



**HUBUNGAN *ONLINE DISSOCIATIVE SOCIAL INTERACTION*
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
PENGGEMAR *GAME ONLINE* GENRE WAR**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

oleh

Adi Wahdianto

1511412129

PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017



**HUBUNGAN *ONLINE DISSOCIATIVE SOCIAL*
INTERACTION DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA PENGGEMAR *GAME ONLINE* GENRE WAR**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

oleh

Adi Wahdianto

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1511412129

JURUSAN PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

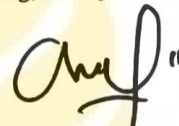
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Hubungan *Online Dissociative Social Interaction* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar *Game Online Genre War*” ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 September 2017



Adi Wahdianto

1511412129



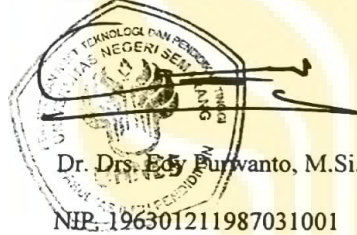
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan *Online Dissociative Social Interaction* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar *Game Online Genre War*” telah dipertanggungjawabkan dihadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada hari Selasa tanggal 12 September 2017.


Panitia Sidang Skripsi:

Ketua



Dr. Drs. Eddy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Sekretaris




Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si.
NIP. 197202042000032001

Penguji 1



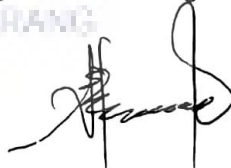
Luthfi Fathan Dahriyanto, S.Psi., M.A.
NIP. 197912032005011002

Penguji II/Pembimbing I



Nuke Martiarini, S.Psi., M.A.
NIP. 198103272012122001

Penguji III/Pembimbing II



Dra. Tri Esti Budiningsih, S.Psi., M.A.
NIP. 195811251986012001

MOTTO DAN PERUNTUKAN

Motto:

Interaksi positif hanya mungkin terjadi ketika manusia mau membangun suasana saling mempercayai, menghargai, dan saling mendukung (Siagian).

Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer mulai bisa berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer (*Sydney Harris*).

Peruntukan:

Karya ini diperuntukan bagi keluarga penulis yang senantiasa selalu memberi dukungan dan nasihat.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

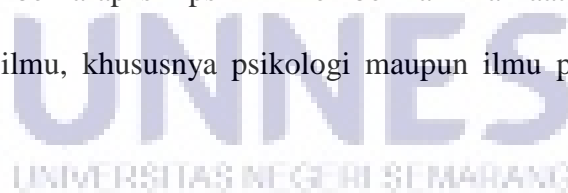
KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik dari tahap awal hingga tahap akhir. Bantuan, motivasi, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih setulus hati kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
2. Drs. Sugeng Haryadi, S.Psi., M.S., Ketua Jurusan Psikologi Universitas Negeri Semarang
3. Nuke Martiarini, S.Psi., M.A., sebagai dosen pembimbing 1 yang senantiasa dengan sabar memberikan arahan dan perhatian selama proses penyelesaian skripsi
4. Dra. Tri Esti Budiningsi, S.Psi., M.A., sebagai dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan masukan agar penulis mendapatkan hasil yang maksimal
5. Luthfi Fathan Dahriyanto, S.Psi., M.A., sebagai dosen wali dan dosen penguji yang telah memberikan masukan dan evaluasi agar skripsi yang ditulis ini mendapatkan hasil yang baik
6. Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si., sebagai sekretaris sidang skripsi ini
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf di Jurusan Psikologi yang telah berkenan membagikan ilmu dan pengalaman kepada penulis

8. Seluruh Subjek yang telah bersedia membantu selama proses pengumpulan data
9. Keluarga besar penulis, khususnya bapak Rohimin, ibu Sri Cahyati, Dhita Aulia Ferdiani, Hidayati, Joedin, Harudin, yang tiada henti memberikan dukungan, nasihat, dan mendoakan penulis selama proses penyusunan skripsi
10. Teman-teman Psikologi angkatan 2012, khususnya Intan, Ely, Sari, Uyun, Winny, Anggi, Aziz, Zadit, Kukuh, Budiman, Rike, Malla, Anisa, Bahar, dan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang selalu berbagi suka, duka, maupun dukungan
11. Teman-teman kos Hanna yang sudah baik, serta selalu memotivasi penulis agar segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini
12. Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu

Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat dan kontribusi untuk perkembangan ilmu, khususnya psikologi maupun ilmu pengetahuan lain yang terkait



Semarang, 12 September 2017

Penulis

ABSTRAK

Wahdianto, Adi. 2017. *Hubungan Online Dissociative Social Interaction Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Penggemar Game Online Genre War*. Skripsi. Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Nuke Martiarini, S.Psi., M.A., Dra. Tri Esti Budiningsih, S.Psi., M.A.

Dewasa ini perilaku kekerasan pada remaja semakin marak terjadi, seperti perilaku kekerasan dalam dunia virtual. Sebagai contoh nyatanya dari perilaku kekerasan dalam dunia virtual adalah yang terjadi dalam *game online* yang dilakukan oleh pemain *game online* atau dalam bahasa populer disebut dengan *gamers*. Perilaku kekerasan dalam *game online* dipicu oleh berbagai hal, salah satunya adalah perdebatan-perdebatan yang dilakukan *gamers*, baik berdebat mengenai strategi, saling menyalahkan atau saling menghina. Arah interaksi virtual negatif juga menggiring remaja berperilaku agresif di dunia nyata. Selaras dengan hal tersebut, hasil studi akademisi di Universitas Brock yang dilansir situs berita *bbc.com* (6 Februari 2014), mengungkapkan bahwa remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu di dunia virtual berisi kekerasan membuat remaja malas berinteraksi sosial dengan orang lain secara positif dalam kehidupan nyata serta membangun benteng moral untuk membedakan benar dan salah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif remaja penggemar *game online genre war*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional, teknik pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik *incidental sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi hasil adaptasi dari *modified aggression scale* milik Orpinas (1993). Skala psikologi tersebut berisi butir-butir pernyataan yang diberikan kepada 125 subjek, yaitu penggemar *game online genre war* di kota Semarang. Keabsahan data dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Skala *online dissociative social interaction* terdiri dari 17 aitem ($\alpha = 0.625$), dan skala perilaku agresif terdiri dari 18 aitem ($\alpha = 0.789$). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *nonparametric correlations*, dan metode analisis data yang digunakan adalah metode statistik korelasi *rank spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan variabel *online dissociative social interaction* berada dalam kategori rendah dan variabel perilaku agresif berada dalam kategori sedang. Hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.113 dengan signifikansi atau nilai $p = 0.211$, kaidah yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah ($p < 0.05$). Berdasarkan nilai koefisien korelasi, hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan tidak diterima. Hal yang menyebabkan *online dissociative social interaction* tidak memiliki hubungan dengan perilaku agresif dikarenakan subjek dalam penelitian ini hanya melakukan kontravensi dengan tingkatan sedang, sehingga tidak memiliki efek yang signifikan terhadap timbulnya perilaku agresif. Faktor yang diprediksi lebih berpengaruh terhadap munculnya perilaku agresif pada remaja penggemar *game online genre war* di

