

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESI VERBAL PADA MAHASISWA**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Psikologi



Disusun Oleh :

Deviani Salsabila Rianto
(30702000260)

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresi Verbal pada Mahasiswa

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Deviani Salsabila Rianto

30702000260

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

Pembimbing

Tanggal



Dr. Laily Rahmah, S.Psi., M.Si., Psi

23 Agustus 2024

Semarang, 23 Agustus 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung



Dr. Joko Kuncoro, S. Psi., M. Si.

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresi Verbal pada Mahasiswa

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Deviani Salsabila Rianto

30702000260

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 30 Agustus 2024

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Luh Putu Shanti Kusumaningsih, M. Psi, Psikolog

2. Zamroni, S.Psi, M.Psi, Psikolog

3. Dr. Laily Rahmah, S.Psi., M.Si., Psikolog

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 30 Agustus 2024

Mengetahui,
Dehan Fakultas Psikologi UNISSULA

Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si
NIDN. 210799001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Deviani Salsabila Rianto dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/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 isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaaan saya dicabut.



MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al Insyirah: 6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al Baqarah: 286)

"Waktu adalah pedang, jika kamu tidak memotongnya, ia akan memotongmu."

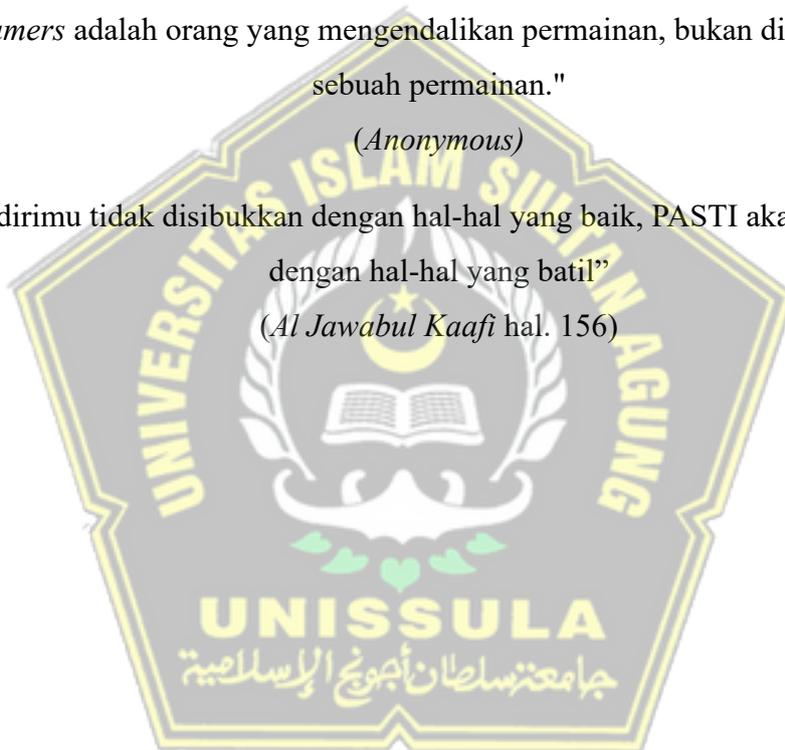
(Imam Al-Ghazali)

"*Gamers* adalah orang yang mengendalikan permainan, bukan dikendalikan sebuah permainan."

(*Anonymous*)

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil”

(*Al Jawabul Kaafi* hal. 156)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

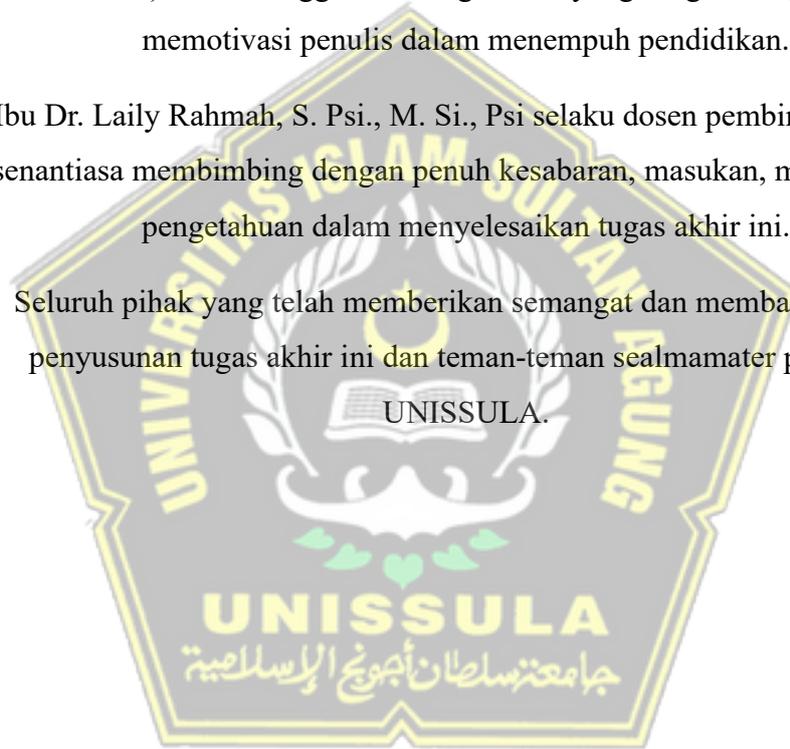
Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis persembahkan karya ini kepada kedua orang tua penulis yang telah merawat, membimbing, mendoakan dan memberikan dukungan, sehingga menjadi motivasi untuk penulis.

Kepada Mamah (Ervina Dwi Rahayu), Papah (Slamet Trianto), Adek (Alvian Aprilio Rianto) beserta anggota keluarga besar yang sangat menginspirasi dan memotivasi penulis dalam menempuh pendidikan.

Ibu Dr. Laily Rahmah, S. Psi., M. Si., Psi selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, masukan, motivasi dan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Seluruh pihak yang telah memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini dan teman-teman sealmamater psikologi

UNISSULA.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir yang dibuat guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan, sehingga mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung.

Dalam proses penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa mengalami banyak kesulitan. Akan tetapi, dengan adanya bantuan, bimbingan, arahan dan dukungan dari banyak pihak, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini, saya selaku penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung yang telah membantu dalam proses akademik dan penelitian.
2. Ibu Dr. Laily Rahmah, S. Psi., M. Si., Psi selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, membimbing dan membantu dengan sangat sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai target.
3. Ibu Hj. Ratna Supradewi, S.Psi., M.Si., Psi selaku dosen wali yang dengan sabar mengarahkan, dan memberikan saran yang membangun dari awal sampai akhir.
4. Bapak Ibu dosen Fakultas Psikologi Unissula selaku tenaga pengajar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha serta perpustakaan Fakultas Psikologi Unissula yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam urusan administrasi.
6. Teristimewa peneliti sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Mamah (Ervina Dwi Rahayu) dan Papah (Slamet Trianto) serta Dek Lio (Alvian Aprilio Rianto) yang senantiasa mendukung dan telah memberikan do'a, serta dukungan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.

7. Seluruh peneliti-peneliti sebelumnya yang telah memberikan sumber informasi dan kemudahan pada penulis untuk mengakses teori-teori yang membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Para responden yang bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir informasi dan kemudahan pada penulis untuk mengakses teori-teori yang membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Ulfana Shofianti, Widya Restuti, Wiwik Asih, Wanda Melinda, Talitha Paramesti, Ekky Surya, Ashof Asyhab, Dya Alfhard, dan Turhamun Idris yang menemani dan tidak pernah bosan memberikan motivasi serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua teman-teman sebimbangan Ibu Laily yang saling berbagi cerita dan informasi dalam mengerjakan skripsi.
11. Teman-teman dari fakultas psikologi Angkatan 2020 khususnya kelas D yang menemani dan memberikan kebahagiaan serta kenangan yang istimewa selama kuliah.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang turut membantu penulis dengan memberikan semangat, motivasi, dan turut mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan, sehingga jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak supaya penulis dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini. Semoga skripsi ini mampu memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Semarang, 23 Agustus 2024

Deviani Salsabila Rianto

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Perilaku Agresi Verbal.....	12
1. Definisi agresi verbal.....	12
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresi verbal	13
3. Jenis-Jenis perilaku agresi verbal.....	19
4. Dampak perilaku agresi verbal.....	23
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
1. Definisi intensitas.....	24
2. Definisi <i>Game Online</i>	25
3. Definisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
4. Aspek-aspek Intensitas <i>Game Online</i>	26
5. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	28
C. Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Agresi Verbal Mahasiswa.....	31
D. Hipotesis.....	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Identifikasi Variabel	29
B. Definisi Operasional.....	29
1. Perilaku Agresi Verbal.....	29
2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	29
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel (Sampling)	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	30
3. Teknik Pengambilan Sampel	30
D. Metode Pengambilan Data	31
1. Skala Agresi Verbal	31
2. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	32
E. Validitas, Uji Daya Beda Item dan Estimasi Reabilitas Item.....	33
1. Validitas	33
2. Uji Daya Beda Aitem	33
3. Reliabilitas.....	34
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian.....	35
1. Orientasi Kanchah Penelitian	35
2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	36
3. Penomoran Ulang	39
4. Pelaksanaan Penelitian	40
B. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	41
1. Uji Asumsi.....	41
2. Uji Hipotesis.....	43
C. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Data Skor Agresi Verbal.....	44
2. Deskripsi Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	46
D. Pembahasan.....	48
E. Kelemahan Penelitian.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blue Print</i> Skala Agresi Verbal.....	32
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	33
Tabel 3. Sebaran Aitem Skala Agresi Verbal.....	36
Tabel 4. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	37
Tabel 5. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Agresi Verbal	38
Tabel 6. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	39
Tabel 7. Penomoran Ulang Skala Agresi Verbal	39
Tabel 8. Penomoran Ulang Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 9. Demografi Subjek Penelitian	41
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas.....	42
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Residual.....	42
Tabel 12. Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Agresi Verbal	43
Tabel 13. Norma Kategorisasi Skor	44
Tabel 14. Deskripsi Skor Skala Agresi Verbal	45
Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Agresi Verbal.....	45
Tabel 16. Deskripsi Skor Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	47
Tabel 17. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	47

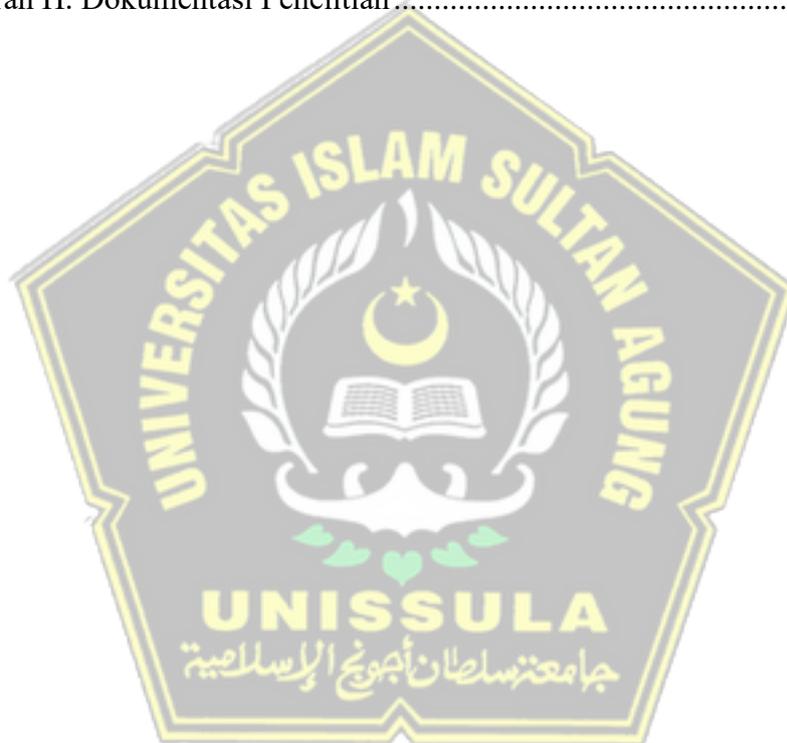
DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Agresi Verbal..... 46
Gambar 2. Kategorisasi Skor Pada Skala Intensitas Bermain *Game Online* 47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Skala Uji Coba	58
Lampiran B. Tabulasi Data Skala Uji Coba	65
Lampiran C. Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Skala Uji Coba.....	1
Lampiran D. Skala Penelitian	5
Lampiran E. Tabulasi Data Skala Penelitian	8
Lampiran F. Analisis Data.....	1
Lampiran G. Skala Pada <i>Google Form</i>	5
Lampiran H. Dokumentasi Penelitian.....	1



HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESI VERBAL PADA MAHASISWA

Deviani Salsabila Rianto
Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
Email: devianirian1212@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku Agresi verbal merupakan fenomena yang sering terjadi di Indonesia yang berdampak merugikan bagi diri individu sendiri maupun pihak lain hingga perlu dilakukan upaya untuk mereduksi hal tersebut. Salah satu faktor yang menjadi faktor pemicunya adalah intensitas bermain *game online*. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresi verbal. Populasi yang dijadikan subjek penelitian adalah mahasiswa aktif Fakultas psikologi Unissula berjumlah 52 orang yang diperoleh melalui *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala intensitas bermain *game online* yang terdiri dari 9 aitem dengan reliabilitas sebesar 0,820 dan skala agresi verbal yang terdiri dari 13 aitem dengan reliabilitas sebesar 0,893. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari program SPSS *for windows* versi 26 dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai $r_{xy}=0,632$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,01$. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yaitu ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif pemain *game online* di fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Agresi Verbal

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE
GAMES AND VERBAL AGGRESSION BEHAVIOR IN COLLEGE
STUDENTS**

*Deviani Salsabila Rianto
Faculty of Psychology
Sultan Agung Islamic University Semarang
Email: devianirian1212@gmail.com*

ABSTRACT

Verbal aggression behavior is a phenomenon that often occurs in Indonesia which has a detrimental impact on individuals themselves and other parties so it is necessary to make efforts to reduce it. One of the factors that triggers it is the intensity of playing online games. The hypothesis proposed in this study is that there is a relationship between the intensity of playing online games and verbal aggression behavior. The population used as the subject of the study was 52 active students of the Faculty of Psychology Unissula obtained through purposive sampling. The measuring tools used in this study are the intensity scale of online gaming which consists of 9 items with a reliability of 0.820 and the verbal aggression scale consisting of 13 items with a reliability of 0.893. The data analysis technique in this study uses the help of the SPSS for windows version 26 program with the Pearson Product Moment correlation technique. Based on the results of the hypothesis test, the value of $r_{xy}=0.632$ was obtained with a significance of $0.000 < 0.01$. Based on the findings of this study, it can be concluded that the hypothesis is accepted, namely that there is a very significant relationship between the intensity of playing online games and verbal aggression behavior in active students of online game players at the Faculty of Psychology, Sultan Agung Islamic University.

