

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME VIOLENCE*
DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA MAHASISWA DI
YOGYAKARTA**



PROPOSAL SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Disusun Oleh:

RM Muhammad Drecantya Arrahim

NIM 16710028

Dosen Pembimbing Skripsi:

Lisnawati, S.Psi., M.Psi

19750810 201101 2 001

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RM Muhammad Drecantya Arrahim

NIM : 16710028

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari dalam skripsi saya ini ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 15 Agustus 2022

Yang menyatakan



RM Muhammad Drecantya Arrahim

NIM. 16710028

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

DI Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengandakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : RM Muhammad Drecantya Arrahim

NIM : 16710028

Prodi : Psikologi

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Video Game Violence Dengan Tingkat Agresivitas Pada Mahasiswa di Yogyakarta

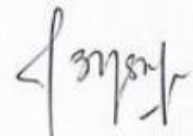
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana starta satu Psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah. Demikian atas perhatiannya, terimakasih.

Wasalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 15 Agustus 2022

Dosen Pembimbing Skripsi



Lisnawati, S.Psi., M.Psi

19750810 201101 2 001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-961/Un.02/DSH/PP.00.9/09/2022

Tugas Akhir dengan judul : Hubungan Intensitas Bermain Video Game Violence dengan Tingkat Agresivitas pada Mahasiswa di Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RADEN MAS MUHAMMAD DRECANTYA
ARRAHIM
Nomor Induk Mahasiswa : 16710028
Telah diujikan pada : Senin, 22 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Lisnawati, S.Psi., M.Psi

SIGNED

Valid ID: 630fc16e68650



Penguji I

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi

SIGNED

Valid ID: 630fd280876f7

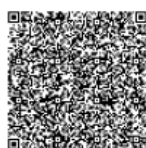


Penguji II

Fitriana Widyastuti, S.Psi., M.Psi.

SIGNED

Valid ID: 630ff132427e8



Yogyakarta, 22 Agustus 2022

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.

SIGNED

Valid ID: 630ffc36286fb

HALAMAN MOTTO

Ain't no problem some tools and a few strong backs can't solve – Meepo



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bimillahirrohmanirohim

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmatNya, sehingga karya ini dapat terselesaikan.

Karya ini saya persembahkan kepada:

ALMAMATER

Program Studi Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

KELUARGA

Orang tua yang saya cintai, Ibu Yudi Aningtyas dan Bapak Rochimul Umam

Dan kepada adik yang saya sayangi Grehayva Arrahim

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN

Psikologi Angkatan 2016 UIN Sunan Kalijaga

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat iman dan nikmat islam sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tercurah Kepada Nabi dan Rasulullah Muhammad SAW, suri tauladan manusia sepanjang masa beserta keluarga dan sahabatnya.

Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Selama menyusun skripsi ini, peneliti mendapat dukungan, bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti akan menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S. Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar dalam memberikan masukan selama proses penelitian ini berlangsung
3. Ibu Sara Palila, S.Psi.,M.A.,Psi sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan selama perkuliahan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Ibu Sara Palila, S.Psi.,M.A.,Psi selaku Dosen Penguji Skripsi 1 dan Ibu Fitriana Widyastuti, S.Psi., M.Psi selaku Dosen Penguji Skripsi 2.
5. Seluruh Dosen serta dan Staff Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan, bantuan dan saran selama perkuliahan di UIN Sunan Kalijaga.

6. Seluruh pihak yang membantu menyebarkan dan mengisi kuesioner terimakasih atas segala bantuan yang diberikan
7. Kedua orang tua, kedua adik serta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan dukungan serta bantuan dalam bentuk materi maupun non- materi.
8. Seluruh teman-teman Psikologi 2016 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
9. Kekasih saya, Ukhty Nurul H dalam memberikan semangat sejak awal perkuliahan hingga saat ini serta membantu jalannya skripsi ini.
10. M Furqon Abrori dan Azka Yuniko dalam memberikan bantuannya hingga skripsi ini berhasil.
11. Seluruh pihak yang memberikan bantuan, semangat, menemani, dan membantu peneliti selama menempuh pendidikan S1 hingga penulisan tugas akhir ini semoga segala kebaikan yang diberikan oleh semua pihak mendapatkan balaan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan sangat peneliti hargai. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 15 Agustus 2022

Peneliti,



RM Muhammad Drecantya Arrahim

NIM. 16710028

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	8
C. Manfaat Penelitian.....	8
D. Keaslian Penelitian	9
1. KeaslianTopik	14
2. Keaslian Teori.....	14
3. Keaslian Alat Ukur	15
4. Keaslian subjek penelitian	15
BAB II.....	16
DASAR TEORI	16
A. Agresivitas	16
B. Intensitas Bermain <i>Video Game Violence</i>	21
C. Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Video Game Violence</i> dan Agresivitas	29

D. Dinamika Variabel Penelitian	34
E. Hipotesis.....	35
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Desain Penelitian	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian	36
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel Penelitian	38
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data	39
F. Validitas, Seleksi Aitem, Reliabilitas Alat Ukur.....	41
G. Metode Analisis Data	43
BAB IV	44
PELAKSANAAN, HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	44
A. Orientasi Kancan	44
B. Persiapan Penelitian	44
1. Penyusunan Alat Ukur.....	44
2. Pelaksanaan <i>Try Out</i> Skala	46
3. Hasil <i>Try Out</i>	46
C. Pelaksanaan Penelitian	51
D. Hasil Penelitian.....	52
1. Analisis Deskriptif.....	52
2. Uji Asumsi	56
E. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	65
A. KESIMPULAN	65
B. SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Dinamika Antar Variabel	1
--	---