kota Semarang adalah adanya motif yang dapat menimbulkan perilaku dan kebudayaan dengan sifat negatif.

Kata Kunci: perilaku agresif, *online dissociative social interaction*, *game online*



ABSTRACT

This adult violent behavior in teenagers languid occurs, such as violent behavior in the virtual world. For example in reality of violent behavior in the virtual world is happening in online games conducted by players games online or in popular language called gamers. Violent behavior in online games are triggered by various things, one of which is the debates conducted gamers, good debating strategy, mutual blame or insult each other. The direction of the virtual interaction negative also brought thetten to behave aggressively in the real world. In line with this, the results of studies of academics at the University of Brock which are reported by the news site *bbc.com* (February 14, 2014), revealed that teenagers who spend too much time in the virtual world contains violence make teens interact socially with people lazy other positively in real life as well as the moral building to distinguish right and wrong. The purpose of this study was to determine the relationship of dissociative online social interaction with adolescent aggressive behavior war genre fans of online games.

This study uses a quantitative correlation, sampling techniques were performed using incidental sampling technique. Data collection methods used in this study using psychological scale adaptation of the modified scale aggression belongs Orpinas (1993). The psychology scale grains contain statements given to 125 subjects, namely the war genre fans of online games in Semarang. Data validation was performed to test the validity and reliability. Dissociative online social interaction scale consisted of 17 item ($\alpha = 0.625$), and aggressive behavior scale consisted of 18 item ($\alpha = 0.789$). Data analysis techniques used in this study is the technique of nonparametric correlations, and methods of data analysis is a statistical method used rank correlation spearman.

The results showed dissociative online social interaction in low category and aggressive behavior in medium category. The result of the calculation, the correlation coefficient of 0.113 to the significance or value of $p = 0.211$, rules that are used in testing the hypothesis is ($p < 0.05$). Based on the value of the correlation coefficient, this hypothesis is not accepted. Things that cause dissociative online social interaction has no relationship with aggressive behavior because the subjects in this study did contravention with only a moderate level, so it does not have a significant effect on the incidence of aggressive behavior. Factors that predicted more influence on aggressive behavior in young fans of online games genre war in Semarang is the motif that can lead to behavior and culture with a negative nature.

Key words: *Aggressive behavior, online dissociative social interaction, online game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERUNTUKAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	16
1.3. Tujuan Penelitian	16
1.4. Manfaat penelitian.....	16
1.4.1. Manfaat teoritik.....	16
1.4.2. Manfaat Praktis	17
BAB	
2. LANDASAN TEORI.....	18
2.1. Perilaku Agresif	18
2.1.1 Pengertian Perilaku Agresif	18

2.1.2	Teori-Teori tentang Agresi.....	21
2.1.3	Dimensi perilaku Agresif	27
2.1.4	Jenis-Jenis perilaku Agresi.....	28
2.1.5	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku agresif	29
2.2.	<i>Social Interaction</i>	33
2.2.1.	Pengertian <i>Social Interaction</i>	33
2.2.2.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Social Interaction</i>	34
2.2.3.	Syarat-Syarat Terjadinya <i>Social Interaction</i>	36
2.2.4.	Jenis-Jenis <i>Social Interaction</i>	37
2.2.5.	<i>Online Dissociative Social Interaction</i>	41
2.2.5.1.	<i>Pengertian Online Dissociative Social Interaction</i>	41
2.3.	Remaja.....	44
2.3.1.	Pengertian Remaja.....	44
2.4.	<i>Game Online</i>	46
2.4.1.	Pengertian <i>Game Online</i>	46
2.4.2.	Perkembangan <i>Game Online</i>	47
2.5.	Kajian Pustaka.....	51
2.6.	Kerangka Berfikir Hubungan <i>Online Dissociative Social Interaction</i> dengan Perilaku Agresif Remaja Penggemar <i>Game Online Genre war</i>	53
2.7.	Hipotesis.....	57
BAB		
3.	METODE PENELITIAN.....	58
3.1.	Jenis dan Desain penelitian	58
3.1.1.	Jenis Penelitian	58

3.1.2. Desain Penelitian	59
3.2. Variabel Penelitian	59
3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian	60
3.2.2. Definisi Operasional	60
3.2.2.1. <i>Perilaku Agresif</i>	60
3.2.2.2. <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	61
3.2.3. Hubungan Antara Variabel Penelitian	61
3.3. Populasi dan Sampel	62
3.3.1. Populasi.....	62
3.3.2. Sampel.....	62
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.4.1. Skala Perilaku Agresif	64
3.4.2. Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	67
3.5. Validitas dan Reliabilitas	69
3.5.1. Validitas.....	69
3.5.1.1. <i>Uji Validitas Skala Perilaku Agresif</i>	70
3.5.1.2. <i>Uji Validitas Skala Online Dissociative Social Interaction</i>	73
3.5.2. Reliabilitas.....	76
3.6. Teknik Analisis Data.....	79
3.6.1. Gambaran Perilaku Agresif dan <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	80
3.6.2. Uji Asumsi.....	81
3.6.2.1. <i>Uji Normalitas</i>	81
3.6.2.2. <i>Uji Linieritas</i>	81