Keywords: *Intensity of Online Gaming , Verbal Aggression*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, berencana merealisasikan pendidikan karakter pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Jannah & Sulianti, 2021). Tujuan dari direalisasikan pendidikan karakter salah satunya untuk menciptakan agen perubahan atau yang biasa disebut dengan *agent of change*.

Mahasiswa merupakan salah satu bagian terpenting dalam *agent of change* (Tutik, 2020). Peran mahasiswa sebagai *agent of change* diharapkan dapat menjadi generasi yang mampu membuat perubahan positif untuk masyarakat. Mahasiswa sebagai *agent of change* juga diharapkan dapat menerapkan karakter yang baik dalam bermasyarakat seperti yang telah direncanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Selain karakter yang baik, mahasiswa juga diharapkan memiliki wawasan yang luas.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sejatinya sebagai *agent of change* mahasiswa mampu menerapkan karakteristik yang merefleksikan individu yang berakhlak mulia tersebut. Faktanya masih sering ditemukan sikap dan perilaku mahasiswa yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, salah satunya adalah melakukan agresi

verbal yang biasanya dimanifestasikan dalam bentuk mengeluarkan kata-kata kurang baik dan tidak pantas (Man dkk., 2021).

Salah satu berita mengenai hal tersebut dilansir pada laman berita <https://immsleman.org/> yang menyebutkan bahwa terdapat mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri yang mengucapkan kata tidak pantas kepada bapak presiden Joko Widodo pada tahun 2022 (Setiadin, 2022). Berita lainnya yang memuat topik mengenai mahasiswa yang mengucapkan perkataan yang tidak baik juga dilansir dalam <https://www.kompasiana.com/> dan <https://news.detik.com/>. Berita tersebut menyebutkan bahwa terdapat seorang mahasiswi membuat status pada salah satu akun media sosial berisikan kata-kata kasar dan mahasiswa yang berkata kasar ketika sedang berdemo (Kompasiana.com, 2015; detik.news, 2010).

Selain berita yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat hasil studi kasus yang menyebutkan bahwa terdapat tindakan agresi verbal pada mahasiswa di salah satu perguruan tinggi sebagai seorang *K-Popers* (penggemar *Korean Pop*) (Katrina dkk., 2024). Dalam beberapa jurnal, cukup banyak ditemukan bahwa perilaku agresi verbal dapat muncul terutama karena *game online*. Salah satu jurnal yang membahas adanya perilaku agresi dikarenakan kecanduan *game online* pada mahasiswa, menyebutkan bahwa data hasil penelitian tersebut paling tinggi ada pada agresi verbal yang dilakukan oleh mahasiswa (Aran & Elwindra, 2021).

Perilaku agresi dapat muncul pada setiap orang. Perilaku agresi dapat ditiru melalui berbagai macam hal. Disebutkan bahwa perilaku agresi dapat ditiru tidak hanya dari hal yang disaksikan secara langsung oleh seseorang. Selain itu, dijelaskan juga bahwa perilaku agresi dapat muncul dari media massa (Sarwono, 2018). Bandura mengungkapkan bahwa perilaku agresi merupakan suatu hal yang dipelajari, maka dari itu perilaku agresi bukan perilaku yang dibawa sejak lahir (Dewi, 2020).

Selaras dengan penjelasan sebelumnya yang menyebutkan bahwa perilaku agresi merupakan hal yang dipelajari, temuan mengenai perilaku agresi yang muncul pada mahasiswa ketika bermain *game online* merupakan

salah satu bentuk nyata yang ditemukan dari penjelasan tersebut. Hal ini karena *game online* yang dimainkan membuat pemainnya menyaksikan berbagai adegan dari game tersebut yang kemudian membentuk pembelajaran melalui visual (Krahe, 2011).

Penelitian lain menyebutkan terdapat hubungan pada durasi bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresi verbal. Bermain *game online* secara berulang membuat banyak hambatan yang membuat individu berpotensi untuk mengalami kekalahan dalam bermain, sehingga cenderung menimbulkan perilaku agresi verbal, yaitu mengumpat serta berbicara dengan kata-kata kasar ketika bermain *game online*. Pemain yang kalah atau gagal mencapai tujuan dengan waktu bermain yang lama dan berulang akan membuat pemain tersebut cenderung memunculkan perilaku agresi secara verbal maupun non-verbal. Tidak hanya itu, perilaku agresi verbal juga dapat menular melalui interaksi antara pemain-pemain *game online* tersebut karena adanya komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung pada satu tempat secara fisik ataupun tidak langsung secara virtual (Isnaini dkk., 2021). Disebutkan juga bahwa hasil dari observasi yang telah dilakukan didapati para pemain *game online* yang diobservasi melakukan umpatan, bentakan serta ejekan dengan kata-kata yang kasar (Isnaini dkk., 2021).

Penelitian lainnya menyebutkan bahwa kecanduan *game online* termasuk Narkolema atau Narkoba Lewat Mata yang artinya bahwa dimulai dari mata saat bermain dan berpengaruh di otak (Aran & Elwindra, 2021). Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Fikri (2022) menghasilkan bahwa durasi bermain, karakteristik *game* dan emosi yang muncul dari diri pemain dapat mempengaruhi agresi secara fisik maupun verbal.

Hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya didukung dengan observasi secara langsung dan alamiah. Observasi dilakukan peneliti kepada subjek di lapangan secara langsung dan dilakukan tanpa adanya usaha melakukan manipulasi terhadap perilaku subjek yang muncul. Observasi dilakukan pada Rabu, 19 Desember 2023 pukul 21.07 WIB hingga Kamis, 20 Desember 2023 pukul 01.30 WIB dini hari. Observasi dilakukan di sebuah kafe

dan subjek dipilih secara acak. Subjek memakai baju berwarna hitam, celana kargo berwarna hitam dan sandal jepit berwarna hitam serta kacamata. Subjek bermain selama kurang lebih 4,5 jam. Selama bermain, subjek mengatakan kata-kata seperti:

“*Goblok, tolol, bajingan, payah, asu, bodoh, anjir, bangsat, anjing dan bangke.*” (VB_191223)

Selain menyebutkan kata diatas, subjek juga menyebutkan kata yang memiliki arti alat kelamin pada laki-laki ataupun perempuan. Subjek juga tidak memperdulikan volume dan nada suara meskipun di sekitar subjek banyak orang lain. Subjek juga memaki temannya yang juga bermain bersama subjek. Subjek mengatakan hal-hal yang merendahkan pemain lainnya. Subjek bahkan meneriakkan kata-kata kasar tersebut dengan keras secara impulsif. Semua ucapan yang dilontarkan disertai dengan gestur tubuh seperti menggebrak meja dan posisi tangan seperti ingin membanting *handphone* disertai dengan raut wajah kesal atau mengernyitkan dahi dan serius sepanjang bermain. Orang-orang di sekitar subjek juga beberapa kali melihat ke arah subjek dan seperti terganggu dengan tingkah laku subjek terutama ketika subjek mengucapkan kata kasar dengan berteriak. Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegagalan ataupun tantangan yang berasal dari *game* membuat subjek merasa kesal sehingga subjek mengucapkan berbagai kata yang kasar untuk mengekspresikan perasaan.

Hasil observasi yang telah dilakukan, sejalan dengan beberapa aspek perilaku agresi verbal yang dipaparkan ke dalam beberapa tipe oleh Infante (Ronosumitro, 2021), yaitu yang pertama adalah *character attack* (menyerang karakter atau orang lain secara lisan). Adapun yang kedua adalah *competence attack* (menyerang kompetensi atau meremehkan kemampuan orang secara verbal) dan ketiga adalah *insults* (menghina kekurangan orang dengan lisan). Tipe yang keempat adalah *meledictions* (mengutuk atau mendoakan keburukan secara langsung kepada orang lain), kelima adalah *teasing* (menggoda, menyindir atau mengolok orang lain dengan sengaja) dan keenam adalah *ridicule* (ejekan atau menertawakan kekurangan ataupun kesalahan dari orang

lain serta yang terakhir adalah *profanity* (berkata kasar atau tidak sopan sehingga menyakiti orang lain).

Dari berita, jurnal dan pengertian serta hasil observasi yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara harapan dan rencana yang telah tertera dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dengan kenyataan. Dari pemaparan hasil penemuan berita dan jurnal, menunjukkan bahwa terdapat masalah pada karakter mahasiswa yang diharapkan menjadi *agent of change* yaitu perilaku agresi verbal yang tidak sejalan dengan apa yang diharapkan serta tidak sesuai dengan apa yang seharusnya menjadi tujuan diterapkannya pendidikan karakter, antara lain berakhlak mulia.

Mahasiswa yang melakukan tindakan agresi verbal dapat terkena dampak-dampak negatif. Beberapa dampak perilaku agresi verbal yang dapat dialami oleh mahasiswa yaitu kurangnya interaksi dengan teman di kelas dan sulit menerima pendapat atau masukan dari orang lain (Katrina dkk., 2024). Selain itu, disebutkan juga bahwa dampak buruk juga dirasakan oleh korban agresi verbal secara psikologis. Hal tersebut terjadi karena korban menjadi sasaran atau objek makian dari pelaku (Afriany dkk., 2019).

Dengan munculnya ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan oleh pemerintah dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dengan fakta dilapangan tentu memunculkan suatu permasalahan. *Game online* yang menjadi salah satu pendukung munculnya perilaku agresi verbal pada mahasiswa, dalam perkembangannya sendiri didukung dengan era globalisasi yang memberikan perubahan pesat dalam bidang teknologi yang di dalamnya memuat internet.

Begitu pula sebaliknya, dalam laman <https://aptika.kominfo.go.id/> menyebutkan bahwa *game online* memanfaatkan adanya jaringan komputer berupa internet (Aptika, 2017). Internet sendiri adalah sebuah teknologi informasi yang mampu menghubungkan antar manusia dan seluruh informasi yang ada di dunia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2022-2023 mencapai

215,63 juta (Amelia & Nishfa Dewi, 2018). Jumlah tersebut mengalami kenaikan 2,67% daripada tahun sebelumnya.

Game online dianggap sebagai salah satu manfaat dari internet sebagai suatu hiburan. Di lansir dari salah satu laman berita databoks.katadata.co.id memaparkan bahwa Indonesia adalah negara dengan jumlah *gamers* terbanyak di dunia setelah Filipina dan Thailand (Dihni, 2022). Menurut Severin (Dewi, 2020), *game online* diartikan sebagai suatu fasilitas yang menyajikan hiburan dalam bentuk permainan dan diakses secara daring melalui internet.

Komisi Nasional Hak Asasi Manusia atau KOMNAS HAM di Indonesia menyebutkan bahwa terdapat 30 juta pengguna *game online* yang berusia sekitar 17-40 tahun di tahun 2020 (Adia & Kurniawan, 2022). *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) menyebutkan terdapat 60 juta *gamer mobile* di Indonesia pada tahun 2020 (Amelia & Nishfa Dewi, 2018). Menurut data statistik Indonesia, jumlah pengguna *game online* ada pada daerah Jawa Tengah yang mana mencapai hingga 18% dari seluruh remaja di Jawa Tengah.

Bermain *game online* dapat berdampak positif, seperti hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015) yang menyebutkan bahwa *game online* dapat menghilangkan stres, meningkatkan nilai mata kuliah komputer bagi para pelajar dan dapat membantu orang dalam menyelesaikan masalah secara cepat serta membuat orang mudah mendapatkan teman baru yang memiliki hobi serupa. Meskipun telah disebutkan beberapa dampak positif dari bermain *game online*, nyatanya *game online* juga banyak memberikan dampak negatif bagi para pemainnya yang kecanduan bermain karena tidak mampu mengatur penggunaan *game online* (Safitri & Fikri, 2022).

Dampak negatif dari bermain *game online* dapat menurunkan semangat dan prestasi belajar banyak terjadi pada kalangan pelajar dan mahasiswa (Meidy & Jenny, 2021; Reali & Anggariani, 2016). Bahkan para mahasiswa yang telah kecanduan, akan begadang semalaman daripada memilih untuk belajar. Dampak lainnya adalah hilangnya budaya dalam berinteraksi secara sosial (Firmansyah & Juariyah, 2021; Sari et al., 2022). Para mahasiswa yang

telah kecanduan bermain *game online* banyak yang merasa cukup dengan bermain *game online* tanpa harus berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, sehingga dapat dikatakan individu tersebut memilih untuk menyendiri. Dengan kata lain bahwa ada batasan dalam berinteraksi antara pemain dengan lingkungan sekitar. Hal ini termasuk dalam terganggunya pada aspek sosial.

Dampak negatif berikutnya adalah lupa waktu dan memicu perilaku atau tindakan destruktif yang merugikan orang lain (Amanda, 2016; Meidy & Jenny, 2021; Andrew dkk., 2022). Adanya kecenderungan tersebut menghabiskan waktu di hadapan layar komputer ataupun *handphone* dan melupakan segalanya termasuk disebutkan aktivitas seperti makan dan mandi (Hasibuan dkk., 2022; Suryanto, 2015; Rohman, 2018; Susanto, 2010). Selanjutnya, terdapat dampak pada citra diri, yaitu adanya pelabelan masyarakat sekitar lingkungan yang menganggap bahwa para pemain *game online* ini merupakan mahasiswa yang malas dan tidak dapat mengatur diri (Tutik, 2020).

Dari beberapa dampak yang telah dijelaskan sebelumnya, dampak negatif yang muncul berikutnya adalah perilaku agresi. Perilaku agresi yang dimaksud adalah perilaku yang merugikan orang lain bahkan dirinya sendiri. Perilaku agresi juga dapat menyakiti orang lain atau dilampiaskan kepada benda. Selain perilaku agresi secara fisik, ternyata terdapat perilaku agresi secara verbal. Perilaku agresi verbal dapat berupa umpatan berupa kata-kata kasar, jorok, mengejek dan makian ataupun menyudutkan orang lain. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa perilaku agresi verbal dapat muncul karena bermain *game online* yang memuat unsur kekerasan di dalamnya (Safitri & Fikri, 2022; Wibisono & Naryoso, 2019; Mulya & Safari, 2020; Isnaini dkk., 2021).

