lorenz, manusia juga memiliki mekanisme penghambat agresi sehingga dapat terlibat perkelahian yang sulit untuk dihindari. Audrey berpendapat bahwa manusia membawa "*killing imperative*" yaitu manusia memiliki naluri untuk menciptakan dan menggunakan senjata untuk membunuh jika diperlukan. Tetapi manusia juga memiliki mekanisme pengendalian kognitif yang mengimbangi "keharusan" membunuh yaitu Nurani (*conscience*). Nurani memiliki peran dalam menghambat perilaku agresif yang menjurus pada kanibalisme dalam kelompok. Sumber nurani itu adalah "teritorialitas" yang dianggap sebagai sumber dari perilaku agresif. Menurut Ardrey, manusia telah deprogram melalui evolusi untuk mengancam, berkelahi bahkan membunuh jika perlu untuk mempertahankan teritorialnya. Sehingga kecenderungan manusia bersifat damai hanya terhadap orang lain dalam kelompoknya saja. Sebaliknya akan memusuhi orang lain diluar kelompok dan ingin mengancurkan untuk mempertahankan eksistensi kelompok.

- b. Teori Frustrasi-Agresi. Kelompok Psikologi di Yale University yaitu Dollard, Doob, Miller, Mowrer dan Sears (1939) mengemukakan bahwa frustrasi menyebabkan agresi. Hipotesis tersebut kemudian di jadikan postulat "agresi selalu berarti frustrasi". Postulat ini diterima dengan cepat namun teori ini tidak dapat bertahan lama karena kesederhanaan asumsinya.

Ada beberapa latar belakang yang meragukan yaitu 1. Individu yang frustrasi tidak selalu agresif. Lebih tepatnya frustrasi dapat menghasilkan berbagai reaksi depresi daripada agresi terbuka. 2. Tidak semua agresi sebagai hasil dari frustrasi. Tiap orang menyerang orang lain dengan alasan yang berlainan dan kondisi yang berbeda juga. Frustrasi dapat menciptakan suatu motif untuk agresi. Ketakutan akan hukuman atau tidak disetujui untuk agresi melawan sumber penyebab frustrasi kemudian berakibat timbulnya dorongan agresi yang diarahkan melawan sasaran lain.

- c. Teori Belajar Sosial. Teori ini menjelaskan bahwa kondisi lingkungan yang membuat seseorang memperoleh dan memelihara respon agresif. Melalui observasi (pengamatan) atas tingkah laku menjadi asumsi dasar teori belajar sosial bahwa tingkah laku yang ditampilkan individu lain akan dijadikan model. Dengan demikian para ahli dalam teori ini percaya bahwa *social modelling* merupakan metode yang cenderung dapat menyebabkan perilaku agresif. Motivasi individu untuk mengamati dan mengungkapkan dan mencontoh tingkah laku model akan kuat jika model memiliki daya tarik serta tingkah laku yang dilakukan memiliki efek yang menyenangkan atau mendatangkan kekuatan sosial.

Menurut penelitian para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang menimbulkan dampak negatif sebagai bentuk luapan emosi baik secara verbal yang mencakup membentak dan memaki serta fisik yang mencakup memukul dan membanting. Beberapa ahli psikologi juga menjelaskan perilaku agresif melalui beberapa teori yaitu Teori Instink, Teori Frustrasi-Agresi dan Teori Belajar Sosial.

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif**

Mayers (Rahmawati & Asyanti, 2017) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain yaitu:

- a. Frustrasi. Merupakan sebuah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Seseorang akan merasa frustrasi ketika tujuan atau keinginannya tidak tercapai. Sehingga untuk mengekspresikan perasaannya, mereka cenderung untuk melakukan perilaku agresi dengan melukai diri sendiri

atau dengan menyerang orang lain. Seperti pada teori frustrasi-agresi yang telah dijelaskan bahwa frustrasi dapat menciptakan suatu motif untuk berperilaku agresif. Ketakutan akan hukuman atau tidak disetujui untuk agresi melawan sumber penyebab frustrasi kemudian berakibat timbulnya dorongan agresif yang diarahkan melawan sasaran lain.

- b. Pembelajaran Agresi. Individu dilahirkan tidak dengan perilaku agresi. Asumsi dasar teori belajar sosial bahwa tingkah laku yang ditampilkan individu lain akan dijadikan model. Perilaku agresif dipelajari oleh individu dengan mengamati perilaku yang dilakukan oleh orang lain.
- c. Pengaruh lingkungan. Merupakan sebuah kondisi diantaranya situasi yang menyakitkan, suhu udara panas, serangan dan kerumunan orang yang menyebabkan perilaku agresif. Saat individu sedang berada di suhu yang panas, kita akan menjadi lebih peka, mudah marah dan agresif. Kemudian individu yang sedang berada di kerumunan orang akan merasa lebih bebas untuk memuaskan nalurinya.
- d. Sistem syaraf otak, merupakan mekanisme neural otak mendukung regulasi diri dalam meningkatkan kontrol diri sehingga mengurangi perilaku agresif.
- e. Faktor genetik atau keturunan, merupakan faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibunya.
- f. Faktor kimia dalam darah, meliputi alkohol dan obat-obatan. Alkohol dapat mendorong terjadinya perilaku agresif karena kadar alkohol yang tinggi dapat menurunkan kesadaran sehingga individu tidak dapat mengontrol perilakunya termasuk perilaku agresif.

Kartono (Apriyanti & Harmanto, 2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor internal. 1) Frustrasi, merupakan sebuah keadaan adanya masalah hidup atau kesulitan yang tidak bisa terpecahkan dan meluap luap sehingga seseorang melampiaskan dengan melakukan perilaku agresif.
- b. Faktor Eksternal. 1) Lingkungan. Tingkah laku seseorang dihadirkan oleh model (keluarga, teman atau warga setempat) yang kemudian diperhatikan

dan ditirukan. Sehingga seseorang akan cenderung melakukan hal yang sama dengan lingkungannya. Sehingga lingkungan sangat berpengaruh akan seseorang untuk melakukan perilaku agresif. 2) Media. Media merupakan pembawa informasi yang pengaruhnya sangat besar terhadap perilaku seseorang. Contohnya saat seseorang sedang menonton film yang sedang memperagakan adegan kekerasan maka seseorang akan cenderung mengikuti perilaku agresif tersebut.

Koeswara (Zulhafni & Hardjo, 2011) menyatakan faktor yang mempengaruhi perilaku agresif sebagai berikut:

- a. Stress. Stress secara psikologis merupakan stimulus yang menimbulkan gangguan terhadap keseimbangan intrapsikis yang memiliki dua sumber yaitu stres eksternal dan stress internal. Stress eksternal misalnya tindakan seseorang yang menyinggung perasaan sedangkan stress internal misalnya ketidakmampuan dalam menyelesaikan masalah.
- b. Deindividualisasi. Mengarahkan individu pada kekeluasaan dalam melakukan agresif sehingga yang dilakukan bisa lebih intens. Misalnya seseorang yang menganiaya orang lemah.
- c. Kekuasaan dan kepatuhan. Penyalahgunaan kekuasaan menjadi kekuatan yang memaksa seseorang untuk patuh. Misalnya anggota kepolisian yang bertindak semena-mena terhadap anggota masyarakat.
- d. Alkohol dan obat-obatan. Hal ini dapat mengurangi kendali diri dan sekaligus menstimulasi kekeluasaan bertindak.
- e. Faktor keluarga. Faktor keluarga dapat mengakibatkan tingkah laku agresif seperti tingkat perekonomian dan tingkat Pendidikan.
- f. Jenis kelamin. Jenis kelamin laki-laki lebih agresif dari pada perempuan. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk perilaku sehari-hari yang lebih aktif dan bebas.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pembelajaran agresi,

pengaruh lingkungan, media, frustrasi, sistem syaraf otak, faktor genetik atau keturunan, dan faktor kimia.