3.6.3. Uji Hipotesis	81
----------------------------	----

BAB

4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1. Persiapan Penelitian.....	82
4.1.1. Orientasi Kancan Penelitian.....	82
4.1.2. Penyusunan Alat Ukur.....	83
4.1.2.1. <i>Skala Perilaku Agresif</i>	84
4.1.2.2. <i>Skala Online Dissociative Social Interaction</i>	84
4.1.3. Penentuan Subjek	85
4.2. Pelaksanaan Penelitian	85
4.2.1. Proses Perijinan	85
4.2.2. Pengambilan Data.....	86
4.2.3. Pelaksanaan Skoring	87
4.3. Hasil Penelitian.....	88
4.3.1. Data Demografi	88
4.3.1.1. <i>Sebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin</i>	88
4.3.1.2. <i>Sebaran Subjek Berdasarkan Usia</i>	89
4.3.1.3. <i>Sebaran Subjek Berdasarkan Frekuensi Game Online genre War yang Dimainkan Selama Satu Bulan Terakhir</i>	90
4.3.1.4. <i>Sebaran Subjek Berdasarkan Frekuensi Intensitas Berkomunikasi dalam Fitur Chatt Room Game Online Genre War dalam Satu Bulan Terakhir</i>	91
4.3.1.5. <i>Sebaran Subjek Berdasarkan Frekuensi Intensitas Bermain Game Online Genre War dalam Satu Bulan Terakhir</i>	92
4.3.2. Analisis Deskriptif.....	93
4.3.3. Gambaran Perilaku Agresif Remaja Penggemar <i>Game Online Genre War</i>	94

4.3.3.1. <i>Gambaran Umum Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar Game Online Genre War</i>	94
4.3.3.2. <i>Gambaran Spesifik Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar Game Online Genre War</i>	97
4.3.3.2.1. <i>Gambaran Tipe Fighting</i>	97
4.3.3.2.2. <i>Gambaran Tipe Bullying</i>	99
4.3.3.2.3. <i>Gambaran Tipe Anger</i>	101
4.3.3.2.4. <i>Gambaran Tipe Caring Behavior</i>	103
4.3.4. <i>Gambaran Online Dissociative Social interaction Remaja Penggemar Game Online Genre War</i>	108
4.3.4.1. <i>Gambaran Umum Online Dissociative Social Interaction pada Remaja Penggemar Game Online Genre War</i>	108
4.3.4.2. <i>Gambaran Spesifik Online Dissociative Social Interaction pada Remaja Penggemar Game Online Genre War</i>	110
4.3.4.2.1. <i>Gambaran Umum Aspek Persaingan</i>	111
4.3.4.2.2. <i>Gambaran Umum Aspek Kontravensi</i>	113
4.3.4.2.3. <i>Gambaran Umum Aspek Konflik</i>	115
4.4. Analisis Inferensial	120
4.4.1. Uji Asumsi.....	120
4.4.1.1. <i>Uji Normalitas</i>	120
4.4.1.2. <i>Uji Linieritas</i>	121
4.4.2. Uji Hipotesis	122
4.5. Pembahasan	124
4.5.1. Pembahasan Analisis Deskriptif	124
4.5.1.1. <i>Pembahasan Analisis Deskriptif Data Demografi Variabel Perilaku Agresif dan Online Dissociative Social Interaction</i>	124

4.5.1.2. Pembahasan Analisis Deskriptif Perilaku Agresif.....	126
4.5.1.3. Pembahasan Analisis Deskriptif Online Dissociative Social Interaction	129
4.5.2. Pembahasan Analisis Statistik Inferensial <i>Online Dissociative Social Interaction</i> dengan Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar <i>Game Online Genre War</i>	134
4.6. Keterbatasan Penelitian	138

BAB

5. SIMPULAN DAN SARAN	140
5.1. Simpulan.....	140
5.2. Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN.....	149



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kriteria Jawaban Skor Skala Perilaku Agresif.....	65
3.2. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif.....	66
3.3. Penskoran dan Alternatif Jawaban Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	67
3.4. <i>Blue Print</i> Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	68
3.5. Hasil Uji Coba Skala Perilaku Agresif.....	71
3.6. Sebaran Baru Nomor Item Skala Perilaku Agresif	72
3.7. Hasil Uji Coba Skala <i>Online Dissociative Social interaction</i>	74
3.8. Sebaran Baru Nomor Item Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	75
3.9. Hasil <i>Try Out</i> Reliabilitas Skala Perilaku Agresif	77
3.10. Hasil <i>Try out</i> Uji Reliabilitas <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	77
3.11. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Agresif.....	78
3.12. Hasil Uji Reliabilitas <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	78
3.13. Interpretasi Reliabilitas	79
4.1. Gambaran Umum Sebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	88
4.2. Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia Menurut Sarwono.....	89
4.3. Gambaran Subjek Berdasarkan Frekuensi <i>Game Online genre War</i> yang Sering Dimainkan dalam Satu Bulan Terakhir.....	91
4.4. Frekuensi Intensitas Berkomunikasi dalam Fitur <i>Chatt Room Game Online Genre War</i> dalam Satu Bulan Terakhir	92
4.5. Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Online Genre War</i>	93
4.6. Penggolongan Kriteria Analisis Berdasarkan <i>Mean</i> Teoritis.....	94
4.7. Gambaran Umum Perilaku Agresif.....	95