Perilaku agresi yang muncul didukung dengan adanya jenis *game online* yang ada. Berdasarkan jenisnya, ternyata terdapat dua jenis *game online*. Dua jenis tersebut adalah jenis non agresi dan agresi (Safitri & Fikri, 2022). Perbedaannya adalah pada jenis non agresi yang tidak menunjukkan adanya adegan kekerasan sedangkan, *game* dengan jenis agresi menampilkan berbagai

macam adegan kekerasan. Dalam (Pitakasari dkk., 2019) menyebutkan bahwa tidak jarang *game online* menampilkan adegan seperti perkelahian, penyiksaan, pembunuhan, sadis, berdarah-darah dan lainnya. Dijelaskan juga bahwa *game online* yang memuat adegan kekerasan mampu menstimulasi perilaku agresi, baik secara fisik maupun verbal (Reali & Anggariani, 2016).

Terdapat juga jenis *game* yang dirancang dengan jenis kompetitif yang dapat menimbulkan dorongan tertentu untuk terus memainkan *gamenya*. *Game* yang dirancang seperti itu membuat para pemainnya merasa ingin untuk melampaui tingkatan (*level*) atau tantangan yang ada berikutnya di dalam *game* tersebut. Hal tersebut membuat para pemainnya tertantang dan memainkannya terus-menerus (Fadhil S, 2021). Bahkan *game online* tidak hanya disukai oleh anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga lansia (Safitri & Fikri, 2022). Maka, mahasiswa yang rata-rata merupakan usia remaja hingga dewasa awal adalah kalangan yang termasuk pengguna *game online*.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan perilaku agresi verbal. Penelitian yang dilakukan Katrina dkk., (2024) tentang perilaku agresi verbal pada *K-popers* dengan subjek mahasiswa di Universitas Negeri Makassar. Hasil penelitian tersebut adalah gambaran perilaku agresi verbal mahasiswa seperti membentak teman, marah jika membahas hal yang tidak disukai dan jika idolanya direndahkan, tidak setuju dan menyalahkan apabila idolanya kalah serta bersikap sarkastik dengan menyindir dan menghina teman. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian lain telah dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) mengenai intensitas bermain *game online* dengan agresi verbal menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka ditemukan pula perilaku agresi yang tinggi pula pada suatu komunitas *game online* yang berisi remaja. Begitu sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh para remaja tersebut, maka semakin rendah pula tingkat perilaku agresi verbal yang terjadi. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut

dengan penelitian ini ada pada subjek yang diteliti. Subjek yang diteliti pada penelitian tersebut adalah remaja yang hanya berusia 16-20 tahun yang tergabung dalam komunitas *game online* di Pekanbaru, sedangkan dalam penelitian ini subjek yang digunakan merupakan mahasiswa yang dapat berusia yang dapat lebih dari 20 tahun.

Penelitian berikutnya telah dilakukan oleh Wibisono & Naryoso (2019) tentang hubungan antara intensitas bermain *game Mobile Legend* dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresi verbal pada anak remaja. Penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game Mobile Legend* dengan perilaku agresi verbal pada anak remaja. Artinya bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game* tersebut, maka semakin sering juga muncul perilaku agresi verbal pada anak remaja. Perbedaan yang ada pada penelitian ini dengan penelitian tersebut ada pada teknik analisis data yang digunakan. Dalam penelitian tersebut teknik analisis data yang digunakan adalah *Kendall tau b*, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik analisis data *product moment*.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Hadad & Winata (2021). Dalam penelitian tersebut mengkaji tentang hubungan antara religiusitas dengan agresi verbal pada pemain *game online*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil berupa adanya hubungan yang negatif antara religiusitas dan agresi verbal yang muncul pada para pemain *game online*. Artinya bahwa apabila tingkat religiusitasnya tinggi, maka akan diikuti dengan menurunnya perilaku agresi verbal pada para pemain *game online* dan begitu sebaliknya. Dalam penelitian tersebut menggunakan variabel bebas berupa religiusitas diri pemain *game online*, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa intensitas bermain *game online*.

Paparan yang ada pada paragraf sebelumnya telah menyebutkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang meneliti tentang variabel perilaku agresi verbal yang dikaitkan dengan variabel bebas intensitas bermain *game online* dan variabel bebas lainnya, seperti kecanduan *game online*, religiusitas dan pengawasan orang tua. Maka, perbedaan yang ada pada penelitian

sebelumnya dengan penelitian ini ada pada variabel, subjek dan lokasi. Pada penelitian sebelumnya, subjek yang digunakan banyak berasal dari kalangan remaja yang masih menempuh pendidikan di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah akhir, sedangkan dalam penelitian ini subjek ditujukan untuk para mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Fikri, 2022) yang meneliti hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresi verbal pada *user game online* dengan hasil penelitian berupa hubungan positif yang menunjukkan semakin lama waktu bermain maka semakin tinggi perilaku agresi verbal yang berpotensi untuk muncul. Maka para pemain yang telah kecanduan bermain *game online*, akan lebih sering melakukan agresi verbal. Begitupun sebaliknya, pemain yang mampu membatasi dan tidak kecanduan dalam bermain cenderung tidak berperilaku agresi verbal. Dalam penelitian tersebut, yang digunakan sebagai subjek adalah individu yang berusia mulai dari 12 hingga 40 tahun. Terdapat perbedaan pada subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut dengan penelitian ini, di dalam penelitian ini yang menjadi target penelitian ini adalah mahasiswa.

Berdasarkan seluruh temuan dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* yang dimainkan oleh subjek menimbulkan perilaku agresi secara verbal kepada subjek. Perilaku agresi verbal membuat pemainnya mengeluarkan kata-kata kasar, tidak sopan dan menyudutkan pemain lainnya. Hal tersebut dapat membuat orang lain di sekitar atau pemain lainnya merasa tidak nyaman, tersinggung atau sakit hati dengan kata-kata yang diucapkan oleh subjek. Berdasarkan asumsi atas fakta yang berupa hasil observasi dan kajian literatur yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi verbal pada mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu guna mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi verbal pada mahasiswa.

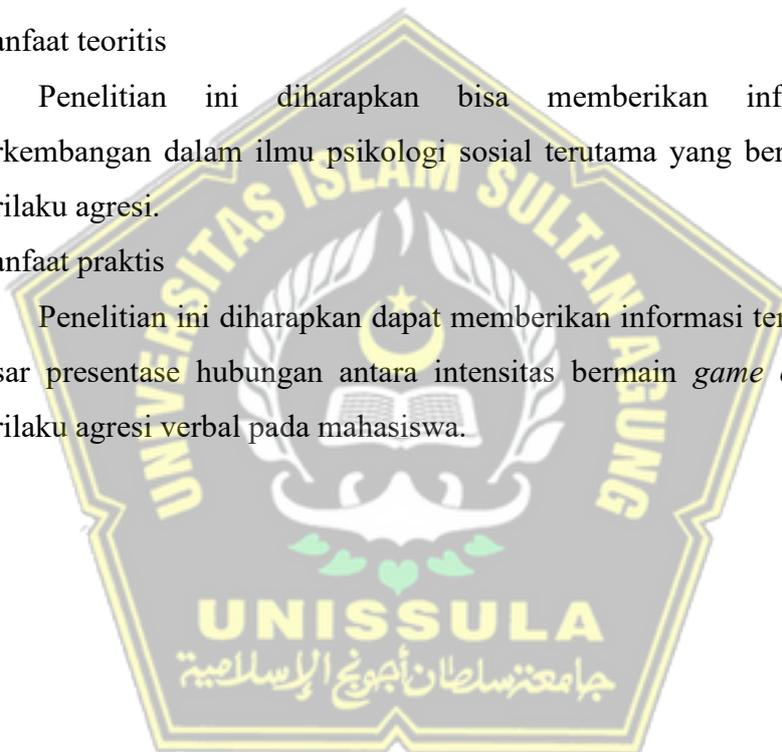
D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi serta perkembangan dalam ilmu psikologi sosial terutama yang berkaitan dengan perilaku agresi.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang seberapa besar presentase hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Agresi Verbal

1. Definisi agresi verbal

Agresi adalah perilaku yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain bahkan diri pelakunya sendiri. Menurut Bandura, perilaku agresi adalah perilaku yang dapat muncul karena mencontoh atau meniru perilaku orang lain yang dianggap sebagai model (Reali & Anggariani, 2016). Dill & Dill memiliki pandangan bahwa perilaku agresi dilakukan berdasarkan pengalaman dan terdapat stimulus tertentu yang menyebabkan seseorang menjadi agresi (Susantyo, 2011).

Menurut Aroviani dan Niman, perilaku agresi adalah tingkah laku yang destruktif dan membuat beban yang signifikan pada seseorang (Thalib & Abdullah, 2022). Perilaku agresi juga disebabkan karena adanya gangguan dalam fungsi dan struktur otak. Disebutkan juga bahwa orang yang berperilaku agresi cenderung cepat marah, memusuhi orang dan punya keyakinan yang tidak masuk akal. Munculnya perilaku agresi ini dikarenakan kurang mampunya kontrol diri yang kemudian menyebabkan seseorang tidak bisa menghargai atau berempati kepada orang lain (Thalib & Abdullah, 2022).

Selain perilaku agresi yang menyerang atau membahayakan secara fisik, perilaku dapat berupa serangan secara verbal. Menurut Scheneiders dalam (Susantyo, 2011), mengungkapkan bahwa perilaku agresi adalah sebagai luapan emosi dari kegagalan yang dilakukan oleh individu tersebut yang kemudian ditunjukkan ke dalam bentuk perusakan kepada orang lain atau benda di sekitarnya dengan kesengajaan yang dapat berupa verbal ataupun non-verbal. Perilaku agresi verbal menurut Buss dalam (Dayakisni & Hudaniah, 2009) adalah suatu tindakan yang kasar guna menyakiti, membahayakan serta mengancam seseorang yang menjadi target dengan ucapan yang kasar.

Ucapan kasar dapat berupa penolakan, memaki, menyebarkan fitnah serta meremehkan yang membuat korban merasa jiwanya tersakiti. Menurut Atkinson dalam (Wibisono & Naryoso, 2019) perilaku agresi verbal yaitu perilaku agresi yang dilakukan secara verbal yang dapat berupa kata-kata yang kotor atau kata-kata yang dapat menyakiti, melukai, membuat menderita ataupun menyinggung perasaan orang lain.

Anggraini dan Desiningrum dalam (Indah dkk., 2023) mengungkapkan agresi verbal adalah suatu tindakan yang dilakukan disertai niat untuk menyakiti individu lain dengan perkataan, contohnya perkataan kasar, mengintimidasi serta memaki. Definisi tersebut sesuai dengan pendapat dari Berkowitz dalam (Indah dkk., 2023) yang menyebutkan bahwa agresi verbal merupakan bentuk perilaku yang diutarakan untuk menyakiti orang lain seperti mengumpat, mencela, mengejek, memfitnah serta mengancam dengan kata-kata.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka agresi verbal merupakan suatu tindakan agresi yang dilakukan secara verbal ataupun dikeluarkan dengan kata-kata. Perilaku agresi verbal ini dilakukan dengan niat menyerang, mengancam ataupun menyakiti individu yang menjadi sasaran. Perilaku agresi verbal dapat berupa perkataan kasar, makian, mencela, memfitnah bahkan mengejek individu yang menjadi korban.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresi verbal

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresi verbal menurut Baron & Byrne (2005), yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang memuat karakteristik dan kepribadian yang mampu menimbulkan perilaku agresi verbal pada diri seseorang, seperti:

1). Pola perilaku

Seseorang dengan perilaku yang cenderung memberikan respons yang mudah marah akan membuat orang tersebut rentan dalam berperilaku agresif.

2). Tingkat narsisme

Seseorang yang memiliki kepribadian narsistik dengan ego tinggi membuat dirinya merespons dengan perilaku agresif ketika merasa egonya mendapat ancaman.

3). Perbedaan *gender*

Laki-laki dan perempuan memiliki tingkat agresif verbal yang berbeda. Laki-laki cenderung lebih mudah berperilaku agresif dibandingkan dengan perempuan. Hal tersebut dikarenakan laki-laki mengekspresikan agresivitasnya lebih cepat dibandingkan perempuan (Aran & Elwindra, 2021).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar berkaitan dengan lingkungan sosial seseorang yang dapat berupa bentuk perkataan serta perbuatan yang dapat dilihat dari orang lain.

1). Perasaan frustrasi

Rasa frustrasi merupakan perasaan tidak nyaman yang dapat muncul pada diri seseorang. Hal tersebut dapat muncul karena adanya kejadian atau pengalaman tidak menyenangkan yang menghambat seseorang mencapai tujuan. Penyebab munculnya rasa frustrasi dapat berasal dari berbagai macam kejadian, salah satunya adalah ketika mengalami kekalahan saat bermain *game online*. Kegagalan dalam bermain *game online* secara berulang dapat membuat pemainnya menjadi frustrasi, sehingga menimbulkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal (Isnaini dkk., 2021).

2). Provokasi verbal

Munculnya suatu provokasi secara verbal yang ditujukan kepada seseorang dapat memunculkan emosi pada diri seseorang. Dalam hal ini terdapat *triggered displaced aggression*, yaitu adanya pemindahan perilaku agresi yang bukan ditujukan kepada orang pertama yang memberikan perlakuan agresi. Hal tersebut karena orang yang melakukan agresi tidak mampu atau tidak ingin melakukan agresi kepada orang pertama yang memberi provokasi (Baron & Byrne, 2005).

3). Tayangan media sosial

Tayangan di media sosial yang memuat unsur kekerasan dalam bentuk verbal atau fisik dapat memungkinkan orang yang melihat tayangan tersebut meniru perbuatan atau perkataan yang dili. Salah satu media sosial yang cukup banyak digunakan yaitu *game online*. *Game online* sendiri termasuk dalam media sosial karena memanfaatkan ruang digital dalam berkomunikasi. Banyak *game online* yang menampilkan adegan kekerasan, seperti perkelahian, pembunuhan, pencurian dan lainnya. Tayangan yang dilihat berulang tanpa sadar dapat menimbulkan perilaku agresi tersebut (Pitakasari dkk., 2019). Semakin tinggi intensitas atau semakin sering seseorang menyaksikan tayangan kekerasan secara berulang, tentu saja membuat perilaku agresi verbal juga semakin tinggi.

c. Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi serta situasi yang ada pada saat itu secara langsung. Contoh dari faktor situasional yang dimaksud seperti suhu udara, kemacetan dan konsumsi alkohol.