### 3. Bentuk Perilaku Agresif

Buss & Perry (Hidayat & Bashori, 2016) menyatakan ada empat bentuk perilaku agresif yaitu :

- a. *Physical Aggression* (agresi fisik). Agresi fisik merupakan agresi yang dapat diobservasi (terlihat). Agresi Fisik adalah kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan atau agresi. Bentuk serangan fisik tersebut adalah memukul, mendorong, dan mencubit.
- b. *Verbal Aggression* (agresi verbal). Agresi verbal merupakan agresi yang dapat diobservasi (didengar). Agresi verbal adalah kecenderungan menyerang orang lain untuk memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan kepada organisme lain secara verbal, yaitu melalui kata-kata atau penolakan. Bentuk serangan verbal adalah cacian, memfitnah, mengumpat, penolakan, ejekan, dan kata kasar.
- c. *Anger* (kemarahan). *Anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal dan bagaimana menontrol hal tersebut. Di dalamnya adalah mengenai temperamental, kecenderungan cepat marah, atau kesulitan mengendalikan amarah.
- d. *Hostility* (permusuhan). *Hostility* tergolong dalam agresi *covert* (tidak nampak). *Hostility* terdiri dari dua bagian yaitu *Resentment* seperti cemburu dan iri hati terhadap orang lain, serta *Suspicion* seperti adanya ketidakpercayaan terhadap orang lain.

Harris (Thalib, 2010) menyatakan berbagai bentuk perilaku agresif sebagai berikut:

- a. Agresif fisik. Memukul, menampar, menendang, menggigit dan perilaku mengancam yang lain secara fisik.
- b. Agresif verbal. Mengejek, berteriak, berkata kasar, dan bersikap tidak sopan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk perilaku agresif yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan.

#### **4. Aspek Perilaku Agresif**

Atkinson dan Hilgard (Putri, 2019) menjelaskan bahwa aspek perilaku agresif yang sering timbul dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a. Aspek fisik. Aspek ini individu cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosi yang muncul dari dalam diri dan ditujukan pada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau menjadi sumber kemarahan dan emosi.
- b. Aspek verbal. Aspek ini ditunjukkan oleh individu dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhadap individu lain yang dianggap tidak menyenangkan. Perilaku yang ditampilkan seperti cacian, makian, umpatan, dan perilaku yang menyudutkan individu lain sehingga berakibat pada luka psikis pada individu yang menjadi sasaran.
- c. Merusak atau menghancurkan harta benda milik orang lain. Aspek ini menjelaskan bentuk pengerusakan harta benda milik individu lain. Secara tidak langsung melukai individu yang menjadi korban dalam bentuk kerugian maupun traumatis psikologis.

### **B. Konformitas**

#### **1. Pengertian Konformitas**

Sears, Freedman, & Peplau (Sears, Freedman, & Peplau) menyatakan konformitas merupakan perilaku tertentu yang dilakukan, dikarenakan orang lain atau kelompoknya melakukan suatu perilaku atau tindakan yang sama. Maka individu juga melakukannya walaupun individu tersebut menyukai atau tidak menyukai apa yang terjadi. Konformitas dapat terjadi ketika individu merubah sikap atau perilaku dirinya agar serupa dengan sikap dan perilaku suatu kelompok (Cialdini and Goldstein 2004). Konformitas adalah cara individu menerima sikap atau perilaku orang lain atas desakan nyata, atau hanya bayangan semata yang bisa merubah dirinya untuk mengikuti perilaku orang lain (Santrock, 2007).

Menurut Baron & Byrne (Baron & Byrne, 2005) Konformitas dipelajari pertama kali dipelajari oleh Solomon Asch. Dalam penelitian klasik Asch diperoleh hasil bahwa banyak orang akan mengikuti tekanan sosial ke suara bulat. Beberapa orang melakukan konformitas dengan sepenuh hati, dengan menyimpulkan bahwa orang lain yang benar dan mereka yang salah. Tetapi banyak juga yang membuat keputusan untuk menuruti tekanan kelompok. Dalam penelitian Griffin dan Buehler menyatakan bahwa ada efek melibatkan kecenderungan seseorang untuk mengubah persepsi mereka terhadap situasi sehingga konformitas tampak sungguh-sungguh dapat dibenarkan. Seperti yang dinyatakan oleh John Kenneth Galbraith bahwa saat dihadapkan pada pilihan antara mengubah pikiran sendiri atau membuktikan bahwa hal tersebut tidak perlu dilakukan, maka hampir seluruh orang akan menyibukkan diri dengan usaha untuk membuktikannya.

Zebua dan Nurdjayadi (Lestari & Fauziah, 2016) menjelaskan bahwa konformitas adalah suatu tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya, tetapi memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku - perilaku tertentu pada anggota kelompok. Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa konformitas merupakan keputusan seseorang untuk mengubah perilaku yang dipengaruhi oleh orang lain sehingga memiliki kesamaan perilaku dengan orang lain.

## 2. Aspek-aspek Konformitas

Taylor dkk (Vatmawati, 2019) menjelaskan bahwa adanya aspek-aspek dalam konformitas, yaitu:

- a. *Informational influence*, yaitu mengubah perilaku untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan karena adanya informasi berguna yang diberikan individu dengan kecenderungan untuk berbuat benar.
- b. *Normative influence*, yaitu mengubah perilaku untuk menyesuaikan diri agar memiliki kesamaan perilaku dan diterima oleh individu lain

Baron dan Byrne (Saputri, 2019) menjelaskan bahwa aspek-aspek konformitas terdiri dari dua aspek yaitu :

- a. Aspek Normatif, aspek ini disebut juga sebagai pengaruh sosial normatif. Aspek normatif menjelaskan adanya perbedaan keyakinan, persepsi maupun tindakan individu sebagai akibat dari pemenuhan penghargaan positif kelompok agar memperoleh persetujuan, disukai, dan terhindar dari penolakan.
- b. Aspek Informatif, aspek ini disebut juga pengaruh sosial informatif. Aspek informatif menjelaskan adanya perubahan keyakinan, persepsi maupun perilaku individu sebagai akibat adanya kepercayaan terhadap informasi yang dianggap bermanfaat yang berasal dari kelompok.

Sears dkk (Pratiwi, Yusuf, & Lilik, 2009) menyatakan aspek dari konformitas terdiri atas:

- a. Perilaku, menjelaskan bahwa individu dihadapkan pada pendapat yang telah disepakati oleh anggota lainnya, tekanan yang dihasilkan oleh pihak mayoritas akan mampu menimbulkan konformitas.
- b. Penampilan, individu yang tidak mau mengikuti apa yang berlaku dalam kelompok akan menanggung resiko dan mengalami akibat yang tidak menyenangkan. Peningkatan konformitas ini terjadi karena anggotanya enggan disebut sebagai individu menyimpang atau terkucil.
- c. Pandangan, individu akan mulai mempertanyakan pandangan individu lain tentang dirinya, sehingga individu tersebut harus mempunyai ciri khas sendiri baik dari pandangan maupun perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa aspek konformitas terdiri atas perilaku, penampilan, pandangan, normatif dan informatif serta *informational influence* dan *normative influence*.