4.8. Statistik Deskriptif Perilaku Agresif	96
4.9. Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Fighting</i>	98
4.10. Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Fighting</i>	98
4.11. Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Bullying</i>	100
4.12. Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Bullying</i>	100
4.13. Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Anger</i>	102
4.14. Gambaran Deskriptif Perilaku Agresif berdasarkan Tipe <i>Anger</i>	102
4.15. Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Caring Behavior</i> atau <i>Cooperative</i>	104
4.16. Gambaran Deskriptif Perilaku Agresif berdasarkan Tipe <i>Caring Behavior</i> atau <i>Cooperative</i>	104
4.17. Ringkasan Deskriptif Spesifik Perilaku Agresif Remaja Penggemar <i>Game Online Genre War</i>	104
4.18. Perbandingan <i>Mean Empiris</i> Tiap Tipe Perilaku Agresif.....	107
4.19. Gambaran Umum <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	109
4.20. Statistik Deskriptif <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	109
4.21. Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Persaingan.....	111
4.22. Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Persaingan	112
4.23. Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Kontravensi.....	114
4.24. Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Kontravensi	114
4.25. Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Konflik	116

4.26. Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Konflik	116
4.27. Ringkasan Deskriptif Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Remaja Penggemar <i>Game Online Genre War</i>	118
4.28. Perbandingan <i>Mean</i> Empiris Tiap Aspek-Aspek <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	119
4.29. Hasil Uji Normalitas	120
4.30. Hasil Uji Linieritas	122
4.31. Hasil Uji Hipotesis	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Diagram Kerangka Berfikir	56
3.1. Hubungan <i>Online Dissociative Social Interaction</i> dengan Perilaku Agresif..	61
4.1. Diagram Gambaran Umum Perilaku Agresif.....	97
4.2. Diagram Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Fighting</i> ...	99
4.3. Diagram Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Bullying</i> ..	101
4.4. Diagram Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Anger</i>	103
4.5. Diagram Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Berdasarkan Tipe <i>Cooperative</i> atau <i>Caring Behavior</i>	105
4.6. Diagram Gambaran Spesifik Perilaku Agresif Remaja Penggemar <i>Game</i> <i>Online Genre War</i>	106
4.7. Diagram Perbandingan <i>Mean</i> Empiris Tiap Tipe Perilaku Agresif	107
4.8. Diagram Gambaran Umum <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	110
4.9. Diagram <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Persaingan.....	113
4.10. Diagram <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Berdasarkan Aspek Kontravensi.....	115
4.11. Diagram <i>Online Dissociative Social interaction</i> Berdasarkan Aspek Konflik	117
4.12. Spesifik <i>Online Dissociative Social Interaction</i> Remaja penggemar <i>Game</i> <i>Online Genre War</i>	118
4.13. Diagram Perbandingan <i>Mean</i> Empiris Tiap Aspek <i>Online Dissociative</i> <i>Social Interaction</i>	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran	149
Lampiran1	150
A. Skala Uji Coba Penelitian	151
B. Tabulasi Uji Coba Penelitian.....	168
1. Tabulasi Uji Coba Skala Perilaku Agresif	168
2. Tabulasi Uji Coba Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	171
C. Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Skala Penelitian.....	174
1. Validitas Uji Coba Skala Perilaku Agresif.....	174
2. Reliabilitas Uji Coba Skala Perilaku Agresif.....	180
3. Validitas Uji Coba Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	180
4. Reliabilitas Uji Coba Skala <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	186
Lampiran 2	187
A. Skala Penelitian.....	188
B. Tabulasi Skala Penelitian.....	201
1. Tabulasi Skala Penelitian <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	201
2. Tabulasi Skala Penelitian Perilaku Agresif	206
C. Tabulasi Setiap Aspek.....	210
a. Aspek dari <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	210
1. Aspek Persaingan	210
2. Aspek Kontravensi	213
3. Aspek Konflik	216

b. Tabulasi dari Setiap Tipe Perilaku agresif	220
1. Tipe <i>Fighting</i>	220
2. Tipe <i>Bullying</i>	223
3. Tipe <i>Anger</i>	226
4. Tipe <i>Caring Behavior</i> atau <i>Cooperative</i>	229
D. Hasil Statistik Deskriptif Skala penelitian Per Aspek Atau Tipe.....	233
a. Aspek dari <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	233
b. Tipe dari perilaku Agresif.....	233
E. Validitas dan Reliabilitas Skala Penelitian	234
1. Validitas Skala Penelitian <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	234
2. Reliabilitas Skala Penelitian <i>Online Dissociative Social Interaction</i>	237
3. Validitas Skala Penelitian Perilaku Agresif	237
4. Reliabilitas Skala Penelitian Perilaku Agresif	241
Lampiran 3	242
A. Hasil Uji Normalitas	243
B. Hasil Uji Linieritas	243
C. Hasil Uji Korelasi	244
Lampiran 4	245
A. Surat Keterangan penelitian	246
B. Surat Keterangan Pengolahan Data.....	247

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perilaku kekerasan pada remaja sangat rentan terjadi. Individu usia remaja seringkali menjadi korban eksploitasi kekerasan oleh orang dewasa. Hasil laporan dari *Multi-Country Study on Women's Health and Domestic Violence* yang dilansir harian Sindonews.com (Indrianto, diakses pada tanggal 16 Desember 2014), menyebutkan bahwa kekerasan fisik dan intimidasi juga umum dikalangan remaja. Laporan dari 40 negara berkembang menunjukkan bahwa intimidasi terjadi sebanyak 45,2% pada remaja laki-laki dan 35,8% gadis atau remaja perempuan.

Selain itu data dari *Global Status Report on Violence Prevention* yang dilansir harian Sindonews.com (Indrianto, diakses pada tanggal 16 Desember 2014), dari 133 negara yang merupakan laporan tentang penganiayaan anak, kekerasan remaja, pelecehan seksual, dan penelantaran manula, menyatakan bahwa sekitar 250.000 kasus pembunuhan remaja terjadi sepanjang tahun 2013, yaitu 43% dari total jumlah pembunuhan global setiap tahun. Untuk setiap kasus kekerasan remaja, 40% mengalami cedera berat, yang memerlukan perawatan di rumah sakit. Cedera ini mencakup 24% gadis remaja yang mengalami kekerasan seksual. Contoh konkrit kekerasan di Indonesia terhadap remaja yakni kasus remaja yang menjadi korban persekusi yang dilakukan oleh salah satu organisasi

masyarakat terhadap seorang remaja 15 tahun di Jakarta Timur pada tanggal 28 Mei 2017, remaja berinisial PMA diinterogasi, ditampar dan dipukul oleh anggota organisasi masyarakat karena dianggap melakukan penghinaan di media sosial terhadap ketua organisasi masyarakat tersebut (Prastiwi, dilansir News.liputan6.com, diakses pada tanggal 2 Juni 2017).