DAFTAR TABEL

Table 1. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain Videogame Sebelum Uji Coba.....	47
Table 2. Sebaran Aitem Skala Intensitas Bermain Videogame Setelah Uji Coba	48
Table 3. Sebaran Aitem Skala Agresivitas Sebelum Uji Coba	49
Table 4. Sebaran Aitem Skala Agresivitas Sesudah Uji Coba.....	50
Table 5. Deskripsi statistik Skor Skala Intensitas dan Aggresivitas	52
Table 6. Rumus Norma Kategorisasi Skor Subjek	53
Table 7. Kategorisasi Skor Intensitas Bermain Videogame.....	54
Table 8. Kategorisasi Skor Agresivitas.....	55
Table 9. Hasil Uji Normalitas	56
Table 10. Hasil Uji Linearitas	56
Table 11. Hasil Uji Hipotesis Pearson Product Moment	58
Table 12. Hasil Uji Sumbangan Efektif.....	58

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validitas skala Intensitas Bermain Videogame Violence.....	75
Lampiran 2. Validitas skala Agresivitas	90
Lampiran 3. Tabulasi data uji coba skala Agresivitas.....	99
Lampiran 4. Tabulasi data uji coba skala Intensitas Bermain Videogame Violence	100
Lampiran 5. Output seleksi aitem dan reliabilitas skala Agresivitas	103
Lampiran 6. Output seleksi aitem dan reliabilitas skala Intensitas Bermain Videogame Violence	104
Lampiran 7. Alat uji coba	107
Lampiran 8. Tabulasi data penelitian skala Intensitas Bermain Videogame Violence ...	115
Lampiran 9. Tabulasi data penelitian skala Agresivitas.....	118
Lampiran 10. Output analisis deskriptif.....	122
Lampiran 11. Output uji normalitas	122
Lampiran 12. Output uji linearitas	123
Lampiran 13. Output hasil uji hipotesis dan sumbangan efektif.....	123
Lampiran 14. Skala penelitian	124

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME VIOLENCE* DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA

RM Muhammad Drecantya Arrahim

16710028

INTISARI

Permasalahan agresivitas masih banyak terjadi di kalangan mahasiswa. Salah satu faktor yang memiliki kaitan dengan agresivitas adalah intensitas bermain *videogame violence*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *videogame violence* dengan tingkat agresivitas pada mahasiswa di Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 102 mahasiswa aktif di Yogyakarta yang diambil dengan menggunakan *accidental sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan Skala Intensitas Bermain Videogame dan Skala Agresivitas. Teknik analisis Statistik digunakan *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *videogame violence* pada mahasiswa dengan nilai signifikansi 0,002 ($p < 0,05$). Sumbangan efektif yang diberikan intensitas bermain *videogame* dengan agresivitas sebesar 6,9%.

Kata Kunci: Intensitas Bermain, Videogame Violence, Agresivitas, Mahasiswa

**THE RELATIONSHIP OF INTENSITY OF PLAYING VIOLENCE VIDEO
GAMES WITH THE LEVEL OF AGGRESSIVENESS IN STUDENTS IN
YOGYAKARTA**

RM Muhammad Drecantya Arrahim

16710028

ABSTRACT

The problem of aggressiveness still occurs among students. One of the factors related to aggressiveness is the intensity of playing videogame violence. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing videogame violence with the level of aggressiveness in students in Yogyakarta. The subjects in this study were 102 active students in Yogyakarta who were taken using accidental sampling. Data were collected using the Videogame Playing Intensity Scale and Aggressiveness Scale. Statistical analysis technique used Pearson Product Moment. The results showed that there was a positive relationship between the intensity of playing videogame violence on students with a significance value of 0.002 ($p < 0.05$). The effective contribution given is the intensity of playing videogames with an aggressiveness of 6.9%.

Keywords: Violence Videogame, Playing Intensity, Aggressiveness, College Students

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bandura (Rolina, 2004) berpandangan bahwa manusia merupakan individu yang aktif di mana mampu berpikir dan mengatur dirinya sendiri sehingga ia tidak hanya dibentuk melalui lingkungan saja tetapi dapat mengontrol dan mengendalikan lingkungan tersebut. Dalam hubungan sosial, manusia menjalin ikatan persaudaraan antara satu dengan yang lain dan dapat menumbuhkan rasa saling mengerti. Hal ini dapat dilakukan karena adanya “emosi” pada manusia, jika emosi tersebut merupakan hal yang tepat maka hal tersebut dapat digunakan untuk mencapai kebaikan bagi semua pihak. Menurut Bandura (Peterson dan Seligman, 2004) seseorang memiliki kemampuan melatih untuk memonitor dan mengatur emosi, motivasi, dan perilaku dari pengaruh luar. Mahasiswa seharusnya dapat mengontrol emosinya agar tidak menjadi emosi yang negative dan kemudian merugikan orang lain.