### **C. Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Agresif Pemain**

#### ***Game Online* Pada Komunitas MLBB Polines Esport**

Perilaku agresif merupakan segala bentuk perilaku yang menimbulkan dampak negatif sebagai bentuk luapan emosi baik secara verbal yang mencakup membentak dan memaki serta fisik yang mencakup memukul dan membanting. Perilaku agresif sering terjadi pada *gamers*. Hal ini dikarenakan *gamers* merasakan banyak sensasi ketika sedang bermain *game*. Ketika kalah atau karakter yang

dimainkan mati gamers akan cenderung mengeluarkan umpatan atau perkataan kasar sehingga dapat memicu tindakan perilaku agresif antar pemain.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yang membuat gamers tanpa sadar melakukan perilaku agresif. Kartono (Apriyanti & Harmanto, 2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Dilihat dari salah satu faktor perilaku agresif, konformitas diduga sangat mempengaruhi perilaku agresif. Kecenderungan perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh kelompok teman sebaya sehingga memiliki kesamaan perilaku dengan orang lain. Konformitas merupakan perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh orang lain sehingga memiliki kesamaan perilaku dengan orang lain. Sears, Freedman, & Peplau (Pratiwi S. A., 2013) menyatakan konformitas merupakan perilaku tertentu yang dilakukan, dikarenakan orang lain atau kelompoknya melakukan suatu perilaku atau tindakan yang sama.

Berdasarkan uraian di atas terdapat asumsi bahwa konformitas memiliki hubungan dengan perilaku agresif pada pemain *game online*. Pemain *game online* yang memiliki konformitas tinggi maka akan memiliki perilaku agresif tinggi. Sebaliknya jika pemain *game online* yang memiliki konformitas rendah maka akan mudah untuk mengontrol dirinya dalam berperilaku agresif.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian adalah:

“Terdapat hubungan positif antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online*” yang berarti bahwa semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi perilaku agresif pemain *game online* begitu sebaliknya jika konformitas rendah maka perilaku agresif pemain *game online* juga rendah.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Penelitian**

Identifikasi variabel adalah suatu langkah untuk menetapkan variabel pertama dalam penelitian dan penentuan fungsi dari masing-masing variabel . Identifikasi variabel dalam penelitian dilakukan untuk memudahkan pengertian akan fungsi yang akan digunakan dalam variabel penelitian . Kegunaan identifikasi variabel untuk menghindari kesalahan dalam pemilihan alat untuk pengumpulan data. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas atau independent (X) dan variabel tergantung atau dependent (Y). Variabel bebas atau variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain. Sedangkan variabel tergantung atau dependent adalah variabel yang diukur untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh atau efek terhadap variabel lain (Azwar S. , 2018).

Variabel pada penelitian ini :

Variabel bebas (X) : Konformitas

Variabel Tergantung (Y) : Perilaku Agresif

#### **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri atau karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Definisi ini memberikan petunjuk perincian mengenai aktivitas peneliti dalam melakukan pengukuran terhadap variabel penelitian. (Azwar S. , 2018)

Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Perilaku Agresif**

Perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang menimbulkan dampak negatif sebagai bentuk luapan emosi baik secara verbal yang mencakup membentak dan memaki serta fisik yang mencakup memukul dan membanting. Perilaku agresif disini akan diungkap menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif yang meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan (Pradana, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2018). Semakin tinggi

skor yang diperoleh maka semakin tinggi pula perilaku agresif. Begitu sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah juga perilaku agresif.

## 2. Konformitas

Konformitas merupakan keputusan seseorang untuk mengubah perilaku yang dipengaruhi oleh orang lain sehingga memiliki kesamaan perilaku dengan orang lain. Konformitas disini akan diungkap menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek konformitas yang meliputi *informational influence* dan *normative influenc* (Vatmawati, 2019). Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi konformitas, begitu sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah konformitas.

### C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, kelompok tersebut harus memiliki beberapa ciri atau karakteristik bersama yang dapat membedakan dari kelompok lain (Azwar S. , 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas *MLBB Polines Esprot* sebanyak 240 mahasiswa.

**Tabel 1. Rincian Data Anggota Komunitas MLBB Polines Esport**

No.	Jenis Kelamin	Total
1.	Laki-laki	219
2.	Perempuan	21
<b>Total</b>		<b>240</b>

#### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili karakteristik populasi secara lengkap (Azwar S. , 2018). Sampel dalam penelitian ini merupakan sebagian dari populasi yaitu anggota aktif komunitas *MLBB Polines Esprot* responden sebanyak 160 orang dari 240 orang. Dalam penelitian ini, 60 orang telah mengisi kuisioner uji coba penelitian. Kemudian, 20 orang tidak mengisi kuisioner penelitian karena keterbatasan waktu yang telah ditentukan untuk mengisi kuisioner.

### 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan teknik tertentu yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian yang sesuai dengan kondisi populasi dan tujuan penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pemilihan sampel dengan ciri khusus terhadap populasi dengan adanya kriteria tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan yaitu laki-laki dan perempuan yang bergabung dalam komunitas *MLBB Polines Esprot* dan aktif bermain game *online*.

#### D. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dapat dilakukan melalui beberapa instrument pengumpulan data seperti tes dan skala, observasi, maupun melalui pengambilan data dokumen resmi. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah skala. Skala merupakan suatu perangkat pernyataan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon subjek dalam pernyataan yang diberikan peneliti untuk subjek. (Azwar S. , 2018)

Skala yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Skala Perilaku Agresif

Skala yang digunakan untuk mengungkap perilaku agresif pada pemain *game online* disusun oleh peneliti terdiri dari 16 aitem *favorable* dan 16 aitem *unfavorable* berdasarkan aspek perilaku agresif yaitu *physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan) dan *hostility* (permusuhan).

Terdapat respon pada pernyataan setiap aitem dalam penelitian ini yaitu apabila respon negatif berarti respon merupakan respon yang menentang atau menegaskan isi pernyataan. Sedangkan apabila respon positif berarti respon merupakan respon yang dapat mendukung atau afirmatif terhadap isi pernyataan. Selain dari dua pernyataan tersebut terdapat respon yang berbeda diantaranya respon netral atau respon tengah yang memiliki arti tidak bersifat negatif atau bersifat positif. (Azwar S. , 2018)

Penyajian skala perilaku agresif dibedakan dalam 4 bentuk pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Indikator dari aitem-aitem tersebut dibedakan menjadi dua macam pernyataan, yaitu *favorable* dengan skor berkisar 1 sampai 4 untuk jawaban SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1 dan indikator aitem *unfavorable* untuk jawaban SS = 1, S = 2, TS = 3 dan STS = 4.

Semakin tinggi total skor yang didapatkan dari skala perilaku agresif, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada subjek penelitian. Sebaliknya apabila skor total yang didapatkan dari skala perilaku agresif rendah maka semakin rendah juga perilaku agresif pada subjek penelitian. Adapun rancangan *blueprint* skala perilaku konsumtif pada penelitian ini diantaranya:

**Tabel 2. Rancangan *Blueprint* Skala Perilaku Agresif**

No.	Aspek Perilaku Agresif	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1.	<i>Physical Aggresion</i> (Agresi Fisik)	4	4	8
2.	<i>Verbal Aggresion</i> (Agresi Verbal)	4	4	8
3.	<i>Anger</i> (Kemarahan)	4	4	8
4.	<i>Hostility</i> (Permusuhan)	4	4	8
	Jumlah	16	16	32

## 2. Skala Konformitas

Skala yang digunakan untuk mengungkap konformitas pada pemain *game online* disusun oleh peneliti terdiri dari 10 aitem *favorable* dan 10 aitem *unfavorable* berdasarkan aspek konformitas yaitu *informational influence* dan *normative influenc*.