Faktor-faktor yang memengaruhi agresi verbal juga diungkapkan oleh Myers (Myers, 2012), yaitu:

a. Peristiwa yang tidak menyenangkan

Peristiwa tidak menyenangkan dapat terjadi karena beberapa hal, seperti rasa sakit, panas, rasa sesak bahkan penyerangan. Segala sesuatu yang mampu membuat seseorang menjadi tidak nyaman dan waspada, mampu membangkitkan perilaku agresi pada seseorang.

b. Pengaruh Media : Pornografi dan Kekerasan Seksual

Tayangan tidak nyata yang disaksikan oleh seseorang terutama laki-laki mampu meningkatkan kekerasan yang dilakukan laki-laki terhadap perempuan.

c. Pengaruh Media : Televisi

Menonton televisi membuat seseorang yang sering menonton akan cenderung meniru apa yang dilihat.

d. Pengaruh Media : *Games*

Video game yang memuat kekerasan mampu meningkatkan perasaan agresi dan keterbangkitan fisik, sehingga mampu memunculkan perilaku agresi. Selain itu, tayangan dalam permainan juga cenderung akan ditiru oleh pemain.

e. Pengaruh Kelompok

Suatu kelompok mampu membuat seseorang terpengaruh dalam melakukan perilaku agresi. Keadaan yang memicu seseorang dapat terjadi karena adanya keadaan yang juga memicu suatu kelompok. Maka, tanggung jawab dan polarisasi dalam kondisi suatu kelompok bahkan mampu memperkuat respons agresi.

Faktor yang memengaruhi agresi verbal lainnya juga diungkapkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah & Suharso (2023), yaitu:

a. Faktor Sosial

1). Media

Faktor media dapat menjadi yang paling dominan dilihat dari semakin berkembang dan meningkatnya akses secara pesat

dalam menggunakan media secara digital. Tidak jarang banyak sekali media yang menyajikan tayangan atau konten yang menjerumuskan pada agresi verbal.

2). Keluarga

Latar belakang keluarga ternyata juga mampu memengaruhi perilaku agresi verbal pada seseorang. Hal tersebut karena adanya aspek ekonomi keluarga dan ketidakharmonisan bahkan perceraian orang tua dalam suatu keluarga mampu membuat seseorang iri dan tidak menerima kondisi keluarganya. Sehingga meluapkan emosi melalui agresi verbal karena perasaan tidak nyaman yang dialami dirinya.

3). Teman Sebaya

Penyebab munculnya agresi verbal dapat terjadi karena pengaruh teman sebaya. Hal tersebut karena seseorang lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebayanya dan memiliki kelekatan lebih dengan teman sebayanya, sehingga perilaku yang muncul dalam pertemanan tersebut dapat mempengaruhi seseorang yang masuk dalam lingkup pertemanan tersebut.

4). Frustrasi

Perilaku agresi dapat muncul karena merupakan luapan dari frustrasi. Seseorang yang mengalami frustrasi karena merasa tidak mampu dalam mengatasi konflik yang dialami, sehingga membuat orang tersebut mudah marah dan berperilaku agresi.

b. Faktor Pribadi

1). Kesadaran Diri

Kesadaran diri merupakan faktor yang memengaruhi munculnya perilaku agresi verbal. Hal tersebut karena seseorang yang tidak memiliki kesadaran diri tinggi, akan kesulitan memahami dirinya dan mengendalikan perilaku agresi verbal.

2). Empati

Seseorang yang memiliki rasa empati rendah terhadap orang lain akan mendorong orang tersebut berperilaku agresi verbal. Hal tersebut karena cenderung memperlakukan orang lain dengan semena-mena karena dirinya tidak dapat merasakan yang dirasakan oleh orang lain.

3). Kontrol Diri

Kurangnya kontrol diri pada seseorang cenderung membuat orang tersebut tidak memiliki batasan-batasan diri terhadap pengaruh dari lingkungan yang negatif, sehingga seseorang dapat melakukan tindakan agresi, termasuk agresi verbal.

4). Penyesuaian Diri

Ketidakmampuan seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan cenderung mampu menimbulkan perilaku agresi verbal karena membuat dirinya frustrasi dan tidak dapat terpenuhi kebutuhannya, sehingga mampu memunculkan tindakan agresi verbal untuk meluapkan perasaannya tersebut.

Berdasarkan beberapa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku agresi verbal yang telah dijelaskan di atas, maka dalam disimpulkan bahwa perilaku agresi verbal dipengaruhi oleh faktor internal atau dari dalam diri dan faktor eksternal yang berasal dari luar. Beberapa yang termasuk dalam faktor internal yaitu diantara lain adalah *gender*, pola perilaku, tingkat narsisme, kesadaran dan kontrol diri serta kemampuan adaptasi. Pada faktor eksternal yang memengaruhi perilaku agresi verbal adalah lingkungan pertemanan, keluarga dan kelompok. Selain itu, tayangan berbagai macam media dan situasi lingkungan.

3. Jenis-Jenis perilaku agresi verbal

Menurut Buss dalam (Dayakisni & Hudaniah, 2009) agresi verbal memiliki jenis sebagai berikut:

a. Agresi verbal aktif langsung

Agresi verbal yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok yang berhadapan langsung dengan orang atau kelompok lain, contohnya memaki, mengumpat, menghina atau marah.

b. Agresi verbal pasif langsung

Agresi verbal yang dilakkan oleh seseorang atau kelompok yang berhadapan dengan orang atau kelompok lain, tetapi tidak ada interaksi verbal secara langsung, contohnya bungkam atau menolak untuk berbicara.

c. Agresi verbal aktif tidak langsung

Agresi verbal yang dilakukan seseorang atau kelompok secara tidak berhadapan langsung dengan orang atau kelompok lain yang dijadikan sasaran, contohnya mengadu domba dan memfitnah.

d. Agresi verbal pasif tidak langsung

Agresi verbal yang dilakukan seseorang atau kelompok secara tidak berhadapan dengan orang atau kelompok lain yang menjadi sasaran serta tidak ada interaksi verbal secara langsung, contohnya tidak menggunakan hak suara dan tidak memberi dukungan.

Menurut Infante dalam (Olga, 2019) menyebutkan bahwa jenis agresi verbal, yaitu:

- a. Menyerang karakter adalah seseorang yang mempunyai niat untuk menyerang fisik atau karakter orang lain melalui ucapan.
- b. Menyerang kompetensi diartikan sebagai suatu sikap seseorang yang meremehkan kemampuan orang lain secara verbal.
- c. Menghina adalah suatu ucapan yang dilontarkan untuk mengejek kekurangan orang lain.
- d. Mengutuk adalah tindakan secara sengaja untuk mengucapkan sumpah serapah secara langsung hal yang buruk kepada individu lain.

- e. Menggoda adalah perilaku yang disengaja dengan cara menyindir atau mengolok-olok kepada individu lain.
- f. Ejekan adalah tindakan seseorang yang menertawakan kelemahan atau kesalahan yang diperbuat oleh orang lain.
- g. Berkata kasar adalah mengucapkan kata-kata kotor dan tidak sopan yang mampu menyakiti orang lain.

Menurut Berkowitz, agresi verbal memiliki beberapa bentuk (Sufyan, 2023), yaitu:

- a. Umpatan adalah kata-kata yang kotor dan tidak sopan dengan tujuan merendahkan orang lain.
- b. Makian merupakan kata-kata keji yang dilontarkan untuk melampiaskan perasaan kesal ketika sedang marah.
- c. Ejekan adalah kata-kata yang dilontarkan untuk menyakiti orang atau bahkan kelompok lain dengan cara menjelek-jelekan, sehingga dapat menyakiti pihak yang menjadi target ejekan.
- d. Fitnah adalah pemberian stigma yang negatif berdasarkan fakta yang palsu kepada satu orang kemudian disebarakan kepada banyak orang disebut dengan fitnah.
- e. Ancaman adalah kata-kata atau pernyataan yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain dan menekan guna melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

Berdasarkan beberapa jenis agresi verbal yang dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis agresi verbal yaitu dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung, menyerang atau merendahkan orang lain dalam segala aspek serta menekan diri orang lain.

4. Aspek-aspek perilaku agresi verbal

Menurut Infante dalam (Safitri & Fikri, 2022), aspek perilaku agresi verbal ada 3, yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi yang dimaksud adalah frekuensi seberapa sering seseorang melakukan tindakan agresi secara verbal.

b. *Memory*

Sejauh mana seseorang mengingat pernah menerima perlakuan agresi secara verbal dari seseorang. Dalam (Infante dkk., 1992) menyebutkan bahwa agresi verbal dapat menimbulkan agresi verbal lainnya serta meningkat intensitasnya hingga akhirnya menimbulkan agresi secara fisik.

c. Menyerang konsep diri

Hal yang menentukan agresi verbal yaitu perilaku agresi yang menyerang konsep diri pada orang lain atau korbannya untuk menimbulkan perasaan menyakitkan atau terluka pada diri korbannya. Dalam (Infante dkk., 1992) menyebutkan bahwa orang yang melakukan agresi verbal cenderung kurang peka dengan rasa sakit hati, sehingga orang yang memiliki agresi verbal tinggi tidak menyadari bahwa hal yang dilakukan dapat sangat menyakiti orang lain yang menjadi korban. Selain itu, aspek agresi verbal juga diungkapkan oleh Anderson dan Huesman dalam (Olga, 2019), antara lain:

a. Perilaku Mengejek

Perilaku mengejek diartikan sebagai tindakan seseorang dalam merendahkan orang lain dengan tujuan menyakiti individu yang menjadi target.

b. Membentak

Membentak adalah tindakan seseorang yang menyakiti orang lain dengan cara yang kasar dan keras melalui ucapan yang dilontarkan.

c. Membantah

Tindakan memberontak dengan ucapan kepada orang lain dikarenakan ada ketidaksesuaian dengan hal yang diinginkan.

d. Membual

Membual merupakan suatu tindakan oleh seseorang yang berbicara dengan sikap sombong demi menyakiti orang lain.

e. Mengancam

Membuat orang lain menjadi takut dan panik adalah suatu tindakan mengancam yang dilakukan seseorang kepada individu lain.

f. Berteriak

Berbicara atau berseru dengan suara yang keras, sehingga mampu menyakiti perasaan orang lain.

g. Menipu

Menipu dimaknai dengan tindakan seseorang dengan tujuan membohongi orang lain dengan cara mengucapkan hal baik kepada orang yang menjadi target dengan maksud supaya orang tersebut kesulitan dan tersakiti perasaannya.

Menurut Buss & Perry (Dayakisni & Hudaniah, 2009), aspek agresi antara lain, yaitu

a. *Aggressiviness*

Aggressiviness adalah kecenderungan seseorang dalam melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan.

b. *Verbal Aggression*

Agresi secara verbal adalah kecenderungan seseorang menyerang orang lain atau memberikan stimulus untuk menyakiti orang lain melalui kata-kata.

c. *Anger*

Kemarahan atau *anger* adalah representasi dari emosi berupa dorongan secara fisik sebagai tahap dalam persiapan melakukan perilaku agresi.

d. *Hostility*

Hostility atau permusuhan, yaitu rasa sakit hati dan rasa mendapat ketidakadilan sebagai perwakilan dari proses berpikir.

Berdasarkan beberapa aspek yang telah dipaparkan sebelumnya, maka aspek-aspek pada perilaku agresi verbal yaitu frekuensi, memori, dan menyerang konsep diri. Selain itu, aspek lainnya yaitu bersifat menyerang atau merendahkan orang lain, seperti mengejek, mengancam, memaki atau membentak, berteriak dan menipu. Dari aspek-aspek tersebut, memuat ekspresi permusuhan kepada orang yang menjadi target.

4. Dampak perilaku agresi verbal

Dampak dari perilaku agresi adalah membahayakan orang lain dan diri sendiri, menyakiti atau melukai orang lain dan diri sendiri serta merusak benda atau apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya. Tidak hanya itu, dampaknya juga merusak kenyamanan dalam berinteraksi dengan orang lain. Dampak paling buruk dari perilaku agresi adalah kematian (Thalib & Abdullah, 2022).

Perilaku agresi secara fisik ataupun verbal memberikan dampak yang tidak jauh berbeda. Menurut Anantasari dalam (Ferdiansa & S, 2020) mengungkapkan bahwa perilaku agresi memberikan dampak buruk kepada korbannya seperti korban merasakan perasaan tidak berdaya, merasa mengalami kerusakan permanen pada dirinya, merasakan kemarahan ketika menjadi korban agresi dan pikirannya hanya terfokus pada tindakan agresi.

Pratiwi mengungkapkan dampak dari perilaku agresi verbal yaitu seseorang yang menjadi korban merasa risik dan lemah (Indah dkk., 2023). Korban juga tidak jarang menyerang orang lain dengan ucapan-ucapan yang kasar untuk menyakiti orang lain. Selain dampak agresi verbal pada korban, dampak agresi juga dapat timbul pada diri pelakunya. Hammi (Indah dkk., 2023) menjelaskan bahwa dampak dari agresi verbal tidak hanya dialami oleh individu yang menjadi korban, namun juga individu yang menjadi pelaku dari agresi verbal tersebut. Contoh dampak pada diri pelaku antara lain dihindari oleh teman atau orang sekitar, sulit memiliki hubungan di lingkungan sekitar

dan dianggap kurang baik oleh orang lain. Dampak pada diri korban antara lain yaitu merasa tidak berdaya, merasa dirinya telah hancur dan sulit untuk menjalin hubungan dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agresi verbal dapat memberikan dampak kepada pelaku dan korbannya. Dampak yang diberikan kepada pelakunya seperti dijauhi oleh orang sekitar, sulit menjalin hubungan dan dicap sebagai orang yang tidak baik. Sedangkan dampak untuk korbannya antara lain yaitu merasa risih, takut menjalin hubungan, merasa tidak berdaya dan merasa dirinya “rusak” serta pikirannya terpaku pada ucapan-ucapan yang keluar ketika mendapat perlakuan agresi verbal.

B. Intensitas Bermain *Game Online*.

1. Definisi intensitas

Intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *intense* yang artinya giat, semangat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas memiliki arti kondisi tingkatan atau ukuran yang intens. Intensitas dijelaskan oleh Sax dalam (Erizka dkk., 2019) sebagai kuat atau dalamnya sikap seseorang terhadap sesuatu yang belum tentu sama meskipun memiliki arah yang sama. Hazim menjelaskan bahwa intensitas merupakan totalitas suatu tenaga yang dikeluarkan untuk melakukan suatu usaha (Erizka dkk., 2019).

Menurut Feishben & Ajzen dalam (Erizka dkk., 2019) mengartikan intensitas terbentuk dari empat macam beberapa bagian, yaitu frekuensi, batasan waktu, perhatian serta emosi. Menurut Kalog Ruhban (Ariani dkk., 2023), intensitas diartikan sebagai tingkat keseringan melakukan kegiatan tertentu atas dasar rasa senang.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, intensitas disimpulkan sebagai tingkat atau ukuran mengenai kuat atau seringnya seseorang dalam melakukan suatu usaha dalam aktivitas yang didasari rasa senang.