Namun pada kenyataannya mahasiswa justru memperlihatkan hal negative semasa ia berkuliah, salah satunya adalah agresivitas. Menurut Retno (Retno, 2006) perilaku mahasiswa yang bersifat agresif sering muncul pada saat kegiatan demonstrasi. Agresivitas sendiri merupakan sebuah keinginan manusia untuk menyakiti individu yang lain, salah satu cara dalam mencurahkan perasaan negatif tersebut yakni seperti terjadinya permusuhan, dan hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hal yang diinginkan (Buss dan Perry, 1992). Komponen-komponen yang ada pada agresivitas terdiri dari berbagai bentuk contohnya adalah agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, serta permusuhan (Buss dan Perry, 1992). Harian Kompas pernah memuat sebuah pengakuan seorang pelaku

penusukan (korban meninggal), ia mengatakan bahwa tidak bermaksud membunuh orang tersebut melainkan hanya ingin melampiaskan rasa marahnya saja (Kompas, Agustus 1997). Hal tersebut merupakan salah satu gambaran ketidak mampuan manusia untuk menyatakan sikapnya secara tepat, namun sangat disayangkan jika agresi dan rasa marah menjadi alasan utama orang-orang berbuat perbuatan tercela..

Fenomena perilaku agresivitas mahasiswa seringkali terjadi di dalam area kampus dan mendapatkan perhatian dari banyak pihak. Contoh dari beberapa perilaku yang menunjukkan agresi yaitu terjadi pada mahasiswa di Indonesia adalah kegiatan olahraga yang dilakukan di Makassar pada tanggal 14 Juni 2010, pada kegiatan olahraga tersebut terjadi bentrok antara dua fakultas yaitu fakultas ekonomi dengan fakultas olah raga di UNM. Peristiwa ini bermula dari adanya ejekan dari kedua belah pihak di sebuah pertandingan futsal. Peristiwa yang menunjukkan agresi lainnya yakni merupakan tawuran antara mahasiswa peternakan dan mahasiswa teknik Universitas Hasanuddin yang berawal dari seorang mahasiswi yang diganggu oleh mahasiswa yang mengaku berasal dari fakultas pertanian. Contoh selanjutnya pada tanggal 25 Mei 2010 juga terjadi tawuran antara mahasiswa FISIPOL dengan mahasiswa fakultas Teknik (Saido, 2010 dalam Aprius, 2011). Contoh agresi lainnya merupakan adanya unjuk rasa penentangan sebuah undang-undang yang dibuat oleh Presiden Jokowi serta DPR, ratusan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Yogyakarta berkumpul di sekitar jalan Colombo, Gejayan, Yogyakarta (23/09) untuk melakukan aksi menentang sejumlah rancangan undang-undang (RUU) yang mereka anggap kontroversial, hal ini termasuk Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Revisi KPK yang telah disepakati oleh Presiden dan DPR. Unjuk rasa mahasiswa ini berakhir ricuh dengan adanya bentrok antara mahasiswa dan polisi di area titik nol hingga malioboro (Detik.com, 2019).

Individu dapat melakukan agresivitas karena dipengaruhi oleh beberapa factor, factor-faktor tersebut dijelaskan oleh Sarwono dan Meinarno (2009 dalam Nabilah, 2019) meliputi: faktor sosial, faktor kultural, faktor gender, faktor sumber daya, faktor personal, faktor media massa, dan dan faktor situasional. Pada faktor ini videogame dapat masuk di dalam kategori faktor media masa, dikarenakan pada satu dekade ini videogame menjadi media yang di konsumsi oleh masyarakat luas. Pada penelitan Putri (2013) menunjukkan jika agresivitas berakibat dari identitas sosial seseorang yang berwujud perilaku orang tersebut, sikap dan keyakinan pada seseorang baik karena adanya desakan dari kelompok luar ataupun hanya menginginkan untuk berperilaku sama dengan kelompoknya. Seorang anak yang berkembang di lingkungan yang terdapat banyak agresi yang dilakukan oleh teman-temannya, maka anak tersebut memiliki kecenderungan untuk melakukan hal agresif, karena anak-anak cenderung ingin diterima oleh teman sebayanya (Barkowitz, 2003).

Pada hal ini, peneliti melakukan *preliminary research* kepada beberapa mahasiswa aktif di Yogyakarta. Pada *preliminary research* ini peneliti menggunakan 20 subjek yang bermain *video game violence* dengan menyebarkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan tingkat agresivitas. Hasil dari *preliminary research* pada 20 mahasiswa aktif di Yogyakarta memperlihatkan bahwa agresivitas mahasiswa yang sering bermain *videogame violence* dapat dikategorikan sebagai: kategori sangat tinggi sebesar 1 subjek, kategori tinggi sebesar 8 subjek, kategori sedang sebesar 5 subjek, kategori rendah sebesar 4 subjek, dan kategori sangat rendah sebanyak 2 subjek.