Terdapat respon pada pernyataan setiap aitem dalam penelitian ini yaitu apabila respon negatif berarti respon merupakan respon yang menentang atau menegaskan isi pernyataan. Sedangkan apabila respon positif berarti respon merupakan respon yang dapat mendukung atau afirmatif terhadap isi pernyataan. Selain dari dua pernyataan tersebut terdapat respon yang berbeda diantaranya respon netral atau respon tengah yang memiliki arti tidak bersifat negatif atau bersifat positif. (azwar item)

Penyajian skala konformitas dibedakan dalam 4 bentuk pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Indikator dari aitem-aitem tersebut dibedakan menjadi dua macam pernyataan, yaitu *favorable* dengan skor berkisar 1 sampai 4 untuk jawaban SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1 dan indikator aitem *unfavorable* untuk jawaban SS = 1, S = 2, TS = 3 dan STS = 4.

Semakin tinggi total skor yang didapatkan dari skala konformitas, maka semakin tinggi pula konformitas pada subjek penelitian. Sebaliknya apabila skor total yang didapatkan dari skala konformitas rendah maka semakin rendah juga konformitas pada subjek penelitian. Adapun rancangan *blueprint* skala perilaku konsumtif pada penelitian ini diantaranya:

**Tabel 3. Rancangan *Blueprint* Skala Perilaku Agresif**

No.	Aspek Konformitas	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1.	<i>Informational influence</i>	5	5	10
2.	<i>Normative influence</i>	5	5	10
	Jumlah	10	10	20

#### E. Validitas, Uji Daya Beda dan Estimasi Reliabilitas

##### 1. Validitas

Validitas memiliki arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukuran. Pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data secara akurat mengenai variabel yang diukur (Azwar S. , 2017).

Uji validitas dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah adanya penilaian secara rasional pada masing-masing isi dalam pernyataan alat ukur yang digunakan. Penilaian yang dilakukan berdasarkan penilai profesional atau *expert judgment* yang berarti dosen pembimbing dalam skripsi. Validitas isi berisi tentang sejauhmana alat ukur yang bersifat komprehensif dengan isi beserta aitem-aitem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pengukuran (Azwar S. , 2017).

## 2. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda dalam sebuah penelitian dapat mengukur sejauhmana aitem yang membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki atribut dan tidak memiliki atribut yang sedang diukur. Uji daya beda bertujuan dapat melihat kesesuaian atau keselarasan antara fungsi aitem atau fungsi skala secara keseluruhan (Azwar S. , 2017). Indeks daya beda bertujuan untuk mengetahui kemampuan aitem membedakan subjek individu.

Uji daya beda pada penelitian menggunakan Teknik korelasi Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.0 *for windows* yang bertujuan untuk menghitung korelasi skor aitem dengan skor aitem total.

## 3. Estimasi Reliabilitas

Reliabilitas adalah kestabilan atau konsisten dari hasil yang diukur. Reliabilitas tertuju pada kemampuan alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tersebut dapat dipercaya atau dapat memberikan hasil yang relatif sama apabila dilakukan pengukuran berulang kali dengan kelompok subjek yang sama. Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil dari pengukuran yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan dalam pengukuran. Koefisien reabilitas ( $r_{xy}$ ) berada dalam rentang angka mulai dari 0 sampai dengan 1,0 (Azwar S. , 2017). Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan uji koefisien reliabilitas alpha yang dimukakan oleh Alpha Cronbach dengan memerlukan bantuan berupa program SPSS (*Statistical Product and Service solutions*) versi 23.0.

## 4. Teknik analisis

Teknik analisis data akan dilakukan setelah data dari seluruh sampel penelitian terkumpul yang kemudian akan diolah dengan *product moment* dengan tujuan untuk mencari hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online*. Metode analisis data akan digunakan untuk

menguji hipotesis. Sementara ini perhitungan analisis data dilakukan dengan program SPSS (*Statistical Packages for Social Science*).



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Orientasi Kacah dan Pelaksanaan Penelitian

##### 1. Orientasi Kacah Penelitian

Orientasi kacah penelitian merupakan tahapan yang harus dilalui sebelum suatu penelitian dilaksanakan, dengan tujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kelancaran jalannya penelitian. Penentuan kacah penelitian diawali dengan melakukan pengamatan pendahuluan yang disesuaikan dengan permasalahan penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya melakukan wawancara dengan beberapa anggota komunitas *MLBB Polines Esport* berkaitan dengan konformitas dan perilaku agresif saat bermain game online. Kemudian peneliti mencari data terkait penelitian, tahap selanjutnya yaitu mencari teori-teori yang menjadi landasan dan pendukung didalam penelitian.

Komunitas *MLBB Polines Esport* dibentuk pada 16 Juni 2020 oleh Ma'rufi Khoiri Alifi sebagai ketua Komunitas. Anggota komunitas sebanyak 240 mahasiswa dari berbagai jurusan di Politeknik Negeri Semarang. Komunitas *MLBB Polines Esport* memiliki jadwal bermain *game online* yaitu setiap hari senin sampai minggu pukul 19.00-23.00 WIB. Dalam sehari, komunitas ini rutin bermain bersama sekitar empat hingga lima jam dalam sehari. Anggota komunitas berkumpul di *Basecamp Warmindo Licious*. Komunitas *MLBB Polines Esport* juga setiap satu minggu sekali selalu mengadakan event yang disupport langsung oleh pihak developer moonton, baik dalam fasilitas maupun hadiah. Sehingga anggota komunitas setiap hari bermain game online untuk mengasah kemampuan dalam bermain agar dapat memenangkan pertandingan *game online* yang di selenggarakan tiap minggu.

Intensitas bermain *game online* bersama dalam komunitas ini tak jarang menimbulkan perilaku agresif. Berdasarkan wawancara dengan beberapa anggota komunitas, subjek akan merasa kesal ketika *game* yang dimainkan kalah

atau *hero* yang dimainkan mati sehingga mereka akan mengekspresikan kekesalannya dengan berkata kasar, memukul meja atau benda sekitar. Bahkan mereka sering saling ejek ketika team lawan kalah yang dapat memicu perilaku agresif. Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk mencari korelasi hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada komunitas MLBB Polines Esport.

## 2. Persiapan dan Pelaksanaan

Persiapan penelitian dilakukan dengan matang agar saat melakukan penelitian dapat berjalan dengan lancar serta meminimalisir terjadinya kesalahan selama penelitian berlangsung. Terdapat beberapa persiapan dalam penelitian, seperti membuat surat izin untuk penelitian di TU Fakultas Psikologi, penyusunan alat ukur, uji coba alat ukur, dan reabilitas alat ukur, akan dijelaskan di bawah sebagai berikut:

### a. Persiapan Perizinan

Surat perizinan merupakan syarat wajib sebelum melakukan penelitian yang harus dipenuhi. Peneliti membuat surat perizinan untuk melakukan wawancara atau *kuesioner* kepada pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Peneliti mengajukan surat ke tata usaha Fakultas Psikologi pada tanggal 8 Desember 2020, kemudian peneliti mendapatkan surat izin penelitian pada tanggal 4 Januari 2021. Peneliti memberikan surat perizinan penelitian ke ketua komunitas *MLBB Polines Esport* dengan nomor surat 1216/C.1/Psi-SA/I/2022.