2. Definisi *Game Online*

Menurut Poetoe (Rohman, 2018) *game online* diartikan sebagai permainan yang menggunakan media internet, maka pemain atau pengguna dari berbagai tempat yang berbeda dapat bermain bersama dalam waktu dan permainan yang sama. *Game online* dapat diartikan sebagai jenis permainan yang menghubungkan banyak sekali pemain hingga ribuan sekaligus dengan menggunakan fasilitas *Local Area Network* (LAN) ataupun internet (Susanto, 2010).

Januar dan Turmudzi dalam (Rahmawaty dkk., 2021) mendefinisikan *game online* merupakan permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut Samuel dalam (Anwar & Winingsih, 2021), *game online* adalah permainan *online* atau dalam jaringan yang dapat membuat interaksi pemainnya secara virtual dengan tujuan untuk mencapai tujuan atau misi tertentu.

3. Definisi Intensitas Bermain *Game Online*

Dari penjelasan intensitas dan *game online* tersebut, maka intensitas bermain *game online* dapat diartikan sebagai seberapa banyak seseorang bermain *game online*. Menurut Febriana (Aran, 2021), intensitas bermain *game online* merupakan jumlah satuan waktu ataupun durasi aktivitas dalam bermain *game online* disertai dorongan emosi berupa semangat dan giat. Semakin lama durasi memainkan *game online*, maka semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* dan begitupun sebaliknya.

Menurut Ayu (Aran & Elwindra, 2021), durasi memainkan *game online* membuat seseorang beranggapan bahwa *game online* tersebut lebih penting daripada hal lain. Fokus atau perhatian secara penuh kepada bermain *game online* membuat orang tidak ingin melakukan kegiatan lain yang sebenarnya bisa jadi lebih penting, serta dapat memunculkan emosional pada permainan. Griffiths (N.Rokaya, 2021) mengungkapkan intensitas bermain *game online* adalah rata-rata atau banyaknya waktu seseorang dalam memainkan *game online* setiap minggu.

Horigan dalam (Jabbar, 2014) menyebutkan terdapat 3 jenis intensitas pemain *game online*, yaitu :

- a. *Heavy Users*, merupakan pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam dalam satu bulan.
- b. *Medium Users*, merupakan pengguna internet yang menghabiskan waktu 10 hingga 40 jam dalam satu bulan.
- c. *Light Users*, merupakan pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam dalam satu bulan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah durasi waktu yang digunakan oleh pengguna *game online* dalam bermain *game online* setiap minggu sebagai tingkat keterlibatan seseorang dalam seberapa lama dan seberapa sering seseorang dalam mengakses serta memainkan berbagai macam *game online*.

4. Aspek-aspek Intensitas *Game Online*

Menurut Cowie (Sandya & Ramadhani, 2021; Abidin, 2018) aspek intensitas bermain *game online* ada dua, yaitu:

- a. Kuantitas, yaitu seberapa lama waktu yang digunakan oleh seseorang ketika bermain *game online*.
- b. Aktivitas, yaitu seberapa seringnya atau frekuensi seseorang dalam memainkan *game online*.

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Horigan dalam (Nugroho, 2020; Erizka dkk., 2019; Abidin, 2018) ada 2, yaitu:

- a. Frekuensi, yaitu menentukan seberapa sering seseorang dalam bermain *game online*.
- b. Lama mengakses, yaitu seberapa lama waktu yang digunakan seseorang dalam memainkan *game online*.

Menurut Chaplin dalam (Sufyan, 2023; N.Rokaya, 2021; Isnaini dkk., 2021; Haqq, 2016) bahwa ada 4 aspek mengenai intensitas bermain *game online*, yaitu:

- a. Frekuensi, merupakan jumlah individu melakukan kegiatan bermain *game online* dalam waktu tertentu, seperti seseorang bermain *game online* sebanyak satu, dua atau tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu tertentu.
- b. Lama waktu, merupakan seberapa lama waktu yang digunakan individu melakukan kegiatan bermain *game online*.
- c. Perhatian penuh, merupakan seberapa fokus seseorang dalam bermain *game online* hingga mengabaikan semua kejadian disekelilingnya bahkan untuk kegiatan penting seperti makan, minum dan mandi.
- d. Emosional, merupakan reaksi emosi atau respons dari pemain *game online* seperti rasa kesal, suka atau marah yang dapat membuat pemainnya menjadi semakin antusias dan berlama-lama bermain *game online*.

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* lainnya diungkapkan oleh Erizka dkk. (2019), yaitu:

- a. Batasan Waktu, merupakan penentu dari jangka waktu ketika seseorang memainkan suatu *game*.
- b. Fokus Perhatian, kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatiannya pada *game* yang sedang dimainkan.
- c. Emosional, adalah cara seseorang dalam mengekspresikan atau mengungkapkan perasaan saat sedang bermain *game*.

Berdasarkan beberapa aspek yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek pada intensitas bermain *game online* yaitu, antara lain adalah frekuensi, aktivitas, lama mengakses, perhatian penuh dan emosional.

5. Jenis-Jenis *Game Online*

Surbakti (2017) menjelaskan *game online* memiliki berbagai jenis, dari yang sederhana hingga memakai grafik yang kompleks serta menyajikan bentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Beberapa jenis *game online*, yaitu:

a. *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)

Jenis *game online* ini mengambil perspektif dari orang pertama. Jadi, pemainnya seolah-olah sedang ada di dalam permainan dengan sudut pandang langsung dari karakter yang digunakan. Karakter yang digunakan dibekali dengan kemampuan yang berbeda, mulai dari tingkat refleks, kejituan dan lainnya. *Game online* jenis ini rata-rata bertema peperangan, contohnya antara lain *Counter Strike*, *Point Blank* dan *Call of Duty* (Surbakti, 2017; Sufyan, 2023).

b. *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS)

Ciri khas dari jenis *game online* ini ada pada permainan perang yang mewajibkan para pemainnya membuat strategi untuk memusnahkan markas dari lawan dengan menyusun bangunan dan pasukan. Dalam memainkan *game* jenis ini dianggap memerlukan strategi yang cukup tinggi (Sufyan, 2023).

Jenis *game* ini fokus pada strategi yang digunakan oleh pemainnya. Tema dari jenis *game* ini biasanya berupa sejarah, fantasi dan fiksi ilmiah (Surbakti, 2017). Contoh *game* yang termasuk dalam jenis RTS yaitu *Age of Empires*, *Star Wars* dan *Stronghold*.

c. *Massively Multiplayer Online Roleplaying games* (MMORPG)

RPG atau *Role-playing games* merupakan jenis permainan yang ciri khasnya ada pada pemain harus memainkan peran dari karakter yang tersaji dalam *game* tersebut. Tujuannya adalah untuk membuat alur cerita baru bersama dengan karakter lainnya yang juga telah tersaji dalam *game* tersebut (Sufyan, 2023).

Surbakti (2017) menyebutkan bahwa *game* dengan jenis ini biasanya menjalankan peran dari karakter bersama dengan karakter

lainnya untuk membentuk suatu cerita. Jenis *game* ini lebih mengarah pada kolaborasi daripada kompetisi dan umumnya pemainnya ada dalam suatu kelompok. Contoh *game* yang berjenis RPG yaitu *Ragnarok Online*, *DotA*, *Warcraft* dan *Final Fantasy*.

d. *Cross-platform online play*

Jenis *game* ini dapat dimainkan *online* dengan perangkat yang beda. Ketika mesin konsol permainan berkembang dan menjadi seperti komputer, dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka seperti *PlayStation 2* dan *Xbox*. Contoh *gamenya* adalah *Need For Speed Underground* (Surbakti, 2017).

e. *Simulation games*

Game dengan jenis ini memiliki tujuan memberikan pengalaman dengan simulasi. Beberapa jenis permainan simulasi ini antara lain yaitu *life-simulation games*, *vehicle simulation* dan *construction management simulation games*. Dalam jenis ini, pemainnya menjalankan tanggung jawab pada sebuah karakter dengan memenuhi kebutuhan karakter tersebut seperti kehidupan nyata, akan tetapi dalam area virtual. Karakter yang dimainkan juga hidup dalam area virtual yang didalamnya juga terdapat karakter yang dimainkan pemain lainnya (Surbakti, 2017). Contoh *game* jenis ini yaitu *Second Life* dan *The Sims 4*.

f. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Game dengan jenis MOBA biasanya memiliki karakteristik berupa *game* yang dinamis dengan jumlah pemain 50 orang lebih yang dikumpulkan pada suatu arena luas dan ditugaskan untuk bertahan hidup dengan cara bertempur hingga menyisakan satu pemain ataupun satu tim yang dianggap menang (Sufyan, 2023). Selain itu, disebutkan juga bahwa jenis *game* ini merupakan jenis *game* yang menyatukan dua jenis *game*, yaitu jenis RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*) (Isnaini dkk., 2021). Yang dimaksud adalah jenis MOBA ini membuat para pemainnya menjalankan suatu karakter yang

berasal dari dua tim berbeda atau berlawanan untuk menghancurkan markas dari lawan.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai jenis-jenis *game online* di atas, maka *game online* memiliki cara main dan tayangan yang berbeda. Dari jenis *game online* yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa jenis yang dapat memicu seseorang yang memainkannya berperilaku agresi verbal maupun agresi fisik. *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS). Jenis *game* tersebut memberikan tayangan bertema peperangan. Di dalam tema tersebut memuat adegan kekerasan dan penggunaan senjata-senjata yang identik dengan militer (Irwandi dkk., 2016).

Jenis *game online* kedua yang dapat memicu perilaku agresi verbal adalah jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Jenis ini merupakan kolaborasi antara dua jenis *game*, yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*). Kolaborasi antara dua jenis *game* tersebut, membuat pemainnya berada dalam suatu kelompok tertentu, kemudian bertugas untuk menghancurkan atau menyerang markas dari kelompok lawan (Pratama & Nugroho, 2023).

Dari jenis *game Massively Multiplayer Online Firstperson shooter* (MMOFPS) dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), keduanya memuat unsur peperangan dan perlawanan. Hal tersebut dapat memunculkan perilaku agresi verbal ketika mengalami kekalahan ketika berkompetisi. Didukung dengan penjelasan pakar psikologi UI Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis dalam (Reali & Anggariani, 2016), yaitu bahwa dampak paling buruk dari video *game* yang memuat kekerasan adalah memunculkan kecenderungan untuk meniru adegan yang dilihat. Disebutkan juga bahwa *game online* yang sekarang beredar memiliki tampilan yang lebih interaktif dan hidup. Bahkan salah satu hasil studi dari radiologi Amerika Utara (Reali & Anggariani, 2016) mengatakan bahwa individu yang senang memainkan *game online* yang memuat kekerasan dapat mengubah cara berpikir seseorang. Individu yang memainkan *game online* dengan tema memuat

kekerasan juga berpikir bahwa tindakan kekerasan merupakan cara efektif dalam menangani kemarahan dan konflik (Reali & Anggariani, 2016).

C. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Mahasiswa

Agresi verbal adalah individu yang mengucapkan kata-kata dengan tujuan untuk menyakiti orang lain (Safitri & Fikri, 2022). Perilaku agresi verbal dijelaskan sebagai suatu perilaku yang rumit dan tidak muncul secara alami atau dengan kata lain terdapat pembelajaran sebelum munculnya perilaku agresi (Sarwono, 2018). Kondisi tersebut dapat dialami oleh seseorang yang dipengaruhi oleh salah satu faktor berupa tayangan media sosial, yaitu salah satunya *game online*.

Paparan dari media sosial yang memuat adegan kekerasan membuat individu yang menyaksikannya memiliki tingkat kecenderungan berperilaku agresi yang lebih tinggi, hal tersebut diungkapkan oleh Baron & Byrne (2005). Individu yang menyaksikan kekerasan secara berulang akan terbiasa dengan kekerasan dan akan terinternalisasi ke dalam pola pikir bahwa kekerasan dapat digunakan untuk menghadapi persoalan sehari-hari, sehingga individu tersebut melakukan imitasi atau meniru tindakan kekerasan tersebut.

Sesuai dengan waktu yang dihabiskan dalam menonton adegan tersebut, semakin lama akan semakin kuat kecenderungan untuk memunculkan perilaku agresi, sehingga frekuensi dapat mempengaruhi munculnya agresi verbal. Faktor penyerta lain yang mendukung munculnya perilaku agresi verbal adalah adanya frustrasi yang dialami oleh orang ketika kalah dalam memainkan suatu *game*. Kekalahan tersebut menimbulkan frustrasi karena ketidakmampuan seseorang dalam memperoleh apa yang diinginkan ketika bermain (Baron & Byrne, 2005).

Selain dua faktor penyerta yang telah dijelaskan sebelumnya, faktor penyerta lainnya adalah situasi atau kondisi tempat bermain yang digunakan. Hal ini juga dijelaskan dalam Baron & Byrne (2005) bahwa suara berupa musik dan suhu dapat memberikan pengaruh pada munculnya tingkat perilaku agresi. Terdapat jenis musik tertentu yang apabila didengarkan dan suhu yang cukup tinggi dapat meningkatkan agresi.

Faktor penyerta terakhir yang mendukung munculnya perilaku agresi verbal adalah provokasi langsung, bahwa disebutkan bahwa terdapat agresi yang dipindahkan ketika ada provokasi. Hal ini karena seseorang yang mendapat provokasi secara verbal ataupun fisik, orang tersebut cenderung akan membalas, memberikan agresi sebanyak yang diterima bahkan lebih, terutama ketika orang tersebut menerima provokasi yang tidak adil, sarkas bahkan kekerasan fisik. Hal tersebut ditambah parah dengan perasaan tidak nyaman yang dialami seseorang, seperti seseorang yang sedang mengalami kekalahan ketika bermain *game* (Baron & Byrne, 2005).

Seseorang yang dapat mengalami semua hal yang telah disebutkan di atas, sesuai dengan intensitas seseorang dalam bermain *game online*. Artinya bahwa seseorang yang intensitas bermain *game onlinenya* tinggi, maka cenderung juga cenderung lebih sering mengalami hal-hal tersebut. Intensitas sendiri memiliki arti berupa tingkat seseorang terlibat dalam melakukan suatu hal, baik dalam aspek frekuensi, batasan waktu yang digunakan, fokus perhatian dan perasaan emosional yang terlibat dalam aktivitas tersebut (Erizka dkk., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini dkk., 2021), ditemukan bahwa perilaku agresi verbal muncul pada kalangan remaja karena adanya hubungan dengan intensitas bermain *game online*. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibisono & Naryoso, 2019) yang menunjukkan hasil penelitian berupa adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* khususnya *Mobile Legend* dengan perilaku agresi verbal pada kalangan remaja.