Agresivitas memiliki dampak sosial yang luas. Agresivitas seseorang bisa berpengaruh terhadap situasi sosial dilingkungannya (dalam Pinilih & Margowati, 2016). Mengubah focus dari agresi ke emosi marah bukan merupakan hal yang terpuji, kemarahan sendiri memiliki

factor-faktor seperti perasaan kesal dan provokasi, hal ini memicu adanya keinginan di dalam diri orang tersebut untuk melakukan agresi yang akan mengakibatkan kerugian seseorang. Tetapi individu yang memiliki tingkat kematangan emosional yang tinggi dapat meredam dorongan agresi tersebut dan mengelola luapan agresinya, dapat mengartikan perasaan-perasaan orang lain yang disekitarnya, dan dapat menjaga hubungan positif dengan lingkungannya, maka dari itu apabila seseorang mempunyai kematangan emosional yang baik, orang tersebut dapat menjaga perilakunya (Rahayu, 2008). Seorang mahasiswa yang memiliki emosi yang matang dapat diklasifikasikan sebagai seseorang yang sudah dapat membandingkan situasi-situasi secara teliti sebelum melakukan tindakan dan tidak lagi bertindak tanpa berasumsi sebelumnya seperti anak kecil atau seseorang yang emosinya belum matang (Hurlock, 1994 dalam Faradina, 2010). Namun pada realitanya, mahasiswa melakukan kekerasan secara pasif atau aktif kepada sesamanya hal ini membuat perilaku agresif ada pada setiap kegiatan mahasiswa dan ditampilkan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Hal tersebut dilakukan di area kampus maupun diluar, dampak dari hal tersebut akan memberikan penguatan bahwa hal tersebut (agresivitas) merupakan hal yang sudah biasa atau dapat dikatakan sebagai hal yang lumrah di masyarakat (Sarwono, 2009 dalam Faradina, 2010).

Kasus agresivitas diatas merupakan contoh dari tekanan-tekanan dari kelompok disekitarnya yang menyebabkan agresi pada seseorang, namun ada beberapa hal yang dapat menimbulkan agresivitas selain hal tersebut. Contoh lainnya dalah timbulnya adrenalin, seperti luapan emosi, teriakan, semua hal tersebut digunakan untuk mengekspresikan ketegangan, keasikan, maupun kesalahan. Hal-hal tersebut muncul saat seorang “*player*” bermain *video game*. Tetapi andaikan jeritan dan luapan emosi tersebut berganti menjadi aktivitas negative seperti celaan dan makian tanpa terkendali dan ditunjukkan kepada orang-orang disekitarnya maupun lawan mainnya, dengan melupakan norma serta etika, dan

aktivitas tersebut masih berlangsung dalam kegiatan sehari-hari sesaat setelah bermain *video game*. Makah hal tersebut merupakan sebuah akibat negative yang benar-benar merusak secara tidak langsung dan secara tidak disadari oleh para pemain atau “*player*” sebuah *video game*. Agresivitas yang muncul dan kebiasaan-kebiasaan buruk seperti berbicara tanpa control, mencaci, dan mencemooh adalah sebuah dampak nyata dari “*video game*” yang seseorang mainkan (Akbar, 2016).

Namun dengan majunya teknologi muncul dampak-dampak negatif pada permainan *Video Game* ini. Recky (2017) dalam skripsinya menyatakan mengenai efek *compulsion* yang terjadi pada pemain *Video Game online* di Yogyakarta, dalam skripsi tersebut Recky menyebutkan bahwa kriteria orang yang sudah ketagihan dalam bermain permainan *online* dapat memunculkan berbagai kemunduran dalam perilaku pemainnya. Kemunduran yang dimaksud oleh skripsi tersebut merupakan hilangnya control diri, munculnya sikap antisosial, mudah marah, serta munculnya agresivitas.

Intensitas bermain game yang memiliki tema kekerasan (*violence*) merupakan besarnya hasrat atau tempo seseorang dalam memainkan game kekerasan (*Violence*). Griffiths dkk (2004) mengemukakan intensitas bermain *video game* merupakan jumlah jam (rata-rata) seseorang bermain *video game* setiap minggunya. Intensitas bermain *Video Game* mungkin dapat dikaitkan dengan munculnya perilaku-perilaku yang dapat dikatakan sebagai adiksi terhadap bermain *Video Game* (contoh: keasikan dalam bermain *Video Game*) oleh para pemainnya. Decamps dkk (2010) mengembangkan sebuah langkah-langkah assesmen yang dapat digunakan untuk meneliti intensitas seseorang dalam bermain *Video Game* serta bahaya dari perilaku tersebut jika dibiarkan lebih lanjut.

Pada akhir-akhir ini, remaja yang tidak memiliki akomodasi dalam bermain *video game* dirumahnya, telah tersedia tempat-tempat untuk

mengakses *video game* atau yang disebut sebagai gamenet yang telah memfasilitasi berbagai pemainnya untuk bermain *video game*, hal tersebut meliputi computer yang terkoneksi dengan internet serta berbagai perlengkapan bermain seperti headset dan keyboard yang memumpuni. Kondisi tersebut membuat banyak remaja menjadi lebih mudah untuk bermain *video game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, hal ini akhirnya menyebabkan banyak dari remaja memiliki kecanduan untuk bermain *video game*, dan *video game* sendiri dituduh dapat membentuk orang yang memainkannya memiliki perilaku kompulsif serta tak acuh pada kegiatan lainnya.

Menurut Rahmatsyam Lakoro dalam Kristina (2012) esensi dari sebuah permainan adalah menantang, adiktif, dan menyenangkan. Menurut Griffiths (2010), banyak orang membuang berbagai kegiatan lain hanya untuk bermain *video game*. Menurut Waas (2015) jenis-jenis permainan yang memerlukan perilaku-perilaku agresif seperti berkelahi, memunculkan darah, sadisme, adegan-adegan agresif, serta melakukan pembunuhan dapat dinikmati para pemainnya dengan berulang-ulang, kemudian secara tidak sadar lambat laun perilaku agresif tersebut akan tersimpan dalam memori alam bawah sadar para pemainnya. *Video game* dapat menyebabkan adiksi dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan sampai hal drastis yaitu dapat berakibat perubahan mental dan perilaku pemainnya. Motif *video game* yang memiliki unsur kekerasan juga sanggup melahirkan perilaku agresif (Anderson & Bushman, 2001). Karakter agresif yang muncul dapat berbentuk agresifitas secara fisik maupun verbal.