### b. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur merupakan alat yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data. Alat ukur akan disusun berdasarkan aspek-aspek yang di dalamnya terdapat indikator yang telah dijelaskan dari satu variabel tertentu. Terdapat dua skala dalam penelitian ini yaitu konformitas dan perilaku agresif.

Pada setiap skala tersebut terdapat aitem *favourable* dan *unfavourable*. Aitem tersebut terdapat empat alternatif jawaban yaitu sangat

sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Penilaian aitem-aitem *favourable* masing-masing memiliki nilai yang berbeda yaitu 4 untuk jawaban sangat sesuai, nilai 3 untuk jawaban sesuai, nilai 2 untuk jawaban tidak sesuai, dan nilai 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai. Sebaliknya, untuk penilaian aitem-aitem *unfavourable*, nilai 1 untuk jawaban sangat sesuai, nilai 2 untuk jawaban sesuai, nilai 3 untuk jawaban tidak sesuai, dan nilai 4 untuk jawaban sangat tidak sesuai. Penjelasan skala yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Skala Perilaku Agresif

Penyusunan skala perilaku agresif berdasarkan aspek yang telah dijelaskan oleh Buss & Perry (Pradana, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2018) yang terdiri dari *physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan) dan *hostility* (permusuhan). Terdapat 32 Aitem terdiri dari 16 aitem *favourable* dan 16 aitem *unfavourable* pada skala perilaku agresif. Berikut sebaran aitem perilaku agresif :

**Tabel 4. Sebaran Skala Perilaku Agresif**

No.	Aspek Perilaku Agresif	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	<i>Physical Aggression</i> (Agresi Fisik)	1, 5, 9, 13	17, 21, 25, 29	8
2.	<i>Verbal Aggression</i> (Agresi Verbal)	18, 22, 26, 30	2, 6, 10, 14	8
3.	<i>Anger</i> (Kemarahan)	3, 7, 11, 15	19, 23, 27, 31	8
4.	<i>Hostility</i> (Permusuhan)	20, 24, 28, 32	4, 8, 12, 16	8
	Jumlah	16	16	32

2) Skala Konformitas

Penyusunan skala konformitas didasarkan pada aspek-aspek konformitas yang telah dijelaskan oleh Taylor dkk (Vatmawati, 2019) yang terdiri dari *informational influence* dan *normative influenc*. Terdapat 20 Aitem terdiri dari 10 aitem *favourable* dan 10 aitem

*unfavourable* pada skala perilaku agresif. Berikut sebaran aitem perilaku agresif :

**Tabel 5. Sebaran Skala Konformitas**

No.	Aspek Konformitas	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	<i>Informational influence</i>	3, 7, 11, 15, 19	1, 5, 9, 13, 17	10
2.	<i>Normative influence</i>	2, 6, 10, 14, 18	4, 8, 12, 16, 20	10
	Jumlah	10	10	20

### c. Uji Coba Alat Ukur

Tahap yang paling penting adalah menguji cobakan alat ukur agar dapat mengetahui daya beda aitem dan reabilitas skala. Alat ukur yang telah dibuat kemudian diujicobakan dengan maksud guna mengetahui kualitas alat ukur. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pemilihan sampel dengan ciri khusus terhadap populasi dengan adanya kriteria tertentu.

Uji coba alat ukur penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2020. Proses pengambilan data dilakukan menggunakan *google forms* dengan link <https://forms.gle/H8o42BsRWKLXBjcFA>. Adapun subjek yang terlibat pada uji coba adalah anggota komunitas *MLBB Polines Esport* yang berjumlah 60 responden.

Skala uji coba yang telah diisi oleh subjek kemudian diberikan skor untuk selanjutnya dilakukan pengolahan data guna mengetahui aitem yang berdaya beda tinggi maupun rendah. Hasil olah data skala uji coba selanjutnya digunakan untuk penyusunan skala penelitian.

### 3. Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

Uji daya beda aitem serta reliabilitas alat ukur dilaksanakan setelah selesai memberikan skor pada skala uji coba yang sudah terisi penuh oleh subyek dan kembali kepada peneliti. Dikatakan tinggi daya beda suatu aitem apabila menunjukkan koefisien korelasi  $\geq 0,30$  dan jika hasil jumlah aitem yang berdaya beda tinggi belum memenuhi jumlah yang diinginkan maka koefisien

korelasinya diturunkan menjadi 0,25 (Azwar, 2016). Hasil perhitungan dari setiap skala selengkapnya yaitu:

a. Skala Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda aitem skala perilaku agresif diperoleh 31 aitem dengan daya beda tinggi dan 1 aitem dengan daya beda rendah dari total 32 aitem. Koefisien korelasi dalam skala ini yakni  $r_{xy} > 0,30$ . Daya beda aitem yang tinggi berjumlah 31 aitem dengan korelasi berkisar 0,350 hingga 0,712 serta daya beda aitem rendah yaitu 1 aitem dengan korelasi -0,677. Hasil estimasi reliabilitas terhadap 31 aitem skala perilaku agresif dihasilkan skor Alpha sebesar 0,940 sehingga alat ukur skala perilaku agresif dalam hal ini dinyatakan reliabel. Rincian sebaran aitem dengan daya beda tinggi dan rendah pada skala perilaku agresif dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Perilaku Agresif**

No.	Aspek Perilaku Agresif	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	<i>Physical Aggression</i> (Agresi Fisik)	1, 5, 9, 13	17, 21, 25, 29	8
2.	<i>Verbal Aggression</i> (Agresi Verbal)	18, 22, 26, 30	2, 6, 10, 14	8
3.	<i>Anger</i> (Kemarahan)	3, 7, 11, 15	19, 23*, 27, 31	8
4.	<i>Hostility</i> (Permusuhan)	20, 24, 28, 32	4, 8, 12, 16	8
	Jumlah	16	16	32

Keterangan:

Dalam tanda ( \* ) = nomor aitem berdaya beda rendah

Tanpa tanda ( \* ) = nomor aitem berdaya beda tinggi

b. Skala Konformitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda aitem skala konformitas diperoleh 18 aitem dengan daya beda tinggi dan 2 aitem dengan daya beda rendah dari total 20 aitem. Koefisien korelasi dalam skala ini yakni  $r_{xy} > 0,30$ . Daya beda aitem yang tinggi berjumlah 18 aitem dengan korelasi berkisar 0,339 hingga 0,657 serta daya beda aitem rendah sejumlah 2 aitem dengan korelasi berkisar -0,526 hingga 0,239. Hasil estimasi reliabilitas terhadap 18 aitem skala konformitas dihasilkan skor Alpha sebesar 0,877 sehingga alat ukur skala konformitas dalam hal ini dinyatakan reliabel.

Rincian sebaran aitem dengan daya beda tinggi dan rendah pada skala konformitas dijabarkan dalam Tabel berikut:

**Tabel 7. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Konformitas**

No.	Aspek Konformitas	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	<i>Informational influence</i>	3, 7, 11, 15, 19	1, 5*, 9, 13*, 17	10
2.	<i>Normative influence</i>	2, 6, 10, 14, 18	4, 8, 12, 16, 20	10
	Jumlah	10	10	20

Keterangan:

Dalam tanda ( \* ) = nomor aitem berdaya beda rendah

Tanpa tanda ( \* ) = nomor aitem berdaya beda tinggi

#### 4. Penomoran Ulang

Penomoran ulang uji daya beda aitem dilakukan untuk menyusun kembali aitem dengan nomor urut baru. Aitem dengan daya beda rendah dihilangkan, sedangkan aitem dengan uji daya beda tinggi digunakan untuk pelaksanaan penelitian. Berikut susunan penomoran ulang skala perilaku agresif dan konformitas.