Akan tetapi pada kenyataan remaja tidak selalu menjadi korban dari tindakan kekerasan, namun dapat berperan sebagai pelaku. Sebuah kasus di Makasar yang terjadi pada tanggal 8 Maret 2017, menerangkan bahwa terjadi pengeroyokan dua siswi sekolah menengah pertama oleh sekelompok siswi sekolah menengah pertama lainnya (sumber: Lliputan6.com, diakses pada tanggal 8 Maret 2017). Selain itu di Manado terjadi aksi perkelahian dua pelajar Sekolah Menengah Pertama yang didukung dan disaksikan oleh 25 teman sekolahnya (sumber: Shintalestari, diakses dari news.liputan6.com, pada tanggal 16 September 2017). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang dilansir oleh situs berita Wowkeren.com (Sholeh, diakses pada tanggal 30 Desember 2015), menyatakan bahwa kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak usia remaja justru meningkat pada tahun 2015. Jika tahun 2014 tercatat ada 67 kasus anak usia remaja yang menjadi pelaku kekerasan, tahun 2015 naik menjadi 79 kasus. Sedangkan Kasus anak usia remaja sebagai pelaku tawuran juga mengalami peningkatan dari sebelumnya 46 kasus di tahun 2014 kini menjadi 103 kasus di tahun 2015.

Peningkatan perilaku kekerasan yang dilakukan anak usia remaja disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor yang dapat meningkatkan terjadinya

kekerasan remaja sangat kompleks, menurut Indrianto dalam berita harian Sindonews.com (diakses pada tanggal 16 Desember 2014), meliputi diri remaja sendiri, keluarga, dan komunitas atau negara. Faktor resiko dalam diri individu remaja meliputi sifat hiperaktif, impulsif, agresi, kontrol perilaku yang buruk, kurang perhatian, keterlibatan awal atau kecanduan alkohol, obat-obatan dan rokok, keyakinan aneh, dan sikap antisosial. Adanya variabel agresi sebagai faktor pendorong peningkatan perilaku kekerasan pada remaja, menunjukkan bahwa variabel agresi memiliki dampak negatif bagi diri remaja, yang dapat menimbulkan perilaku menyimpang dan membentuk kelompok-kelompok negatif di dalam kehidupan remaja. Menurut Putro (2013), yang dilansir oleh berita harian Liputan6.com (diakses pada tanggal 10 Mei 2016), menyatakan bahwa perilaku agresi remaja yang cenderung negatif dapat memunculkan geng-geng pelajar sehingga dapat memicu tawuran antar pelajar. Ironisnya, hal ini semakin marak terjadi, meskipun merugikan banyak pihak, baik pihak remaja maupun lingkungan masyarakat. Bentuk-bentuk perilaku agresi remaja yang muncul berupa tawuran dan tindakan-tindakan yang dapat merugikan orang lain.

Peningkatan perilaku agresi pada remaja menurut Saad (dalam Nisfiannoor & Yulianti, 2005), dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktornya yakni perkembangan teknologi. Faktor teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, ditandai dengan semakin banyaknya media-media elektronik, seperti media televisi, radio hingga media internet.

Media internet merupakan media yang diciptakan secara khusus untuk memproses informasi secara cepat dan singkat agar mempermudah segala

aktivitas serta meningkatkan kinerja manusia sebagai penggunaannya. Selain itu dalam media internet terdiri dari berbagai fitur hiburan, salah satu fitur hiburan yang digemari dan memiliki manfaat positif bagi penggunaannya adalah *game online*. Menurut Malon dan Laper (dalam Vanri & Hasbiyalloh, 2011), menyatakan bahwa *game online* memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi pemainnya dikarenakan adanya tantangan fantasi, rasa penasaran serta adanya kendali. Selain itu *game online* dalam penelitian yang dilakukan oleh Newsroom (dalam Vanri & Hasbiyalloh, 2011), menyatakan bahwa anak atau remaja yang memainkan *game online* akan cenderung meningkat daya akurasi berfikirnya.

Namun pada kenyataannya, menurut Anderson, Gentle dan Buckley (dalam Vanri & Hasbiyalloh, 2011), *game online* juga dapat memberikan efek negatif bagi penggunaannya, seperti tindakan agresi, baik agresi verbal seperti perkataan kotor, cacian, makian maupun agresi fisik dan kekerasan seperti pemukulan, penusukan, penjegalan atau penembakan serta agresi relasi seperti rusaknya hubungan antara relasi sosial. Sehingga perkembangan teknologi justru menyisakan masalah serius bagi kehidupan remaja. Konten-konten yang dimuat dalam media elektronik, khususnya media televisi dan internet menyajikan adegan-adegan kekerasan. Adegan-adegan kekerasan ini yang setiap hari dipaparkan pada remaja secara berulang-ulang melalui media elektronik. Kebiasaan remaja mengamati adegan-adegan kekerasan inilah yang dapat meningkatkan perilaku agresi. Dimana kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dari sebuah tontonan dapat dipandang sebagai pemicu berubahnya perilaku. Bukan hanya itu, segala bentuk informasi, baik informasi

tanpa konten kekerasan ataupun dengan konten penuh kekerasan sangat mudah diakses oleh remaja melalui media internet. Sehingga tayangan-tayangan dengan unsur kekerasan yang dilihat setiap hari dapat mempengaruhi perilaku individu menjadi perilaku agresi.