Banyak perilaku agresif yang lahir di *video game* kerap dikaitkan dengan munculnya perilaku-perilaku agresif di kehidupan bermasyarakat. Pada *video game* dengan permainan berbasis kekerasan, karakter yang digunakan dalam *video game* memiliki kemungkinan untuk menjadi model sosial untuk berperilaku agresif (Zimmerman & Ybarra, 2016).

Lahirnya sebuah perilaku agresif merupakan akibat dari berbagai faktor, yakni lingkungan sosial, keluarga, sekolah, ataupun dari lingkungan yang ada di sekeliling individu tersebut. Pengaruh dari factor-faktor tersebut secara direk maupun tidak langsung memiliki potensi dalam perubahan perilaku seseorang.

Sebuah enelitian memperlihatkan jika *Video Game* dan music dapat menjadi sebuah bagian yang mampu berdampak pada perilaku seseorang (Taylor, Peplau, & Sears, 2009). Selain itu, siaran dari media seperti film, drama, dan iklan juga mempunyai dampak pada peningkatan perilaku agresif seseorang. Hal ini berpengaruh jika pertunjukan pada media tersebut memperlihatkan adegan kekerasan yang kemudian dicerna oleh memori para penontonnya, baik pada anak-anak ataupun orang dewasa (Bushman & Phillips, 2001).

Bermain *video game* dengan konten kekerasan dapat melahirkan karakter agresi di dalam dunia nyata. Diketahui adanya distingsi perilaku agresi remaja yang memainkan *video game* jenis *violence* dan *non-violence*. Pada penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan *video game* dengan konten kekerasan dapat melahirkan perilaku agresi yang lebih ganas (Afrianti, 2009).

Pada penelitian oleh Fasya dkk (2017) pada kota Makasar, memperlihatkan jika tidak adanya dampak jenis *video game online* pada perilaku agresi yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja. Namun *video game online* yang memiliki tema *violence* (kekerasan) secara non-direk membuat anak-anak dan remaja tersebut mencontoh perilaku yang ia mainkan saat bermain permainan tersebut. Anak-anak dan remaja memahami jika yang ada di dalam *game online* tidak selalu benar. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Chiang dkk (2011) di Taiwan yang memperlihatkan tidak adanya distingsi yang signifikan antara nilai perilaku agresif kelompok yang bermain game *violence* dibandingkan dengan kelompok yang bermain game *non-violence*. Hasil

tersebut menarik untuk diteliti lebih dalam, pertama karena belum ada penelitian yang membandingkan dampak game online dengan kekerasan dan game non kekerasan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan antara intensitas bermain pada *Video Game violence* terhadap tingkat agresivitas pada mahasiswa dewasa awal.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini yaitu bertujuan untuk dapat mengetahui hubungan antara intensitas bermain video game violence dengan agresivitas pada mahasiswa dewasa awal.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam memperkaya wawasan konsep mengenai hubungan antara intensitas bermain videogame violence dengan agresivitas.
- b) Diharapkan penelitian ini mampu untuk menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya pada tema yang sama, serta diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara intensitas bermain videogame violence dengan agresivitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bentuk informasi mengenai intensitas bermain video game violence dengan agresivitas pada mahasiswa dewasa awal. sehingga dapat mengurangi tingkat agresi saat bermain videogame khususnya videogame violence

b. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi mengenai intensitas bermain video game violence dengan agresivitas pada mahasiswa dewasa awal, Memberikan pemahaman mengenai game violence dalam kaitannya dengan agresivitas mahasiswa.

d. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai bahan masukan, pertimbangan dan sumbangan pemikiran, serta dapat dijadikan sebagai koreksi dalam melakukan penelitian selanjutnya agar lebih baik dari penelitian sebelumnya.

D. Keaslian Penelitian

Beberapa dari penelitian yang sudah ada memiliki kesamaan variabel dan judul dengan penelitian ini, tetapi judul penelitian “Intensitas Bermain Pada *Video Game* Violence Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Mahasiswa Dewasa awal di Yogyakarta” belum ditemukan. Beberapa penelitian yang memiliki kesamaan variabel dengan beberapa penelitian yakni sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Utomo (2014) yang berjudul “Hubungan antara Intensitas Bermain game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Surakarta”. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala “Perilaku Agresif” yang mengacu pada aspek-

aspek dikemukakan oleh Madinus dan Johnson (Dayakisni dan Hudaniah, 2001), dan skala Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Novianto (Madyanti, 2011). Penelitian ini menggunakan metodologi Kuantitatif asosiatif dengan populasi remaja sebanyak 50 orang dengan hasil analisis product moment yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,497; $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hasil ini menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain game online yang bertema kekerasan dengan perilaku agresif remaja di Surakarta. Menurut beliau bermain game online bertema kekerasan terhadap perilaku agresif sebesar 24,7%, yang ditunjukkan dengan r^2 sebesar 0,247. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat 75,3% variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif, diluar variabel intensitas bermain game online bertema kekerasan. Variabel tersebut misalnya frustrasi, kondisi pribadi remaja, profokasi, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah dan teman sebaya.