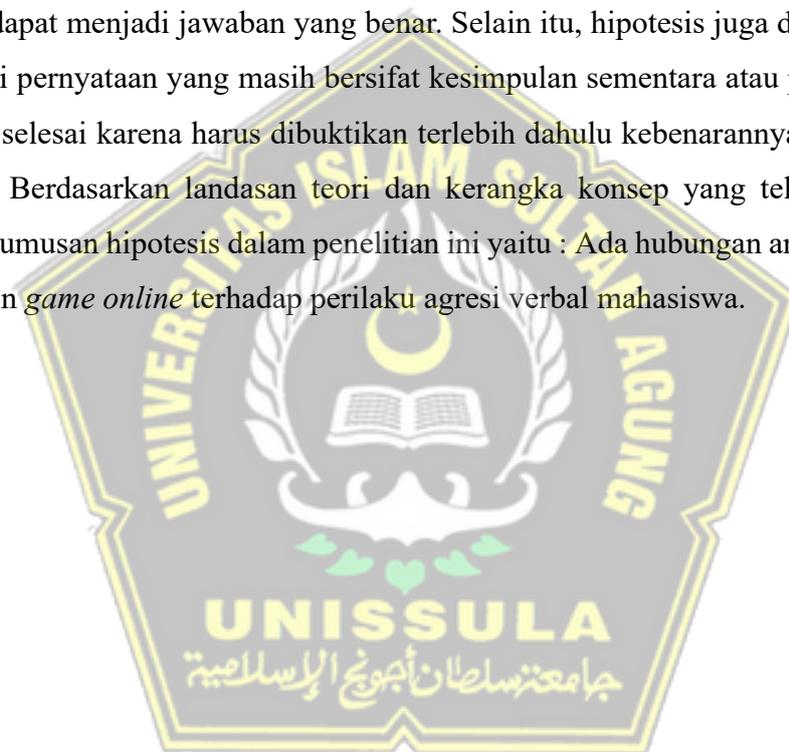
Asyakur & Puspitadewi dalam (Isnaini dkk., 2021) menyebutkan bahwa salah satu faktor eksternal yang dapat menimbulkan perilaku agresi verbal adalah frustrasi. Frustrasi dapat muncul karena adanya hambatan atau kekalahan yang dialami oleh seseorang ketika bermain *game online*. Dengan tingginya intensitas seseorang bermain *game online*, maka semakin tinggi pula orang tersebut mengalami kegagalan ketika melanjutkan ke *level* yang lebih sulit.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan hasil penelitian di atas, maka disimpulkan bahwa dengan adanya intensitas bermain *game online*, menunjukkan bahwa dapat meningkatkan perilaku agresi verbal pada orang yang memainkan

game online tersebut. Semakin tinggi intensitas seseorang bermain *game*, semakin tinggi pula kecenderungan orang tersebut mengalami hal-hal yang mampu mempengaruhi munculnya perilaku agresi verbal. Hal tersebut juga perlu diperhatikan pada jenis *game*-nya, yaitu jenis *game online* yang memuat unsur kekerasan, lebih cenderung menunjukkan adanya perilaku agresi verbal yang dapat muncul.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap bahwa kemungkinan besar dapat menjadi jawaban yang benar. Selain itu, hipotesis juga dapat dimaknai sebagai pernyataan yang masih bersifat kesimpulan sementara atau pendapat yang belum selesai karena harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya (Muri Yusuf, 2017). Berdasarkan landasan teori dan kerangka konsep yang telah dijelaskan, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu : Ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresi verbal mahasiswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang mengaplikasikan angka-angka dengan cara diperoleh dari mengumpulkan data, menafsirkan data, mengambil data dan menyajikan hasil (Sugiyono, 2013). Identifikasi variabel merupakan suatu tahapan penetapan variabel utama penelitian guna menentukan fungsi dari setiap variabel untuk mempermudah arti dari variabel tersebut (Azwar, 2017). Penelitian ini, menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel tergantung, yaitu:

1. Variabel Bebas : Intensitas Bermain *Game Online* (X)
2. Variabel Tergantung : Perilaku Agresi Verbal (Y)

B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi tentang variabel yang dijelaskan berdasarkan karakter dari variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2016). Definisi operasional dari variabel penelitian ini, yaitu:

1. Perilaku Agresi Verbal

Perilaku agresi verbal merupakan suatu bentuk tindakan yang dilakukan untuk menyakiti orang lain melalui perkataan atau lisan dengan cara disengaja. Skor perilaku agresi verbal diukur dengan skala agresi verbal yang diadaptasi dari teori menurut Infante yang memuat aspek tersebut, yaitu frekuensi, *memory* dan menyerang konsep diri (Safitri & Fikri, 2022). Maka, subjek yang mendapat skor tinggi pada skala tersebut memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam melakukan agresi verbal.

2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* adalah frekuensi seseorang dalam bermain suatu permainan atau *game* yang terhubung pada jaringan internet secara berulang pada kehidupan sehari-hari. Skor intensitas bermain *game online* diukur dengan skala intensitas bermain *game online* yang diadaptasi

dari teori menurut teori dari Feishben & Ajzen dalam yang memuat empat aspek, yaitu frekuensi, lama waktu dan perhatian penuh serta emosi (Erizka dkk., 2019). Dengan begitu, semakin tinggi skor yang diperoleh subjek akan menunjukkan semakin lama subjek memainkan suatu *game* secara berulang dalam sehari-hari.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel (*Sampling*)

1. Populasi

Populasi merupakan suatu lingkup yang berisi objek ataupun subjek yang memiliki sifat tertentu serta kualitas yang telah ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang dipelajari dan disimpulkan (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif angkatan 2020 dan 2021 dari fakultas psikologi Universitas Islam Sultan Agung yang berjumlah 320 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, maka sampel tentu saja memiliki sifat atau ciri khas tertentu yang harus ada dalam suatu populasi (Sugiyono, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif pemain *game online* berjenis *First Person Shoot* (FPS) dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) angkatan 2020 dan 2021 dari fakultas psikologi Universitas Islam Sultan Agung. Sampel dalam penelitian ini adalah yang terpilih dari hasil teknik pengambilan sampel yang berjumlah 52 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam menentukan sampel penelitian, digunakan teknik pengambilan sampel. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Dalam pengambilan sampelnya, *purposive sampling* sendiri merupakan metode yang mempertimbangkan penetapan ciri khusus yang telah disesuaikan dengan tujuan dari penelitian (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, kriteria atau ciri khusus yang dipilih sebagai sampel adalah mahasiswa aktif dari fakultas psikologi Universitas Islam Sultan Agung angkatan 2020 dan 2021 serta merupakan pemain *game online* berjenis *First Person Shoot* (FPS) dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

D. Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah memberikan skala. Skala berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk mengungkapkan karakteristik tertentu dari hasil respons yang telah diberikan (Sugiyono, 2013). Pemerolehan data dari hasil pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dengan menggunakan kuesioner yang disebar dan diisi langsung oleh responden, dan dari hasil observasi. dan diperoleh dari hasil observasi langsung mengenai jenis *game* yang dimainkan oleh subjek, sedangkan data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari pemberitaan, buku dan jurnal. Berikut adalah skala yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Skala Agresi Verbal

Skala agresi verbal disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Infante dkk.,(1992) yang memaparkan bahwa agresi verbal terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek frekuensi, aspek *memory* dan aspek menyerang konsep diri. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data agresi verbal menggunakan skala likert dengan 4 skor dengan tujuan menghindari “*Central Tendency Bias*” yang ada dalam skala likert dengan skor ganjil. *Central Tendency Bias* merupakan kecenderungan responden dalam memberikan jawaban pada pilihan tengah yang menyebabkan hasil kurang akurat (Krisdayanto, 2020; Pimentel, 2019).

Respons jawaban dalam skala tersebut menggunakan format yang terdiri atas empat pilihan, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai) yang terdiri dari *item favourable* dan *unfavourable*. Pada item *favourable*, penilaian yang diberikan yaitu skor 4 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), skor 3 untuk jawaban S (Sesuai), skor 2 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) dan skor 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Sedangkan dalam penilaian yang diberikan pada item *unfavourable* kebalikan dari penilaian *favourable*, yaitu skor 4 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai), skor 3 bagi jawaban TS (Tidak Sesuai), skor 2 untuk jawaban Sesuai (S) dan skor 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS).

Tabel 1. *Blue Print* Skala Agresi Verbal

No.	Aspek-aspek	Butir Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	2	2	4
2.	<i>Memory</i>	2	2	4
3.	Menyerang Konsep Diri	2	2	4
	Total	6	6	12

2. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel intensitas bermain *game online* diukur dengan skala yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Chaplin (Sufyan, 2023; Isnaini dkk., 2021; Haqq, 2016). Adapun aspek yang dikemukakan oleh Chaplin yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional. Alat ukur yang digunakan menggunakan mengumpulkan data intensitas bermain *game online* adalah skala likert dengan 4 skor dengan tujuan menghindari “*Central Tendency Bias*” yang ada dalam skala likert dengan skor ganjil. *Central Tendency Bias* merupakan kecenderungan responden dalam memberikan jawaban pada pilihan tengah yang menyebabkan hasil kurang akurat (Krisdayanto, 2020; Pimentel, 2019).

Respons dari jawaban yang ada pada skala tersebut menggunakan format yang terdiri dari empat pilihan, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai) yang terdiri dari *item favourable* dan *unfavourable*. Penilaian yang ada pada *item favourable* yang diberikan yaitu skor 4 untuk jawaban SS (Sangat Sesuai), skor 3 untuk jawaban S (Sesuai), skor 2 untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) dan skor 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Dalam penilaian pada *item unfavourable* merupakan kebalikan dari penilaian *favourable*, sehingga skor 4 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai), skor 3 bagi jawaban TS (Tidak Sesuai), skor 2 untuk jawaban Sesuai (S) dan skor 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS).

Tabel 2. *Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No.	Aspek-aspek	Butir Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	2	2	4
2.	Lama Waktu	2	2	4
3.	Perhatian Penuh	2	2	4
4.	Emosional	2	2	4
	Total	8	8	16

E. Validitas, Uji Daya Beda Item dan Estimasi Reabilitas Item

1. Validitas

Validitas memiliki tujuan guna mengetahui tentang apakah skala yang digunakan mampu menghasilkan data yang sesuai dan akurat terhadap apa yang menjadi tujuan pengukuran (Sugiyono, 2019). Validitas adalah ketepatan serta keakuratan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi pengukuran. Validitas isi adalah kesesuaian antara aitem dengan atribut yang ingin diukur (Azwar, 2012b). Dalam Azwar (2012) menjelaskan bahwa validitas isi diuji kelayakan isi tes dengan melalui analisis secara rasional oleh *expert judgement* atau pendapat ahli, yaitu dosen pembimbing skripsi.

2. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda aitem atau daya diskriminasi aitem adalah cara yang digunakan untuk menyeleksi aitem skala. Uji daya beda diartikan sebagai sejauh mana aitem dapat membedakan individu atau kelompok responden yang memiliki dengan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2012a). Indeks daya beda aitem juga merupakan indikator konsistensi fungsi aitem dengan fungsi skala secara menyeluruh yang disebut dengan istilah konsistensi aitem total. Disebutkan bahwa uji daya beda aitem dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan skor total.

Koefisien korelasi yang semakin baik adalah koefisien korelasi yang semakin mendekati angka 1,00. Maka, jika semakin mendekati angka 0 dan negatif, aitem tersebut tidak memiliki daya beda atau diskriminasi. Aitem

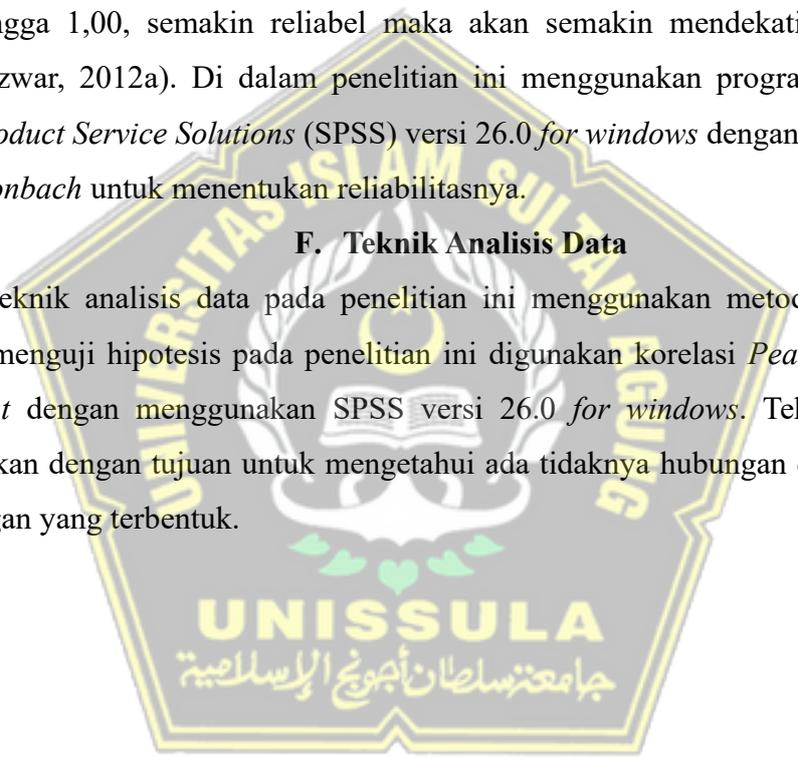
dipilih berdasarkan korelasi aitem total yang sesuai kriteria, yaitu $r_{ix} \geq 0,30$ (Azwar, 2012a).

3. Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur menghasilkan data yang dipercaya dan mampu memberikan hasil yang relatif sama jika diujikan kembali pada subjek yang sama (Azwar, 2012b). Dengan kata lain bahwa reliabilitas adalah keterpercayaan atau kekonsistenan hasil ukur. Hasil penelitian reliabel jika koefisien reliabilitas ada dalam rentang 0 hingga 1,00, semakin reliabel maka akan semakin mendekati angka 1,00 (Azwar, 2012a). Di dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Product Service Solutions* (SPSS) versi 26.0 *for windows* dengan teknik *alpha cronbach* untuk menentukan reliabilitasnya.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Teknik tersebut digunakan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dan kekuatan hubungan yang terbentuk.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kacah dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi Kacah Penelitian

Tahapan awal yang diperhatikan sebelum memulai penelitian disebut sebagai orientasi kacah penelitian. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mempersiapkan aspek-aspek tentang penelitian secara keseluruhan dengan matang. Yang perlu dipersiapkan pertama kali dalam penelitian adalah lokasi. Berdasarkan karakteristik dalam populasi yang ditentukan, maka penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.