Agresi dari remaja akan selalu sejalan dengan perkembangan media elektronik yang terus mengembangkan konten kekerasan. Tayangan kekerasan yang secara berulang diterima oleh anak atau remaja, akan membentuk pola kognisinya terhadap perilaku kekerasan yang dilakukan oleh sosok pelaku kekerasan dalam tayangan tersebut. Jika sosok pelaku kekerasan dianggap menarik dan dapat memberikan harapan-harapan baru pada diri remaja, maka sosok dalam tayangan tersebut akan dijadikan sebagai model. Sehingga anak usia remaja akan mengidentifikasi tentang seberapa besar kemampuan dirinya dapat melakukan hal serupa dengan tayangan kekerasan tersebut dan mengimitasi serta menginternalisasikan kedalam kehidupan nyatanya. Sehingga dapat menimbulkan pemahaman bahwa perilaku kekerasan dapat diterapkan dalam lingkungan sosialnya. Pemahaman yang salah dari anak atau remaja dalam perkembangan sosial kognitifnya terhadap konten kekerasan dari media elektronik yang diterima secara berulang-ulang dapat memicu perilaku agresi pada remaja.

Media elektronik di Indonesia sendiri setiap hari mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari sisi konten, fitur, maupun penggunaannya, seperti pengguna internet yang belakangan ini sangat besar perkembangannya. Data menunjukkan 88,1 juta pengguna aktif internet di Indonesia, dengan 88,1 juta pengguna aktif media sosial, yang mana 87%

penggunanya mengakses melalui perangkat mobile (Berliyanto, www.idkeyword.com, diakses pada tanggal 10 Mei 2016). Sementara itu hasil riset yang dilakukan oleh kementerian komunikasi dan informatika bersama *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF) tahun 2014 mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet dengan rentang usia responden 10 hingga 19 tahun, menyatakan bahwa sebanyak 35 juta anak dan remaja Indonesia merupakan pengguna aktif internet (Broto, kominfo.go.id, diakses pada tanggal 18 Februari 2014). Jadi dapat diketahui bahwa anak dan remaja memiliki minat yang sangat tinggi terhadap dunia digital. Namun menurut Ko (2009) dalam *Journal of Adolescent Health* yang dilansir oleh harian Vivanews.co.id (dilansir Firman, diakses pada tanggal 28 Februari 2009), menyatakan bahwa remaja yang sebagian besar menghabiskan waktunya untuk bermain internet lebih berpeluang memiliki sikap agresi. Dimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Ko (2009), dengan jumlah subyek sebanyak 9400 remaja di Taiwan, menemukan bahwa remaja yang memiliki tanda-tanda sebagai pecandu internet dan *game online*, mengakui bahwa mereka pernah melakukan tindakan agresi seperti memukul, mendorong, mengancam seseorang yang dilakukan dalam setahun terakhir. Selain itu beberapa kegiatan *online* bisa mendorong anak-anak dan remaja untuk melampiaskan kemarahannya atau menjadi agresi dengan cara yang tidak akan mereka lakukan di dunia nyata. Jadi merujuk pada pendapat diatas, dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi, khususnya dalam dunia internet sangat mempengaruhi perkembangan sifat agresi remaja.

Perkembangan teknologi memberikan peluang lebih luas kepada remaja untuk melakukan tindakan agresi kepada siapa saja dengan jumlah sasaran lebih dari satu orang atau banyak orang serta dimana saja, tanpa mengenal waktu dan ruang melalui sebuah interaksi *online*. Interaksi *online* dengan sifat agresi ini dapat digolongkan kedalam bentuk disosiatif sosial interaksi, karena sifatnya yang buruk, dan dapat memicu konflik secara *online*. Agresi yang berupa konflik dalam interaksi sosial *online* dengan sifat disosiatif tersebut bertujuan untuk menyerang secara psikis lawan komunikasi melalui rekaman *voice note*, *video*, atau *chatt-chatt*. Tindakan agresi melalui dunia maya semakin memburuk dan marak terjadi dengan berkembangnya fitur *game online*.

Fitur *game online* di Indonesia sendiri memiliki penggemar yang cukup tinggi yakni sebesar 25 juta dari seluruh pengguna internet aktif, dan setiap tahunnya mengalami peningkatan sebesar 5%-10% (Sofia, Antaranews.com diakses pada tanggal 29 Januari 2014). Namun *game online* dalam perkembangannya seringkali menyajikan plot kekerasan. Bahkan menurut Henry (dalam, Apriyanti & Harmanto, 2015), seringkali isi *game* didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. *Game online* yang menyajikan isi *game* dengan plot kekerasan dan agresi adalah *game online* dengan genre *war*. *Game-game online* dengan genre *war* memiliki beberapa tipe menurut Ardine (dalam harian Kompas.com, diakses 07 September 2016), seperti *First Person Shooter*, dalam *game first person shooter* konten yang dimuat adalah aksi perang menggunakan tembakan, dengan sudut pandang orang pertama. Jadi dalam *game* tersebut tidak memperlihatkan karakter *game* secara utuh, namun hanya bagian

tangan dan senjata saja, hal ini bertujuan agar *gamers* merasa dirinya lah yang sedang berperang dan memainkan senjata.

Game online dengan sifat tersebut bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena setiap aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain. Hal tersebut dapat terjadi dalam *game online* karena disajikan dengan audiovisual yang menarik serta dirasa lebih memiliki tantangan dan kepuasan batin jika dapat mengalahkan pemain lain. Hal ini yang menjadikan para pemain mampu duduk berlama-lama. Menurut Fauzan (dalam Apriyanti & Harmanto, 2015), pada prinsipnya *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. *Game online* sering kali mengakibatkan suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan yang disebut dengan adiksi. *Game online* yang dilakukan terus menerus akan mengakibatkan adiksi. Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction* (Grant & Kim, dalam Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013). Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee dalam Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013). Adiksi *game online* dapat berdampak pada psikologis pemainnya, dapat berupa kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lupa kewajiban belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah (PR), sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah, dan stres jika kalah saat bermain *game online* (Greenfield & Gross, dalam Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013). Menurut

Lemmens, dkk (dalam Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013), terdapat tujuh kriteria adiksi *game* yang didasarkan pada DSM IV antara lain: *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problems*.