2. Penelitian oleh Satria (2015) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Video Game* Onlines Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid LakiLaki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang”. Data-data pada penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara kepada responden menggunakan kuesioner yang kemudian di analisis dengan uji statistik chi-square dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain *Video Games* yang mengandung unsur kekerasan jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *Video Games* yang mengandung unsur kekerasan (67,6%:20,4%) dan terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain *Video Games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif (p -value=0,000). Hasil dari penelitian ini merupakan adanya hubungan yang bermakna antara

Kecanduan bermain *Video Games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014.

3. Penelitian oleh Ramadhani (2013) dengan judul “Penelitian Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)” Beliau menggunakan aspek-aspek agresivitas menurut Buss dan Perry (1992) dan teori-teori perkembangan remaja menurut Petro Bloss (dalam Sarwono, 2008). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode analisis *product moment*. Sampel pada penelitian ini menggunakan anak remaja berusia 12 hingga 15 tahun yang ada di Warung Internet Zerowing dengan total 20 anak remaja menjadi sampel. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya hubungan antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal, (r) adalah 0,383 atau sebesar 38.3%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang rendah antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai (r) positif, berarti semakin tinggi motif bermain game online maka semakin meningkatkan perilaku agresivitas. dan sebaliknya semakin rendah motif bermain game online maka semakin rendah pula agresivitas remaja awal. Pada T hitung (3,106) > T tabel (2,011), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang signifikan antara motif bermain game online dengan agresivitas.
4. Penelitian oleh Haqq (2016) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet”A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. Aspek-aspek yang digunakan pada penelitian ini merupakan aspek milik Chaplin (2004) untuk mengukur intensitasnya dan aspek-aspek milik Bandura (1986). Metode pada penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif dengan desain penelitian analitik korelasi. Subjek dari penelitian ini yaitu 30 orang remaja yang ada di Warnet “A,B, dan C” di Lowokwaru, Malang. Hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya hubungan yang positif antara game online dengan agresifitas remaja awal. Tingkat intensitas bermain Game Online pada remaja berada di kategori tinggi dengan prosentase 13,3 % kategori sedang 70% dan kategori rendah 16,7%.

5. Penelitian oleh Kurniawan (2017) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” digunakan untuk menguji Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bk Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta.
6. Penelitian oleh Mehwash Mehroof dan Mark D. (2010) dengan judul “*Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety*”. Penelitian tersebut digunakan untuk mencari tahu mengenai hubungan antara *online gaming addiction* dan factor personal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis

penelitian korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah 123 mahasiswa dari universitas *East Midlands University* di UK. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear. Hasil dari analisis regresi linear menunjukkan bahwa ada nilai signifikansi sebesar <0.9 . Hasil dari penelitian tersebut yaitu adanya hubungan antara factor personal terhadap *online gaming addiction* pada mahasiswa di UK.

7. Penelitian oleh Grusser, Thalemann, dan Griffiths (2007) dengan judul “*Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?*”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan antara bermain game secara berlebihan dengan adiksi dan agresi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi pada penelitian ini adalah 7069 *gamers* yang didapatkan secara online questionnaire. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan one-way analysis of variance (ANOVA) dengan hasil menunjukkan adanya hubungan yang lemah mengenai bermain game secara berlebihan dengan adiksi dan agresi.
8. Penelitian oleh Halima, Uzina, dan Mussarat (2013) dengan judul “*Increased Aggression and Loneliness as Potential Effects of Pathological Video-Gaming among Adolescents*”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan antara kenaikan agresi dan kesepian sebagai efek patologis untuk memainkan videogame pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi pada penelitian ini adalah 150 siswa yang berumur 12 hingga 20 tahun dengan 76 laki-laki dan 74 perempuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik one-way analysis of variance (ANOVA) dengan hasil menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada rasa kesepian di laki-laki dan perempuan, dan adanya perbedaan signifikan di agresi pada

keduanya. Konklusi pada penelitian ini adalah video game dapat menyebabkan agresi dan membuat adanya perasaan kesepian pada remaja.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, peneliti menguraikan perbandingan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penjelasan terkait dengan perbandingan penelitian yakni sebagai berikut :

1. Keaslian Topik

Pada penelitian ini yaitu topik sama dengan penelitian Rahmadani (2013), Utomo (2014), Satria (2015) terkait mengenai tema *Video Game* dan agresivitas. Untuk topik mengenai intensitas bermain, penelitian ini memiliki kesamaan tema dengan penelitian Haqq (2016). Namun pada penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian yang ada sebelumnya, hal ini dikarenakan bahwa penelitian kali ini menggunakan Intensitas bermain game dengan adanya unsur kekerasan (violence) sebagai variabel bebas dan agresivitas mahasiswa sebagai variabel tergantung dimana penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya.

2. Keaslian Teori

Intensitas bermain *Video Game* banyak yang mengacu pada teori Chaplin (2004) dan Bandura (1986), tetapi dalam penelitian ini lebih mengacu kepada teori-teori milik Lemmens (2009). Pada teori agresivitas yang ada didalam penelitian-penelitian terdahulu kebanyakan mengacu kepada teori milik buss and perry (1992). Penelitian ini juga menggunakan teori-teori milik buss dan perry sebagai dasar agresivitas.