**Tabel 8. Penomoran Ulang Skala Perilaku Agresif**

No.	Aspek Perilaku Agresif	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1.	<i>Physical Aggression</i> (Agresi Fisik)	1(16), 5(20), 9(24), 13(28)	17(15), 21(12), 25(8), 29(4)	8
2.	<i>Verbal Aggression</i> (Agresi Verbal)	18(14), 22(11), 26(7), 30(3)	2(17), 6(21), 10(25), 14(29)	8
3.	<i>Anger</i> (Kemarahan)	3(18), 7(22), 11(26), 15(30)	19(10), 27(6), 31(2)	7
4.	<i>Hostility</i> (Permusuhan)	20(13), 24(9), 28(5), 32(1)	4(19), 8(23), 12(27), 16(31)	8
	Jumlah	16	15	31

**Tabel 9. Penomoran Ulang Skala Konformitas**

No.	Aspek Konformitas	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1.	<i>Informational influence</i>	3(18), 11(14), 19(9)	7(16), 15(12), 20(8)	1(6), 9(4), 17(2) 8
2.	<i>Normative influence</i>	2(10), 10(5), 18(1)	6(7), 14(3), 20(8)	4(17), 8(15), 12(13), 16(11), 10
	Jumlah	10	8	18

## B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2022. Sampel dalam penelitian ini adalah anggota komunitas MLBB Polines Esport. Proses pengambilan data dilakukan secara tidak langsung yakni dengan menggunakan *google form* dengan link <https://forms.gle/R5MkvSsqBXABAofZ9>. Peneliti menghubungi satu persatu anggota komunitas MLBB Polines Esport melalui kontak yang ada di grup *whatsapp*. Peneliti memisahkan antara subjek yang sudah mengisi kuisioner dalam uji coba penelitian dan yang belum sehingga subjek tidak mengisi kuisioner dua kali. Peneliti telah mempersiapkan skin *game mobile legend* untuk anggota yang telah mengisi *google form* dan yang terisi sebanyak 130 responden.

### 1. Karakteristik Responden

Penelitian dilaksanakan secara online kepada 130 mahasiswa yang aktif bermain game dalam komunitas *MLBB Polines Esport*. Terdiri dari 122 laki-laki dan 8 perempuan. Berikut adalah rincian dalam penelitian ini:

**Tabel 10. Data Anggota Komunitas MLBB Polines Esport**

No.	Jenis Kelamin	Total	Persen
1.	Laki-laki	122	93,8 %
2.	Perempuan	8	6,2 %
	<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100 %</b>

## C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data yang di peroleh terdistribusi normal atau tidak. Selain itu, hasil dari uji normalitas juga mampu menentukan apakah data yang dikumpulkan berasal dari populasi yang bersifat normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov Smirnov Z*. Pengolahan data uji normalitas menggunakan bantuan *SPSS for Windows* versi 20.0. Data mampu dikatakan terdistribusi normal apabila memiliki taraf signifikansi  $> 0.05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap variabel konformitas diperoleh nilai KS-Z sebesar 3,115 dengan  $p=0,000$  ( $p>0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data konformitas memiliki distribusi tidak normal. Berdasarkan uji normalitas terhadap variabel perilaku agresif diperoleh nilai KS-Z sebesar 3,298 dengan  $p=0,000$  ( $p>0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebaran data perilaku agresif memiliki distribusi tidak normal.

Distribusi tidak normal tetap dapat dilakukan dengan dasar penggunaan statistik nonparametrik untuk uji hipotesis. Ukuran korelasi nonparametrik yang analog dengan koefisien korelasi person ( $r$ ) adalah koefisien korelasi yang dikembangkan oleh Charles Spearman (1908) yaitu koefisien korelasi peringkat Spearman-rho. Statistik ini biasanya disebut dengan Spearman's Rho, dan dinotasikan dengan koefisien korelasi pearson ( $r$ ) digunakan untuk mengetahui korelasi data kuantitatif (skala interval dan rasio), maka pada korelasi peringkat *Spearman's Rho* digunakan untuk pengukuran korelasi pada statistik nonparametrik (skala ordinal). Ukuran korelasi yang menuntut kedua variabel diukur sekurang-kurangnya dalam skala ordinal sehingga obyek-obyek penelitiannya dapat dirangking dalam dua rangkaian berurut.

Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini:

**Tabel 11. Hasil Uji Asumsi**

Variabel	Mean	SD	KS-Z	Sig.	p	Ket
Konformitas	56,25	10,911	3,115	0,000	p<0,05	Tidak Normal
Perilaku Ageesif	90,55	25,009	3,298	0,000	p<0,05	Tidak Normal

## 2. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan pada setiap variabel dan mengetahui variabel tersebut memiliki hubungan yang linier atau tidak berhubungan secara signifikan. Data yang terkumpul diujikan menggunakan uji  $F_{\text{linear}}$  sebesar 2,133 dengan taraf signifikan sebesar 0,02. Data dapat dikatakan linier apabila memiliki tingkat taraf signifikansi  $\leq 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel konformitas dan perilaku agresif.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini berfungsi guna mengungkapkan apakah ada hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif atau tidak. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan non parametric test *Spearman's Rho*. Hal ini dikarenakan uji asumsi pada distribusi data pada variabel tergantung tidak normal. Analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa skor  $\rho=0,798$  dengan signifikansi  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif.

### D. Deskriptif Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini digunakan sebagai gambaran mengenai hasil dari subjek atas pengukuran untuk lebih menjelaskan terhadap terhadap keadaan subjek pada atribut yang telah diteliti. Kategori subjek menggunakan model distribusi normal dalam penelitian ini. Kategori tersebut bertujuan untuk mengelompokkan subjek pada tingkatan

tertentu pada setiap variabel yang diungkap. Norma kategori yang akan digunakan sebagai berikut.

**Tabel 12. Norma Kategori Skor**

Rentang Skor	Kategorisasi
$\mu + 1,8 \alpha < X \leq \mu + 3 \alpha$	Sangat Tinggi
$\mu + 0.6 \alpha < X \leq \mu + 1.8 \alpha$	Tinggi
$\mu - 0.6 \alpha < X \leq \mu + 0.6 \alpha$	Sedang
$\mu - 1.8 \alpha < X \leq \mu - 0.6 \alpha$	Rendah
$\mu - 3 \alpha < X \leq \mu - 1,8 \alpha$	Sangat Rendah

$\mu$  = Mean hipotetik,  $\alpha$  = Standar deviasi hipotetik, dan X= Skor yang diperoleh.

### 1. Deskripsi Data Penelitian Perilaku Agresif

Skala variabel perilaku agresif terdiri dari 31 aitem, dimana setiap aitemnya diberikan skor dengan rentang angka 1 sampai dengan 4. Skor minimum yang mungkin saja diperoleh setiap subjek adalah skor 31 (31 x 1), sedangkan untuk skor maksimal yang mungkin diperoleh setiap subjek skor 124 (31 x 4). Rentang skor yang didapatkan adalah sebesar 93 (124 - 31), dengan nilai *mean* hipotetik sebesar 77,5 ( $\frac{124+31}{2}$ ) dan nilai standar deviasi hipotetik adalah 15,5 ( $\frac{124-31}{6}$ ).