Adanya unsur kompetisi yang berdampak stress pada pemain *game online* serta konflik yang merupakan kriteria dari adiksi *game online*, menegaskan bahwa pemain *game online* yang sudah mengalami adiksi, sangat rentan mengalami *online dissociative social interaction*, karena kompetisi dan konflik menurut (Soekanto 2012: 65), merupakan bagian dari bentuk *dissociative social interaction*. Selain *gamers* dapat mengalami kecenderungan *online dissociative social interaction, game online* dengan genre *war* tersebut yang menjadi titik awal dari terciptanya tindakan-tindakan agresi pada remaja. Tindakan agresi tersebut dapat terjadi karena adanya proses pembelajaran yang salah dari *game online* oleh remaja pemain *game online*.

Menurut penelitian yang telah dilakukan, baik secara perspektif psikologi maupun neurologi, bahwa konten ekstrim *video game* yang berupa kekerasan atau sadisme menjadi pemicu dari sikap dan perilaku agresif. Dominick (1984), menemukan bahwa jumlah *video game* yang dimainkan memiliki korelasi positif dengan salah satu dari tiga ukuran agresi diantara anak-anak kelas sepuluh dan sebelas. Tiga ukuran sikap agresi yang dimaksud meliputi karakter pemaarah, pendendam dan mudah menggunakan pelampiasan dengan kekerasan. Riset Anderson dan Bushman (2002), lebih menegaskan hubungan antara kekerasan dengan agresi. Melalui *General Aggression Model* dijelaskan perkembangan agresi dan perbedaan individu dalam kerentanan terhadap pengaruh *video game*

kekerasan. Model ini menjelaskan bahwa variabel situasional dan personal saling berinteraksi untuk mempengaruhi kondisi internal seseorang. Keadaan internal berisi kognisi yang mempengaruhi perasaan dan *arousals* (fisik). Model ini juga menjelaskan *video game* dengan konten kekerasan memiliki efek jangka pendek dan jangka panjang. Dalam jangka pendek, *game* merupakan variabel situasional yang menyebabkan peningkatan kognisi dan gairah agresi. Efek jangka panjangnya lebih merupakan hipotesis, yaitu kekerasan mempengaruhi perilaku dengan mempromosikan keyakinan dan sikap agresi, sehingga menciptakan skema agresi, perilaku agresif dan harapan agresi (sumber: www.bin.go.id, diakses pada tanggal 23 Juli 2012). Selain itu menurut teori Bandura, Baron, dan Richardoson (dalam Sarwono & Meinarno, 2012), menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku sosial yang dipelajari.

Secara lebih lanjut Bandura (dalam Permatasari & Harmanto, 2016), menyatakan bahwa perilaku seseorang diperoleh melalui proses peniruan perilaku orang lain. Bandura menyatakan bahwa orang belajar banyak perilaku melalui peniruan, bahkan tanpa adanya penguatan sekalipun akan diterima. Kita bisa meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model, dan akibat yang ditimbulkannya atas model tersebut. Teori belajar sosial yang dipelopori oleh Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata respon otomatis atas stimulus melainkan juga karena akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Prinsip dasar belajar hasil temuan Bandura termasuk belajar sosial dan moral. Kemudian lebih lanjut Bandura menyebutkan lingkungan memang

membentuk perilaku dan perilaku membentuk lingkungan. Oleh Bandura konsep ini disebut *determinisme resiprokal* yaitu proses yang mana dunia dan perilaku seseorang saling mempengaruhi. Dalam teorinya, Bandura menekankan dua hal penting yang sangat mempengaruhi perilaku yaitu pembelajaran *observasional* (*modeling*) yang lebih dikenal dengan teori belajar sosial dan regulasi diri. Teori belajar sosial percaya bahwa siswa belajar dengan mengamati dan meniru orang lain. Proses ini disebut pemodelan atau pembelajaran observasional.

Sehingga atas dasar tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa perilaku agresif pada *gamers* remaja, terjadi karena adanya proses peniruan dan pengamatan dari konten dalam *game online*, sehingga jika konten dalam *game online* tersebut memuat isi dengan latar belakang agresi dengan sifat merusak, maka remaja akan lebih condong untuk mengimitasi apa yang terjadi dalam *game online* tersebut kedalam perilaku sehari-harinya, termasuk perilaku agresif.

Sebagai contoh nyata dari perilaku agresif remaja yang dipengaruhi oleh *game online* yaitu fenomena kejahatan yang dilakukan oleh remaja 18 tahun di Thailand yang melakukan perampokan serta penembakan sopir taksi pada agustus 2014 karena terinspirasi *game online Grand Theft Auto* (Leonhart, www.ligagame.com diakses pada tanggal 05 Agustus 2008). Tentu hal ini menunjukkan bahwa dampak dari *game online* terhadap perilaku agresif remaja sangat mengawatirkan.

Terjadinya penembakan dan perampokan merupakan suatu agresi yang sangat fatal yang dilakukan oleh seorang remaja karena terinspirasi *game online*. Namun bukan hanya tindakan agresi fisik saja yang terjadi karena atas dasar *game*

online. Menurut Anderson, Gentle dan Buckley (dalam Vanri dan Hasbiyalloh, 2011), agresi lainnya dapat terjadi pada anak dan remaja yang memainkan *game online* seperti agresi verbal serta agresi relasi. Agresi verbal yang sering dilakukan yaitu mencaci, memaki serta mengina, atau bahkan agresi relasi seperti rusaknya hubungan dengan lingkungannya.

Agresi verbal di media *chatting* dalam *game online* memang tidak dapat dihindari, karena dengan adanya media *chatting* seseorang akan semakin sering berinteraksi dengan kawan ataupun lawan mainnya. Bentuk agresi verbal dalam sosial media *chatting game online* berupa makian, cacian, bahkan hinaan yang dapat digolongkan kedalam perbuatan kekerasan verbal. Dimana menurut Satria, Nurdin, dan Bachtiar (2015), salah satu faktor yang diduga mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan bergenre *war*. Sebagai salah satu contoh dari kajian pakar psikologi yaitu Yahudi dan Anderson menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan video *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media televisi atau tayangan video (Yahudi & Douglas dalam Ramadhani, 2013).