3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian ini yaitu menggunakan sebuah alat ukur skala intensitas bermain *Video Game* dan agresivitas. Pada skala intensitas bermain *Video Game* peneliti mengembangkan sendiri skala dengan mengacu pada aspek-aspek intensitas bermain milik Lemmens (2009), yang terdiri oleh *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict,* dan *Problems*. Untuk skala agresivitas peneliti mengacu pada aspek-aspek milik buss and perry (1998), yang terdiri dari agresivness, agresi verbal, kemarahan, serta permusuhan.

4. Keaslian subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu merupakan mahasiswa strata 1 yang sedang dalam masa dewasa awal di Yogyakarta dan para subjek dalam penelitian ini belum pernah terlibat dengan tema yang serupa.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan nilai signifikansi sebesar 0,02 ($P < 0,05$) yang berarti adanya hubungan positif antara Intensitas bermain videogame violence dengan agresivitas pada mahasiswa di Yogyakarta. Semakin tinggi intensitas bermain videogame violence maka semakin tinggi juga tingkat agresivitas pada mahasiswa, begitu pula sebaliknya. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu intensitas bermain videogame violence memberikan kontribusi sumbangan efektif sebesar 6,9% terhadap agresivitas.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan pada penelitian ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi orang tua

Peneliti berharap agar orang tua yang memiliki putra/putri yang sedang berada di perguruan tinggi untuk mampu memberikan tindakan tegas agar putra/putri-nya dapat mengurangi intensitas dalam bermain suatu videogame agar berkurangnya agresivitas pada putra/putri tersebut. Terlebih lagi orang tua dapat memberikan nasihat kepada putra / putrinya untuk tidak bermain videogame secara berlebihan. Hal ini

dilakukan agar tidak terbentuknya perilaku agresif pada putra/putrinya

b. Bagi Universitas

Peneliti berharap agar pihak universitas mengetahui dampak yang terjadi jika mahasiswa terlalu sering bermain videogame. Universitas dapat memberikan informasi terkait dampak bermain videogame secara intens dan juga memberikan dorongan-dorongan sehingga mahasiswa tidak bermain videogame terlalu sering. Hal ini ditujukan agar dapat mengurangi agresivitas di kalangan mahasiswa

c. Bagi Subjek Penelitian

Peneliti berharap agar mahasiswa mampu mengurangi bermain videogame yang bertema violence. Mahasiswa dianjurkan untuk bermain videogame dengan tema yang lebih menyenangkan seperti adventure agar dapat mengurangi agresivitas yang muncul karena disebabkan oleh bermain videogame violence

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat menanggulangi kelemahan pada penelitian ini yang berupa tidak adanya pengawasan pada subjek yang mengisi kuesioner sehingga mengakibatkan beberapa kuesioner gugur. Hal ini mungkin dapat berupa pembagian kuesioner secara langsung kepada subjek, bukan menggunakan *google form* sebagai media pengambilan data. Ataupun dapat lebih menekankan motivasi para subjek yang mengisi jika menggunakan media *google form* untuk mengurangi adanya kemungkinan kuesioner gugur .

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, L. 2009. Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja Yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif. UMS.
- Ajzen. 1991. Attitude, Personality, and Behavior. Milton keyhes : Open University.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent *Video Games* on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Aprius, Maduwita. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi: Pitutur* 2012. 86-92.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Azwar, S. 2000. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Azwar, Saifudin. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barkowitz, L. 2003. *Emotional Behavior: Mengenai Perilaku & Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita & Cara Penanggulangannya: Buku Kesatu*. Alih bahasa: Hartanti Woro Susiatni.. Jakarta: Penerbit PPM.
- Baron, R.A., Byrne, D. (1994). *Social psychology: understanding human interaction*, (10th ed.), Allyn & Bacon, A Division of Simon & Schuster, Inc, Boston.
- Beaton, DE. Dkk. 2000. *Guidelines for the Process of Cross-Cultural Adaptation of Self-Report Measures*. *Journals LWW*.

- Braaten, E. B., Otto, S., & Handelsman, M. M. (1993). *What do people want to know about psychotherapy?* *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 30(4), 565-570.
- Bushman, BJ & Baumeister, RF. 2001. *Do People Aggress to Improve Their Mood? Catharsis Beliefs, Affect Regulation Opportunity, and Aggressive Responding.* *Journal of personality and social psychology.*
- Buss & Perry. 1992. The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Psychology*, edisi 63, 3.
- Buss, A.H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 553-575.
- Casdari. 2006. Peningkatan minat belajar anak. Malang: Bayumedia.
- Chaplin, J. P. 2000. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chaplin, J. P. 2006. Kamus Lengkap Psikologi. Alih bahasa: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, KT. Dkk. 2006. *Game Traffic Analysis: An MMORPG Perspective.* *Computer Networks.*
- Chiang, IT. dkk. 2011. *Effects of a Video Game-Based Intervention on Balance Learning for Institution-Dwelling Elderly in Veteran Home.* *International Education Technology.*
- David, NC. 2009. *Information Theory Meets Game Theory on the Interference Channel.* *Information Theory Workshop.*
- Davidoff, JB. 1991. *Brain and Behaviour: Critical Concepts in Psychology.*
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2001). Psikologi Sosial. Malang: UMM Press.