**Tabel 13. Deskripsi Skor Perilaku Agresif**

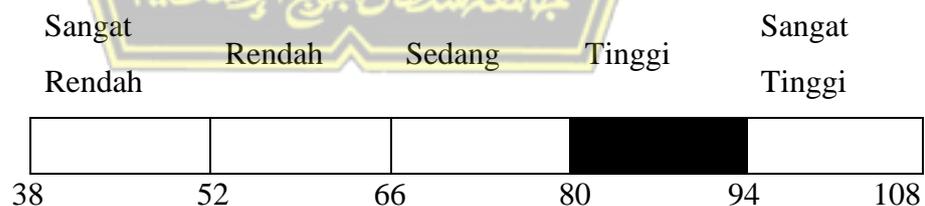
	Empirik	Hipotetik
<b>Skor Minimum</b>	38	31
<b>Skor Maksimum</b>	109	124
<b>Mean (M)</b>	90,55	77,5
<b>Standar Deviasi (SD)</b>	25,009	15,5

Berdasarkan hasil perhitungan empirik pada variabel perilaku agresif diperoleh skor, skor minimal= 38, skor maksimal= 109, *mean*= 90,55 dan standar deviasi= 25,009. Berdasarkan norma kategorisasi yang tinggi dapat dilihat dari mean empirik yang dihasilkan diatas. Berikut adalah tabel data norma kategorisasi variabel perilaku agresif:

**Tabel 14. Kategorisasi Skor Perilaku Agresif**

Norma	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
95<X≤108	Sangat Tinggi	68	52,3%
81<X≤94	Tinggi	2	1,54%
67<X≤80	Sedang	28	21,53%
53<X≤66	Rendah	26	20%
38<X≤52	Sangat Rendah	6	4,61%
	Jumlah	130	100%

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden pada kategorisasi sangat tinggi dengan rentang norma 95 sampai dengan 108 berjumlah 68 responden dengan persentase 52,3% , sedangkan pada kategorisasi tinggi dengan rentang norma 81 sampai dengan 94 berjumlah 2 responden dengan persentase 1,54%. Pada kategorisasi sedang dengan rentang norma v67 sampai dengan 80 berjumlah 28 responden dengan persentase 21,53%. Pada kategorisasi rendah mempunyai rentang norma 53 sampai dengan 66 berjumlah 26 dengan presentase 20% dan sangat rendah dengan rentang norma 38 sampai dengan 52 berjumlah 6 responden dengan pesentase 4,61%. Berdasarkan hasil tersebut skala perilaku agresif pada penelitian ini memperoleh nilai rata-rata pada kategorisasi tinggi. Deskripsi norma kategori data variabel perilaku agresif dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Kategori Skor Perilaku Agresif**

## 2. Deskripsi Data Penelitian Konformitas

Skala variabel konformitas terdiri dari 18 aitem, dimana setiap aitemnya diberikan skor dengan rentang angka 1 sampai dengan 4. Skor minimum yang mungkin saja diperoleh setiap subjek adalah skor

18 (18 x 1), sedangkan untuk skor maksimal yang mungkin diperoleh setiap subjek skor 72 (18 x 4). Rentang skor yang didapatkan adalah sebesar 54 (72 - 18), dengan nilai *mean* hipotetik sebesar  $45 \left(\frac{72+18}{2}\right)$  dan nilai standar deviasi hipotetik adalah  $9 \left(\frac{72-18}{6}\right)$ .

**Tabel 15. Deskripsi Skor Konformitas**

	<b>Empirik</b>	<b>Hipotetik</b>
<b>Skor Minimum</b>	32	18
<b>Skor Maksimum</b>	71	72
<b>Mean (M)</b>	56,25	45
<b>Standar Deviasi (SD)</b>	10,911	9

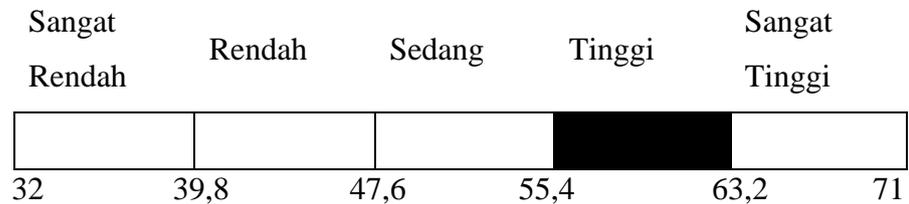
Berdasarkan hasil perhitungan empirik pada variabel konformitas diperoleh skor, skor minimal= 32, skor maksimal= 71, *mean*= 56,25 dan standar deviasi= 10,911. Berdasarkan norma kategorisasi yang tinggi dapat dilihat dari *mean* empirik yang dihasilkan diatas. Berikut adalah tabel data norma kategorisasi variabel konformitas:

**Tabel 16. Kategorisasi Skor Konformitas**

<b>Norma</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>63,3&lt;X≤71</b>	Sangat Tinggi	65	50%
<b>55,5&lt;X≤63,2</b>	Tinggi	6	4,61%
<b>47,7&lt;X≤55,4</b>	Sedang	19	14,61%
<b>39,9&lt;X≤47,6</b>	Rendah	31	23,85%
<b>32 &lt;X≤39,8</b>	Sangat Rendah	9	6,92%
	Jumlah	130	100%

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden pada kategorisasi sangat tinggi dengan rentang norma 63,3 sampai dengan 71 berjumlah 65 responden dengan persentase 50% , sedangkan pada kategorisasi tinggi dengan rentang norma 55,5 sampai dengan 63,2 berjumlah 6 responden dengan persentase 4,61%. Pada kategorisasi sedang dengan rentang norma 47,7 sampai dengan 55,4 berjumlah 19 responden dengan persentase 14,61%. Pada kategorisasi rendah mempunyai rentang norma 39,9 sampai dengan 47,6 berjumlah 31 dengan presentase 23,85% dan sangat rendah dengan rentang norma 32 sampai dengan 39,9 berjumlah 9 responden dengan pesentase 6,92%.

Berdasarkan hasil tersebut skala perilaku agresif pada penelitian ini memperoleh nilai rata-rata pada kategorisasi tinggi. Deskripsi norma kategori data variabel konformitas dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2. Kategori Skor Konformitas**

### E. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui apakah ada hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pemain game online pada anggota komunitas *MLBB Polines Esprot*. Berdasarkan dari uji normalitas dalam penelitian ini memiliki distribusi tidak normal karena diperoleh KS-Z sebesar 3,298 dengan  $p=0,000$  ( $p>0,005$ ). Menurut peneliti alasan penelitian ini memiliki distribusi tidak normal terjadi karena data yang didapat dipengaruhi oleh ketidak seriusan para subjek penelitian yang mengisi kuisioner, hal ini terjadi dikarenakan para subjek hanya berfokus pada hadiah yang ditawarkan sebagai partisipasi dalam penelitian ini.