Penelitian yang dilaksanakan berfokus pada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresi verbal pada mahasiswa aktif fakultas psikologi yang ada di Universitas Islam Sultan Agung, Semarang. Subjek yang dipilih didasari oleh alasan karena adanya persoalan dalam perilaku mahasiswa yang melakukan agresi secara verbal ketika bermain *game online*. Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, menunjukkan bahwa mahasiswa sering mengucapkan perkataan yang kasar dan terbawa hingga menjadi kebiasaan dalam keseharian. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap *habit* yang kemudian terinternalisasi ke dalam pola pikir serta menganggap bahwa berkomunikasi dengan mengucapkan kata-kata kasar adalah hal biasa.

Peneliti memilih mahasiswa aktif fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung sebagai lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu:

- a. Karakteristik yang diharapkan oleh peneliti dapat sesuai dengan jumlah yang wajar.
- b. Kondisi dari subjek cocok dengan persoalan yang ada dalam penelitian.

2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Tujuan dilaksanakan adanya persiapan untuk melaksanakan penelitian adalah mengurangi adanya kesalahan dalam proses penelitian.

a. Tahap Perizinan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti adalah alat ukur dan adanya responden untuk mengisi kuesioner pada *google form* yang disebarakan kepada mahasiswa yang merupakan mahasiswa aktif fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung dan merupakan pemain *game online* jenis FPS dan MOBA.

b. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Alat ukur disusun berdasarkan teori dari tokoh tentang aspek dari masing-masing variabel dengan jelas dan detail. Penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala agresi verbal dan skala intensitas bermain *game online*. Isi dari skala ini adalah pernyataan-pernyataan dan menyediakan pilihan jawaban, sehingga subjek diharuskan untuk memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan disetiap aitem atau pernyataan.

1) Skala Agresi Verbal

Skala agresi verbal disusun berdasarkan teori dari Infante dkk., (1992) yang terdiri dari tiga aspek, yaitu frekuensi, *memory* dan menyerang konsep diri. Skala ini terdiri dari 12 aitem dengan 6 pernyataan *favorable* dan 6 pernyataan *unfavorable*.

Tabel 3. Sebaran Aitem Skala Agresi Verbal

No.	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	1, 6	2, 4	4
2.	<i>Memory</i>	3, 9	5, 11	4
3.	Menyerang Konsep Diri	10, 12	8, 7	4
	Total	6	6	12

2) Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* disusun berdasarkan teori dari Chaplin (Sufyan, 2023) yang terdiri dari empat aspek, yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional. Skala ini terdiri dari 16 aitem dengan 8 pernyataan *favorable* dan 8 pernyataan *unfavorable*.

Tabel 4. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No.	Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	1, 8	2, 14	4
2.	Lama Waktu	5, 13	3, 16	4
3.	Perhatian Penuh	6, 12	7, 15	4
4.	Emosional	10, 11	4, 9	4
	Total	8	8	16

c. Uji Coba Alat Ukur

Tahap penting berikutnya yang harus dilakukan untuk mengetahui keakuratan dan daya beda pada masing-masing aitem yang digunakan dalam penelitian yaitu adalah tahap uji coba alat ukur. Dalam penelitian ini, uji coba alat ukur dilaksanakan pada tanggal 10-20 Juli 2024. Skala *try out* disebarkan secara *offline* kepada mahasiswa aktif di fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung. Responden yang didapatkan dalam uji coba ini sebanyak 31 orang. Langkah berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pemberian skor supaya data yang telah didapatkan dapat diolah untuk mengetahui aitem yang terpakai dan tidak terpakai atau gugur. Dengan menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows*, data diolah dengan dianalisis supaya estimasi reliabilitas serta indeks daya beda aitem dapat diketahui.

1) Uji Daya Beda dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

a) Skala Agresi Verbal

Hasil uji reliabilitas pada skala agresi verbal yaitu menghasilkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,820. Untuk uji daya beda aitem pada skala agresi verbal yang terdiri dari 12 aitem menghasilkan 9 aitem dengan daya beda tinggi dan 3 aitem yang berdaya beda rendah. Batasan untuk kriteria koefisien korelasi yang digunakan yaitu $r_{xy} > 0,30$. Rentang skor 9 aitem dengan daya beda tinggi adalah 0,480 hingga 0,815, sedangkan rentang skor 3 aitem dengan daya beda rendah adalah 0,047 hingga 0,254.

Tabel 5. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Agresi Verbal

No.	Aspek	Jumlah Aitem		Daya Beda Aitem	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Tinggi	Rendah
1.	Frekuensi	1, 6	2*,4*	2	2
2.	<i>Memory</i>	3, 9	5, 11	4	0
3.	Menyerang Konsep Diri	10, 12	8, 7*	3	1
	Total	6	6	9	3

Ket: **Item* daya beda rendah atau *item* gugur

b) Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Hasil uji reliabilitas pada skala agresi verbal yaitu menghasilkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,893. Untuk uji daya beda aitem pada skala agresi verbal yang terdiri dari 16 aitem menghasilkan 13 aitem dengan daya beda tinggi dan 3 aitem yang berdaya beda rendah. Batasan untuk kriteria koefisien korelasi yang digunakan yaitu $r_{xy} > 0,30$. Rentang skor 13 aitem dengan daya beda tinggi adalah 0,491 hingga 0,780, sedangkan rentang skor 3 aitem dengan daya beda rendah adalah 0,006 hingga 0,219.

Tabel 6. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online*.

No.	Aspek	Jumlah Aitem		Daya Beda Aitem	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Tinggi	Rendah
1.	Frekuensi	1, 8	2, 14*	3	1
2.	Lama Waktu	5, 13	3, 16*	3	1
3.	Perhatian Penuh	6, 12	7, 15	4	0
4.	Emosional	10, 11	4, 9*	3	1
Total		8	8	13	3

Ket: **Item* daya beda rendah atau *item* gugur

3. Penomoran Ulang

Tahap berikutnya adalah menyusun ulang nomor aitem baru. Penyusunan nomor aitem baru ini dilakukan setelah mengetahui hasil dari daya beda aitem dan reliabilitas aitem dengan tidak mengikutsertakan daya beda aitem yang rendah, sehingga hanya menggunakan aitem yang berdaya beda tinggi pada skala.

Tabel 7. Penomoran Ulang Skala Agresi Verbal

No.	Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	1(1), 6(7)	-	2
2.	<i>Memory</i>	3(5), 9(4)	5(9), 11(2)	4
3.	Menyerang Konsep Diri	10(3), 12(6)	8(8)	3
Total		6	3	9

Keterangan: () = Penomoran baru untuk skala agresi verbal

Tabel 8. Penomoran Ulang Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No.	Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Frekuensi	1(1), 8(4)	2(5)	3
2.	Lama Waktu	5(9), 13(12)	3(7)	3
3.	Perhatian Penuh	6(8), 12(10)	7(11), 15(13)	4
4.	Emosional	10(3), 11(6)	4(2)	3
Total		8	5	13

Keterangan: () = Penomoran baru untuk skala intensitas bermain *game online*

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Juli-8 Agustus 2024. Dalam penelitian ini, sampel yang diperlukan adalah mahasiswa aktif pemain *game online* jenis FPS dan MOBA di fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung. Peneliti menyebarkan skala secara *online* melalui *google form* menggunakan link. Metode penyebaran skala tersebut berbeda dengan metode yang digunakan ketika uji *try out*, hal tersebut karena mempertimbangkan aktivitas dari para responden yang telah memasuki pekan Ujian Akhir Semester dan magang. Dalam pengambilan data, peneliti berhasil mengumpulkan responden sebanyak 52 orang yang sesuai dengan kriteria, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows*.

Tabel 9. Demografi Subjek Penelitian

No.	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1.	Usia			
	a. < 20 Tahun	7	13 %	52
	b. 20 - 24 Tahun	44	85 %	
	c. > 24	1	2 %	
2.	Jenis Kelamin			
	a. Perempuan	16	31 %	52
	b. Laki-laki	37	71 %	
3.	Jenis <i>Game Online</i>			
	a. FPS	11	21 %	52
	b. MOBA	19	37 %	
	c. FPS dan MOBA	22	42 %	

B. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang telah didapatkan oleh peneliti. Teknik yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov-Z*. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas tersebut adalah jika signifikan yang didapatkan $> 0,05$, maka data pada sampel dari populasi disimpulkan berdistribusi normal, sedangkan jika signifikan yang didapatkan $< 0,05$, maka data sampel dari populasi tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Asym Sig. (2-tailed)	P	Ket.
Agresi Verbal	26.10	5.865	0.052	> 0.05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov-Z*, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sign (2 tailed)* pada variabel agresi verbal didapatkan signifikansi 0,052 ($p > 0,05$) sehingga berdistribusi normal.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Residual

Variabel	Mean	Std. Deviasi	Asym Sig. (2-tailed)	P	Ket.
Unstandardized Residual	0.000	4.587	0.200	> 0.05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, uji normalitas dengan *One Sample Kolmogorov-Smirnov-Z*, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sign (2-tailed)* adalah 0,200 ($p > 0,05$) maka nilai residual model regresi berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah suatu analisis yang diperuntukkan mengukur kekuatan antara hubungan dua variabel atau lebih serta menunjukkan arah dari hubungan pada variabel bebas dan tergantung. Variabel penelitian dianggap memiliki hubungan linier jika nilai *Sig. linearity* $< 0,05$. Hasil uji linear yang dilakukan antara variabel intensitas bermain *game online* (X) terhadap munculnya perilaku agresi verbal (Y) memperoleh skor F_{linier} sebesar 38,949 dengan $P = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka, variabel intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang linier terhadap variabel agresi verbal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *Pearson Product Moment*. Teknik analisis tersebut berfungsi dalam menguji ada atau tidak adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresi verbal pada mahasiswa pemain *game online*.

Berdasarkan uji *Pearson Product Moment*, diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,632 dengan signifikansi 0,000. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,001$, maka menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif pemain *game online* di fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Tabel 12. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal

		Agresi Verbal	Intensitas Bermain Game Online
Agresi Verbal	Pearson Correlation	1	.623**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	1754.519	1648.365
	Covariance	34.402	32.321
	N	52	52
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	.623**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	1648.365	3989.442
	Covariance	32.321	78.224
	N	52	52

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

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data memiliki tujuan dalam memberikan deskripsi atau gambaran skor pada subjek sebagai pengukuran dan penjelasan pada keadaan subjek dengan atribut yang diteliti. Dalam penelitian ini, model kategorisasi subjeknya yaitu model distribusi normal. Model distribusi normal tersebut berfungsi untuk dasar pengelompokkan atau klasifikasi secara normative terhadap masing-masing variabel yang diungkap. Cara mengkategorisasikan yaitu dengan melakukan uji signifikansi perbedaan antara *mean* nilai empiris atau *mean* sampel (M) dan *mean* teoritis atau *mean* populasi (μ) (Azwar, 2020). Kategorisasi bertujuan menempatkan individu ke kelompok yang berjenjang, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi hingga sangat tinggi.

Tabel 13. Norma Kategorisasi Skor

Rentang Skor	Kategorisasi
$\mu + 1.5\sigma < X$	Sangat Tinggi
$\mu + 0.5\sigma < X \leq \mu + 1.5\sigma$	Tinggi
$\mu - 0.5\sigma < X \leq \mu + 0.5\sigma$	Sedang
$\mu - 1.5\sigma < X \leq \mu - 0.5\sigma$	Rendah
$X \leq \mu - 1.5\sigma$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

μ = *Mean* hipotetik

σ = Standar deviasi hipotetik

1. Deskripsi Data Skor Agresi Verbal

Skala agresi verbal pada penelitian ini terdiri dari 9 aitem yang masing-masing aitemnya memiliki skor daya beda aitem tinggi dan diberi skor yang 1 sampai 4. Skor terendah yang didapat subjek adalah 9 (9×1) dan skor tertinggi yang dapat diperoleh subjek adalah 36 (9×4). Rentang skor skala yaitu 27, skor tersebut dihasilkan dari perhitungan skor tertinggi yang dikurangi dengan skor paling rendah ($36-9$). Nilai standar deviasinya adalah 4,5 karena hasil dari skor tertinggi dikurangi

skor terendah lalu dibagi dengan lima satuan standar deviasi $((36-9):6)$. Maka, hasil *mean* hipotetik yang diperoleh adalah $(36+9):2=22,5$.

Skor pada skala agresi verbal berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor minimum empirik sebesar 10, skor maksimum empirik sebesar 36 dan skor *mean* empirik yaitu 26,10 serta skor standar deviasi sebesar 5,865. Berikut deskripsi skor pada skala agresi verbal:

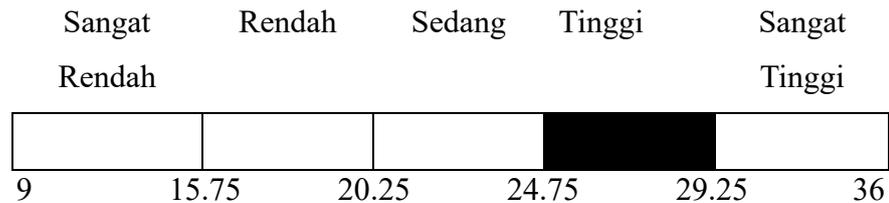
Tabel 14. Deskripsi Skor Skala Agresi Verbal

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	10	9
Skor Maksimum	36	36
Mean (μ)	26.10	22.5
Standar Deviasi (SD)	5.865	4.5

Berdasarkan norma kategorisasi dalam penelitian ini diperoleh *mean* empirik sebesar 26.10, hal ini menunjukkan bahwa rentang skor subjek termasuk dalam kategori tinggi. Deskripsi norma kategorisasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Agresi Verbal

Kategorisasi	Norma	Jumlah	Presentase
Sangat Tinggi	$29.25 < X$	15	29 %
Tinggi	$24.75 < X \leq 29.25$	16	31 %
Sedang	$20.25 < X \leq 24.75$	14	27 %
Rendah	$15.75 < X \leq 20.25$	6	12 %
Sangat Rendah	$X \leq 15.75$	1	2 %
	Total	52	100 %



Gambar 1. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Agresi Verbal

Berdasarkan tabel norma kategorisasi skor skala agresi verbal dapat diketahui bahwa subjek dengan skor sangat tinggi berjumlah 15 subjek, skor tinggi berjumlah 16 subjek, skor sedang 14 subjek, dan skor rendah 6 subjek serta 1 subjek dengan skor sangat rendah. *Mean* kategorisasi skor subjek dalam skala intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal ada pada kategori tinggi.

2. Deskripsi Data Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal terdiri dari 13 item yang memiliki daya beda item tinggi dan setiap item berkisar antara skor 1 hingga 4. Skor minimum atau terendah yang dapat diperoleh subjek yaitu 13 (13×1), kemudian skor maksimum atau tertinggi yang dapat diperoleh subjek adalah 52 (13×4). Rentang skor skala yaitu 39, skor tersebut dihasilkan dari perhitungan skor maksimum yang dikurangi dengan skor minimum ($52-13$). Nilai standar deviasinya adalah 6,5 karena hasil dari skor tertinggi dikurangi skor terendah lalu dibagi dengan lima satuan standar deviasi ($((52-13):6)$). Maka, hasil *mean* hipotetik yang diperoleh adalah 32,5 ($((52+13):2)$).