- Decamp, W. dkk. 2017. *Who Playes Violent Video Games? An Exploartory Analysis of Predictors of Playing Violent Games*. Personalty and individual Differences.
- Detik.com. (2019). <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-49792767> diakses pada 11 Octovber 2021.
- Deviandri, M, dkk. 2012 Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal Stkip PGRI Sumbar*.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in *Video Games: Implications for gender socialization and aggressive behavior*. *Sex Roles*, 38, 425–442.
- Faradina, Anggraini (2010). Hubungan Kematangan Emosi dengan Agresivitas Remaja Akhir Laki-Laki. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Fasya, H. dkk. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Hasanudin University.
- Gentile, DA. dkk. 2004. *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance*. *Journal of Adolescence*.
- Grace, Lindsay (2005). Game Type and Game Genre.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14–19. Griffiths, M. D. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society*, 29, 223–238.
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 359– 368). Boston: MIT Press.

- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U., & Thalemann, C. N. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter: Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. [Excessive computer use in childhood: Results of a psychometric study]. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117, 188–195.
- Hall, CS. & Lindzey, G. 1993. Psikologi Kepribadian: Teori-teori Holistik. Kanisius.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003, April). *Video Game* addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. Paper presented at Society for Research in Child Development Conference, Tampa, FL.
- Healy, J. M. (1990). *Endangered minds*. New York: Simon and Schuster.
- <https://www.statista.com/statistics/1116660/indonesia-frequency-of-playing-online-games/> diakses pada 22 Agustus 2020.
- Jentsch, Florian (2012). The Play Experience Scale: Development and Validation of a Measure of Play. *Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*.
- Kartono dan Gulo. 2000. *Kamus Psikologi*. Bandung : CV Pionir Jaya.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212–218.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273–277.
- Koeswara, E. 1988. *Agresi Manusia*. PT Eresco.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366–382.

- Kurniawan, D., 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
- Lemmens, JS. Dkk. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*.
- Loytsker, J., & Aiello, J. R. (1997). Internet addiction and its personality correlates. Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association, Chicago, IL.
- Madyanti, A. T. (2011). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online dengan Aggressive Driving pada Remaja. Skripsi. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16, 13–29.
- Muna, K. 2016. Pengaruh interaksi teman sebaya terhadap perilaku penggunaan internet pada siswa kelas XI di SMKN 2 di Yogyakarta. 43-46. <http://www.journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/viewFile/6465/6250>. Diakses pada tanggal 1 Maret 2019.
- Nabilah, Fanni. (2019). Hubungan Kematangan Emosi dengan Agresivitas Verbal yang Dilakukan pada Kalangan Mahasiswa. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Nichols, L. A., & Nicky, R. (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: A preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors* 18, 381–384.
- Nuraini. 2011. Intensitas Belajar Siswa. *Suara guru*.
- Padilla, L.M., Walker, Nelson, L.J, dkk. 2010. More Than Just a Game : *Video Game and Internet Use During Emerging Adulthood*. *J Youth*, 39. 103-113.

- Parsons, J. M. (2005). An examination of massively multiplayer online role-playing games as facilitator of internet addiction. *Dissertation Abstracts International*, 66, 8-B.
- Peterson, Cristopher & Seligman, Martin E. P. 2004. *Character Strength and Virtues: A Handbook and Classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Putri, K., R., A. 2013. Hubungan Ntara Identitas Sosial dan Konformitas dengan Perilaku Agresi Pada Suporter Sepak Bola Persisam Putra Samarinda. *Jurnal Psikologi Unversitas Mulawarman Samarinda*, vol 1.
- Ramadhani, A. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Rahayu, CD. 2008. Hubungan Antara Kematangan Emosi dan Konformitas dengan Preilaku Agresif pada Supporter Sepak Bola. UMS.
- Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13, 181–200.
- Rolina, R. &. (2004). *Pencarian Jati diri Melalui Proses Belajar dan Pengalaman*. Yogyakarta: SPS UGM.
- Sarlito, SW. 1992. *Teori-teori Psikologi Sosial*.
- Satria, R. A., dkk. 2015. Hubungan Kecanduan Bermain *Video Games* Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *Artikel Penelitian. Jurnal Kesehatan Andalas*.
- Sears, RR. 1994. *A Theoretical Framework for Personality and Social Behavior*. American Psychologist.
- Segall, M. H., Berry, J. W., Poortinga, Y. H., & Dasen, P. R. (1999). *Cross-cultural psychology: Research and applications*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., & Gold, M. S. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207–216.
- Sherry, J. (2001). The effects of violent *Video Games* on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409–431.
- Smith, S. L., Lachlan, K., & Tamborin, R. (2003). Popular *Video Games*: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 41, 58–76.
- Sudjana. 2003. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Peneliti*. Bandung :Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, M. N. (2012). *Statistika Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash Shaff.
- Taylor, SE. dkk. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Kencana Predana media Group.
- Utami, F.K. 2007. *Dampak Kecanduan Bermain Video Game pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Utomo, A . 2014. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Surakarta*. Naskah Publikasi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Waas, T, dkk. *A Review of Commitment and Implementation of Sustainabel Defelopment in Higher Education*. *Journal of cleaner production*.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). *Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales*. *Journal of personality and social psychology*, 54(6), 1063.
- Whang, L. S. M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 143–151.

Wikipedia. En.wikipedia.org. Diakses pada 28 Juli 2022.

Yulia, K. 2010. Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja. Universitas Katolik Soegijapranata.

Zimmerman, A G. Ybarra, G J. 2016. *Online Aggression: The Influences of Anonymity and Social Modeling*. Psychology of Popular Media Culture.