Penelitian ini tetap dapat dilakukan dengan dasar penggunaan statistik non parametrik yaitu koefisien korelasi peringkat yang biasa disebut dengan *Spearman's Rho*. Dari uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan teknik *Spearman's Rho*, maka dapat di ketahui skor  $\rho$ : 0,798 dengan taraf signifikan sebesar 0,000 ( $p<0,05$ ). Hasil dari uji linieritas variabel konformitas dan perilaku agresif memperoleh *F linier* sebesar 2,133 dengan taraf signifikan sebesar 0,02 ( $p<0,05$ ). Menurut analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konformitas dengan perilaku agresif pada anggota komunitas *MLBB Polines Esprot* sehingga hipotesis diterima.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Parasayu & Widiasmara, 2018) yaitu adanya hubungan positif yang

signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif. Artinya yaitu semakin tinggi konformitas maka akan semakin tinggi pula perilaku agresifnya. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *Person Product Moment* menghasilkan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,219 dan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Selain itu hasil penelitian ini searah dengan penelitian dari (Astiyana, 2021) dengan hasil adanya hubungan positif antara konformitas dengan perilaku agresif. Penelitian ini dihitung menggunakan uji korelasi *Person Product Moment* menghasilkan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,480 dan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Penelitian ini juga didukung dengan penelitian dari (Utomo & Warsito, 2012) dengan hasil adanya hubungan positif antara konformitas dan perilaku agresif. Penelitian ini dihitung menggunakan teknik regresi berganda menghasilkan  $P$  value 0,001 dan koefisien regresi sebesar 0,433.

Hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online* pada penelitian ini memiliki subjek sejumlah 160 orang anggota komunitas MLBB Polines Esport. memiliki hubungan positif yang dapat dibuktikan dengan kategorisasi data pada variabel konformitas seluruh subjek yang berjumlah 160 orang berada pada kategori tinggi dengan mean empirik 56,25. Subjek yang memiliki kategorisasi konformitas sangat tinggi sebesar 50% yaitu 65 orang. Selain itu, kategorisasi pada variabel perilaku agresif 160 orang anggota komunitas MLBB Polines Esport pada kategori tinggi dengan mean empirik 90,55. Subjek yang memiliki kategorisasi perilaku agresif sangat tinggi sebesar 52,3% yaitu 68 orang. Hal ini membuktikan bahwa kedua variabel berjalan seiringan dimana hampir seluruh subjek penelitian memiliki tingkat konformitas dan perilaku agresif yang sama sama tinggi.

Hasil yang terdapat dalam jurnal sebelumnya ditemukan faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif selain konformitas yaitu didukung oleh penelitian (Damayanti, Sovitriyana, Nilawatii, & Widiyayani, 2018) dengan judul Konformitas Dan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresi Siswa SMK Di Jakarta Timur menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor lain

yang dapat memicu perilaku pembelian impulsif yaitu kematangan emosi. Dalam penelitian ini konformitas dan kematangan emosi terhadap perilaku agresif memiliki kontribusi sebesar 40,9%, sisanya dipengaruhi oleh variabel diluar penelitian. Hal tersebut dapat memperkuat penelitian ini bahwa ada hubungan antara konformitas dan kematangan emosi terhadap perilaku agresif pada siswa SMK di Jakarta Timur.

Komunitas MLBB Polines Esport memiliki jadwal bermain rutin setiap hari pukul 19.00-23.00 WIB. Anggota komunitas berkumpul di *Basecamp* Warmindo Licious. Komunitas MLBB Polines Esport setiap satu minggu sekali selalu mengadakan event yang disupport langsung oleh pihak developer moonton, baik dalam fasilitas maupun hadiah. Sehingga anggota komunitas setiap hari bermain game online untuk mengasah kemampuan dalam bermain agar dapat memenangkan pertandingan game online yang diselenggarakan tiap minggu.

#### **F. Kelemahan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa kelemahan yang terjadi. Kelemahan penelitian ini meliputi:

1. Proses pengambilan data yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka yaitu melalui *Google Form* karena adanya pandemic COVID-19 sehingga peneliti tidak dapat mengawasi selama proses pengisian skala dan tidak mengetahui kesungguhan subjek dalam pengisian skala.
2. Proses penelitian dilaksanakan dengan melakukan penyebaran skala secara online melalui *whatsapp* sehingga peneliti tidak dapat memantau proses dan kondisi subjek saat pengambilan data penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dengan perilaku agresif pemain *game online*. Artinya semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi perilaku agresif.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Pemain *Game Online*

Pemain *game online* dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk melakukan evaluasi diri agar tidak terpengaruh oleh lingkungan sekitar dan dapat mengambil keputusan sendiri ketika bermain *game online* sehingga dapat terhindar dari perilaku agresif.

##### 2. Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya yang ingin mengambil tema tentang perilaku agresif sebagai judul penelitian, diharapkan untuk memperhatikan variabel tergantung atau faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif.
- b. Kelemahan yang telah dijelaskan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat memperhatikan dan memperbaiki hal-hal yang berkaitan dengan penelitian dan dapat mempertahankan kondisi subjek saat pengambilan data sehingga dapat mendapatkan hasil yang jauh lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 994-1008.
- Astiyana. (2021). *Hubungan Konformitas dengan Perilaku Agresif Siswa di SMK N 2 Rambah*. Rambah: Tidak di publikasi.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Belajar (Anggota IKAPI).
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Bintang, F., & Aulia, P. (2021). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Agresi pada Komunitas Street Punk di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 18-22.
- Cinthia, R. R., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal Empati*, 31 - 37.
- Damayanti, R. S., Sovitriyana, R., Nilawatii, E., & Widiyayani, F. A. (2018). Konformitas dan Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresi Siswa SMK di Jakarta Timur. *IKRAITH-Humanira*, 78.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2001). *Psikologi Sosial Buku 1*. Malang: Peneritan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hidayat, K., & Bashori, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 121-128.
- Jahro, B. M. (2017). Hubungan Antara Konformitas Dan Kematangan Emosi. *Psikoborneo*, 312-319.
- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: PT. ERESKO.
- Lestari, K. A., & Fauziah, N. (2016). Hubungan antara Konformitas dengan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMA Muhammadiyah Kudus. *Jurnal Empati*, 717-720.

- Palionan, E. L. (2015). Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas Pada Kelompok Geng Motor Di Samarinda. *Psikoborneo*, 175-185.
- Parasayu, Z., & Widiasmara, N. (2018). *Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Agresif pada Remaja SMA di Yogyakarta*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Pradana, Y. I., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2018). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 55-65.
- Pratiwi, R. A., Yusuf, M., & Lilik, S. (2009). Hubungan antara konsep diri dan konformitas dengan perilaku merokok pada remaja. *Jurnal Wacana Psikologi*, 11-21.
- Pratiwi, S. A. (2013). Konformitas dan Fanatisme Pada Remaja Korean Wave. *Psikoborneo*, 86.
- Pratiwi, S. R. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Game Online. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1-9.
- Putri, A. f. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *Indonesian Journal of School Counseling*, 30.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). Fenomena Perilaku Agresif Pada Remaja dan Penanganan Secara Psikologis. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 1-10.
- Ramadhani, A. (2016). Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Tingkat Akhir yang Tidak Bekerja. *Psikoborneo*, 383-390.
- Rondo, A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan. *e-journal Keperawatan (e-Kp) Volume 7 Nomor 1*, 1-8.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa-Hidup. Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, D. D. (2019). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Produk Kosmetik pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *Thesis Skripsi*, 11.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. A. (n.d.). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Informasi*, 189-202.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. JAKARTA: Kencana Prenada Media Group.
- Utomo, H., & Warsito, H. (2012). Hubungan Antara Frustrasi Dan Konformitas Dengan Perilaku Agresi Pada Supporter Bonek Persebaya. *Ejournal Unesa*, 7-8.
- Vatmawati, S. (2019). Hubungan Konformitas Siswa Dengan Pengambilan Keputusan Karir. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 55-70.
- Zulhafni, & Hardjo, S. (2011). Hubungan Antara Iklim Organisasi dan Komunikasi Interpersonal dengan Perilaku Agresi Pada Anggota Satuan Reserse Kriminal Polda Sumatera Utara. *Jurnal Analitika*, 1-10.