Skor yang diperoleh pada skala intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor minimum empirik yaitu 16, skor maksimum empirik sebesar 50 dan skor *mean* empirik 32,33 serta skor standar deviasi empirik yaitu 8,844. Berikut deskripsi skor skala intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal:

Tabel 16. Deskripsi Skor Skala Intensitas Bermain *Game Online*

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	16	13
Skor Maksimum	50	52
Mean (μ)	32.33	32.5
Standar Deviasi (SD)	8.844	6.5

Berdasarkan norma kategorisasi dalam penelitian ini diperoleh *mean* empirik sebesar 32.33, hal ini menunjukkan bahwa rentang skor subjek termasuk dalam kategori sedang. Deskripsi norma kategorisasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 17. Kategorisasi Skor Subjek Pada Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Kategorisasi	Norma	Jumlah	Presentase
Sangat Tinggi	$42.25 < X$	10	19 %
Tinggi	$35.75 < X \leq 42.25$	3	6 %
Sedang	$29.25 < X \leq 35.75$	18	35 %
Rendah	$22.75 < X \leq 29.25$	16	31 %
Sangat Rendah	$X \leq 22.75$	5	10 %
Total		52	100 %

Sangat Rendah Rendah Sedang Tinggi Sangat Tinggi

Gambar 2. Kategorisasi Skor Pada Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan tabel norma kategorisasi skor skala intensitas bermain *game online* dapat diketahui bahwa subjek dengan skor sangat tinggi berjumlah 10 subjek, skor tinggi berjumlah 3 subjek, skor sedang 18 subjek, dan skor rendah 16 subjek serta skor sangat rendah sebanyak 3

subjek. *Mean* kategorisasi skor subjek dalam skala intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal ada pada kategori sedang.

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresi verbal dan apakah ada hubungan yang positif antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung yang merupakan pemain *game online* berjenis FPS dan MOBA.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis yaitu ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung yang merupakan pemain *game online* berjenis FPS dan MOBA memperoleh nilai $r_{xy} = 0,632$ dengan signifikansi 0,000 dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,001$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif pemain *game online* fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung.

Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini, didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya atau terdahulu. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021), menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresi verbal pada remaja pemain *game online*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan 64,58% responden yang intensitas bermain *game online* tinggi dan 66,67% responden berperilaku agresi verbal yang tinggi. Semakin intens seseorang memainkan *game online*, maka dapat menunjukkan kecenderungan perilaku agresi atau dengan kata lain bahwa individu yang memainkan *game online*-nya secara intens, individu tersebut secara perlahan akan terpengaruh perspektifnya dengan nilai moral standar di kehidupan (Putra & Rusli, 2021).

Perilaku agresi verbal dapat dengan mudah muncul dan berkembang pada individu yang berlatar belakang keluarga kurang harmonis dan lingkup pertemanan yang negatif (Hapsah & Muslim, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Karim, 2022) menjelaskan bahwa orang tua diharapkan mampu menjaga dan memperhatikan cara serta intensitas komunikasi dengan anak. Hal tersebut dijelaskan supaya anak mampu memahami dan mengendalikan ucapan. Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Afriany dkk., (2019) menunjukkan hasil penelitian bahwa perilaku agresi verbal dapat muncul karena adanya kondisi emosional seseorang dalam menggunakan media sosial, seperti perasaan iri, rasa ketidaksukaan dan kebencian.

Pada penelitian ini, ditemukan sampel sebanyak 52 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 13% dengan usia dibawah 20 tahun, 85% berusia 20-24 tahun dan 2% berusia diatas 24 tahun. Jenis kelamin sampel pada penelitian ini ada 31% perempuan dan 71% laki-laki. Dari 52 sampel, ditemukan sebanyak 21% yang memainkan *game online* berjenis FPS, 37% memainkan *game online* jenis MOBA dan 42% memainkan kedua jenis tersebut.

Dalam penelitian ini, diketahui bahwa nilai $R=0,623$, maka sumbangan efektif atau kontribusi variabel bebas (intensitas bermain *game online*) dalam memunculkan kemungkinan terjadinya variabel tergantung (agresi verbal) dalam penelitian ini adalah 39%, sehingga sisanya 61% ($KP = r^2 \times 100\% = 0,623^2 \times 100\% = 0,3881 \times 100\% = 38,81\% = 39\%$). Maka, dapat dilihat bahwa variabel intensitas bermain *game online* memberikan kontribusi terhadap agresi verbal sebesar 39% dan sisanya 61% ditentukan oleh variabel yang lain.

Hasil dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016) yang menggunakan 30 responden sebagai sampelnya dan menemukan bahwa ada hubungan yang positif antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas yang terdiri dari segi fisik dan verbal. Selain itu, hasil yang ditemukan dalam penelitian ini juga serupa dengan hasil penelitian yang ditemukan oleh Widyatna (2023), yaitu ada hubungan yang positif dan andil dari intensitas bermain *game online* terhadap kecenderungan munculnya perilaku agresi verbal. Selain itu, penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa ada arah yang positif dengan

memperoleh nilai *p value* sebesar $0,021 < 0,05$, sehingga ada hubungan dengan arah yang positif pada intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan berperilaku agresi pada remaja (Karame & Singgano, 2023).

E. Kelemahan Penelitian

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan, terdapat beberapa kelemahan penelitian sebagai berikut :

1. Peneliti tidak dapat memantau responden dalam pengisian kuesioner yang disebar menggunakan *google form*. Penggunaan *google form* dilakukan karena mempertimbangkan aktivitas dari para responden yang telah memasuki pekan Ujian Akhir Semester dan magang.
2. Di dalam penelitian ini menggunakan *non random sampling*, maka temuan dalam penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresi verbal pada mahasiswa aktif pemain *game online* berjenis FPS dan MOBA di fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan bagi para mahasiswa pemain *game online*, mampu mengontrol waktu bermain dan memperhatikan efek yang dapat muncul dari *game online* supaya lebih mampu mengendalikan diri dalam bertindak dan berucap.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian perlu dikembangkan pada faktor lain yang memengaruhi munculnya perilaku agresi verbal. Faktor lain yang mampu memengaruhi munculnya perilaku agresi verbal antara lain, seperti pola perilaku, provokasi verbal, perbedaan *gender* dan situasi atau kondisi lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. S. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Akhir Laki-Laki di Salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Adia, P. N. H., & Kurniawan, S. T. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa SMA Al-Islam 1 Surakarta. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta*, 34, 209.
- Afriany, F., Alfalisi, I., Sofa, A., Handayani, A., & Sari, E. (2019). Agresif Verbal di Media Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 23–30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3596992>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Amelia, F., & Nishfa Dewi, W. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Mahasiswa Dimasa Perkuliahan Daring. *JOM FKp*, 9(1), 2022.
- Andrew, Y., Eunike, V., Felicia, T., & Situmorang, A. (2022). Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Mahasiswa selama Masa Pandemi. *Jurnal Psikologi Universitas Bunda Mulia*, 1(1–9), 29–37. <http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/3150>
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Aptika. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Aptika.Kominfo.Go.Id. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Aran, & Elwindra. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1–11.
- Ariani, L., Psikologi, F., Muhammadiyah Banjarmasin, U., & Selatan, K. (2023). *Pengaruh Intensitas Iklan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Provinsi Kalimantan Selatan*. 6(2), 8–14. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v6i2>
- Azwar, S. (2012a). *Penyusunan Skala Psikologi (II)*. Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2012b). *Reliabilitas dan Validitas (IV)*. Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian (XVII)*. Pustaka Belajar.

- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi II)*. Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2* (K. Wisnu C & R. Medya (eds.); Kesepuluh). Erlangga.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial* (A. Firmansyah & R. Setyono (eds.); Keempat). UMM Press.
- detik.news. (2010). *Mahasiswa Bicara Kotor; Demo Tuntut RTH Sempat Berlangsung Tegang*. News.Detik.Com. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-1412755/mahasiswa-bicara-kotor-demo-tuntut-rth-semat-berlangsung-tegang>
- Dewi, P. Y. (2020). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(3), 270. <https://doi.org/10.31315/jik.v11i3.3807>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/>. [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:text=Laporan tersebut mencatat ada 94,dengan persentase 94%2C7%25](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:text=Laporan%20tersebut%20mencatat%20ada%2094,dengan%20persentase%2094%2C7%25).
- Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3), 60–66. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Fadhil S, M. (2021). *Hubungan Antara Frustasi dan Agresivitas Pada Remaja Player Game Onlne di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Ferdiansa, G., & S, N. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/3003618000> Contents
- Firmansyah, A. K., & Juariyah. (2021). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatitis dan Anti Sosial pada Remaja di Kabupaten Jember (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumpalsari). *Sosial*, 1(1).
- Hadad, K., & Winata, E. Y. (2021). Hubungan religiusitas dengan agresi verbal pemain game online. *Jurnal PSIMAWA*, 4(2), 94–98. <http://jurnal.uts.ac.id/index.php/PSIMAWA>
- Hapsah, S.-, & Muslim, A.-. (2021). Perilaku Agresi Verbal Dan Perilaku Agresi Relasional Pada Remaja Perempuan. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 60–70. <https://doi.org/10.36706/jkk.v8i1.15103>
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap

Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. In *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Hasibuan, N. S. P., Djalal, I., & Hasibuan, M. A. (2022). Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap. *Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 105–116.
- Indah, N., Sari, K., Nur, M., Nurdin, H., & Sulastri, T. (2023). The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Aggressiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), 685–694.
- Infante, D. A., Riddle, B. L., Horvath, C. L., & Tumlin, S. A. (1992). Verbal Aggressiveness: Messages and Reasons. *Communication Quarterly*, 40(2), 116–126. <https://doi.org/10.1080/01463379209369827>
- Irwandi, P., Erlansari, A., & Effendi, R. (2016). Perancangan Game First Person Shooter (Fps) “Boar Hunter” Berbasis Virtual Reality. *Rekusif*, 14(1), 68–79.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Jabbar, T. N. K. (2014). *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Jannah, F., & Sulianti, A. (2021). Perspektif Mahasiswa sebagai Agen Of Change melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(2), 181–193. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i2.3193>
- Karame, V., & Singgano, S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado*, II(2), 1–12.
- Karim, A. F. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran. *Jurnal Penelitian Psikologi*, VI(2), 1–8.
- Katrina, Saman, A., & Latif, S. (2024). Perilaku Agresi Verbal pada Kpopers : Studi Kasus pada Mahasiswa di Universitas Negeri Makassar. *Journal Of Art. Humanity & Social Studies*, 4(1), 151–165.
- Kompasiana.com. (2015). *Mahasiswi Berkata Kasar, Memilukan*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/girilu/54f80e55a33311a3738b518c/mahasiswi-berkata-kasar-memilukan>
- Krahe, B. (2011). The Social Psychology Of Aggression. In *Psychology Press Ltd*. (Vol. 5, Issue 1). <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp>

//hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa

- Krisdayanto. (2020). Pengaruh Fitur, Brand Image, Dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Xiaomi Di Cilincing. In *STEI* (Vol. 12, Issue 2004).
- Man, I. F., Merentek, E. A., & Runtuwene, A. (2021). Penggunaan kata sarkasme dalam berkomunikasi di kalangan mahasiswa. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), 1–8. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/36165/33661>
- Meidy, & Jenny. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, Vol.5(01), 18–24.
- Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung*, 8(2), 29–38. <https://ejournal.unibba.ac.id>
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial* (Ke-10). Salemba Humanika.
- N.Rokaya, A. (2021). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nugroho, D. P. S. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers. In *Motivasi*. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496%0Ahttp://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/download/4496/4344>
- Nurjanah, A., & Suharso. (2023). Faktor Penyebab Perilaku Agresi Verbal Siswa SMK Swasta di Kota Semarang. *Journal of Guidance and Counseling*, 7(1), 108–128. <https://doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461>
- Olga, N. F. (2019). *Hubungan Kematang Emosi Dengan Agresivitas Verbal Yang Dilakukan Pada Kalangan Mahasiswa*. Universitas Islam Sunan Ampel.
- Pimentel, J. L. (2019). Some biases in Likert scaling usage and its correction. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 45(1), 183–191. <http://gssrr.org/index.php?journal=JournalOfBasicAndApplied>
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96. <https://doi.org/10.26714/jkj.5.2.2017.96-102>

- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara The Journal Of Social Sciences and Humanities*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, II(2), 1–12.
- Rahmawaty, Talib, S. B., & Aryani, F. (2021). Perilaku Game Online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao). *Pinisi Journal Of Education*, 1(1), 1–14.
- Reali, C., & Anggariani, Y. D. (2016). Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Pendidikan Paud*, 1(1), 14.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172.
- Ronosumitro, A. A. (2021). *Hubungan Antara Kecenderungan Kepribadian Narsistik Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Pengguna Instagram* (Issue 1). <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/12767>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559–6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sarwono, E. A. M. S. W. (2018). *Psikologi Sosial* (Fakultas Psikologi UI (ed.); 2nd ed.). Salemba Humanika.
- Setiadin, M. A. R. (2022). *Perkataan Kasar; Penyakit Mahasiswa di Ruang Domestik dan Publik*. Rahma.Id. <https://rahma.id/perkataan-kasar-penyakit-mahasiswa-di-ruang-domestik-dan-publik/>
- Sufyan, A. (2023). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Battle Royale Dengan Kecenderungan Agresivitas Player*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. S. Dr.

- Ir. S.Pd (ed.); Kedua). Alfabeta. <https://doi.org/978-602-289-533-6>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURE/RE/article/view/20/22>
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Remaja. *Sosiologi*, 151(2), 10–17.
- Susanto, R. E. (2010). *Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa* (Vol. 1).
<http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/2604%0Ahttp://etheses.iainkediri.ac.id/2604/3/933702915%20bab2.pdf>
- Susantyo, B. (2011). MEMAHAMI PERILAKU AGRESIF: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Sosio Informa*, 16(3), 189–202.
<https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.48>
- Thalib, R., & Abdullah, R. (2022). Pemberian Rational Emotive Behavior Therapy Dalam Mengontrol Perilaku Agresif Pada Pasien Perilaku Kekerasan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11, 127–137.
<https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.718>
- Tutik, T. T. (2020). *Peran Mahasiswa Sebagai Social Control Dan Agent of Change Dalam Kehidupan Berbangsa*.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Widyatna, B. A. (2023). *Hubungan Intensitas Bermain Game online dan Perilaku Agresi Verbal Remaja*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.