Dampak dari *game online* sangat besar dan negatif, dimana perilaku dalam *game online* tersebut ditiru dan diaplikasikan oleh remaja dalam kehidupan nyata. Sehingga tidak salah bahwa perilaku kekerasan dalam tayangan *game online* dapat membentuk perilaku agresif remaja dalam kehidupan nyata. Dimana pada dasarnya perilaku didalam *game online* genre *war* tidak sesuai dengan norma dan aturan kehidupan nyata, hal tersebut hanya terjadi secara *virtual*. Lingkungan

virtual yang memiliki sifat buruk dapat merusak suatu hubungan sosial di dalam masyarakat.

Pernyataan di atas diperkuat oleh pendapat Mulyadi (dalam Emilia & Leonardi, 2013), menyatakan bahwa situs jejaring sosial sebagai salah satu pendukung terciptanya lingkungan sosial *virtual* dapat berakibat negatif pada perkembangan emosi. Mulyadi (dalam Emilia & Leonardi, 2013), menyatakan bila lingkungan sosial yang ada di sekeliling kita berupa lingkungan sosial yang *virtual*, maka perkembangan emosi cenderung tidak adekuat karena lingkungan virtual dapat diatur sesuai kehendak individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti dan Harmanto tentang perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game online* di Surabaya menyatakan bahwa permainan *game online* yang digemari oleh remaja pada saat ini merupakan sebuah permainan yang melibatkan interaksi antara pemain dan lawan. Interaksi tersebut dapat berupa interaksi secara langsung dan tidak langsung. Interaksi langsung mereka dapat berkumpul dan berinteraksi di warnet sedangkan secara tidak langsung mereka berinteraksi dengan lawan main *game online* (Apriyanti & Harmanto, 2015).

Sementara itu Penelitian Melani (dalam Ramadhani, 2013), yang berjudul “Studi Kasus Tentang Pengaruh *game online* terhadap agresivitas Remaja di Surabaya” menyatakan bahwa beberapa tindakan yang terlihat agresif yang ditimbulkan remaja pria untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi saat bermain *game online*, antara lain yakni agresi untuk bermain permainan yang dimainkan dalam *game online* dengan melakukan teriakan, umpatan, maupun

mengganggu pemain lain, bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakan keyboard, menghentakkan mouse, memukul dan menendang peralatan komputer, mencari masalah pada media *chatting*, memukul meja, memukul peralatan warnet, menyebabkan timbulnya keinginan untuk merokok, serta tindakan mengumpat yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan memberi peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang cenderung mengajak untuk bermusuhan dengan kata-kata umpatan atau pun dialek daerah yang kasar dengan tujuan mengejek, atau membalas ejekan dari teman yang dirasa menyinggung.

Penelitian di atas sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan lima *gamers* pada tanggal 15 Desember 2015. Dimana hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa interaksi yang dilakukan berbeda satu sama lainnya. Ketika berinteraksi dengan sesama pengguna *game online* secara global, *chatt room* tersebut digunakan untuk berbagi informasi tentang *game online* yang dimainkan, akan tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi komunikasi yang bersifat sara pula. Namun perilaku berkomunikasi dalam *chatt room game online* dengan teman satu klan yang sangat mencolok seperti berkata kasar, meledek, sara, menghina, meluapkan emosi dengan marah-marah. Hal tersebut terjadi karena teman satu klan mengalami kekalahan secara terus-menerus, atau teman tidak pandai dalam memainkan *game online*, serta biasanya dalam satu klan beranggotakan teman-teman dekat ataupun keluarga. Selain itu pola interaksi dan komunikasi yang terjadi dengan lawan main juga tidak berbeda jauh dengan pola komunikasi antar teman satu klan. Dimana dari lima *gamers*

tersebut, rata-rata sangat menyukai untuk meledek lawan mainnya. Tentu perilaku meledek tersebut bertujuan untuk mengintimidasi lawan mainnya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pola interaksi maupun komunikasi dalam *chaat room game online* menjurus pada perilaku agresif dan komunikasinya bersifat negatif.

Adanya komunikasi negatif dalam *game online* merupakan bentuk *dissociative social interaction*, karena dalam *dissociative social interaction*, bentuk komunikasi dan kontak sosial yang terjadi menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto 2012), selalu mengarah pada konflik, seperti persaingan, dan pertentangan. Wujud dari konflik tersebut dalam penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti dan Harmanto (2015), berbentuk agresi fisik yang ditunjukkan ketika bermain, seperti menendang, memukul, dan perilaku agresif verbal seperti berkata-kata kasar, misalkan: *fuck*, *gatel*, dan *cuk*, yang secara langsung diucapkan maupun ditunjukkan kepada lawann melalui *chaat room*.

Hal-hal diatas yang menjadi dasar peneliti mengangkat tema *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif pada remaja penggemar *game online* genre *war*, dikarenakan pada masa kini semakin berkembang dan terjadi perilaku agresif. Atas dasar hal tersebut, peneliti merasa penting untuk mengangkat tema ini, sebagai bahan pertimbangan bagi khalayak pengguna media sosial khususnya *game online*, bahwa perilaku agresif memiliki dampak yang sangat negatif terhadap perkembangan psikologis seseorang, serta orang tua agar tidak membiarkan anaknya bermain *game online* tanpa pengawasan, sehingga tidak menjadi korban atau pelaku perilaku agresif. Karena ketika remja menjadi korban, remaja akan memiliki kecenderungan untuk mengimitasi apa yang telah

dialaminya dan menerapkannya dikehidupannya, hal ini dikarenakan imitasi merupakan faktor yang sangat penting dari *social interaction* secara *online*.

1.2. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas maka peneliti menentukan rumusan masalah yang berbunyi sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku agresif pada remaja penggemar *game online genre war*?
2. Bagaimana gambaran *online dissociative social interaction* pada remaja penggemar *game online genre war*?
3. Apakah ada hubungan *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif pada remaja penggemar *game online genre war*?

1.3. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif remaja penggemar *game online genre war*.
2. Untuk mengetahui gambaran *online dissociative social interaction* pada remaja penggemar *game online genre war*.
3. Untuk mengetahui apakah ada hubungan *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif pada remaja penggemar *game online genre war*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritik

Manfaat penelitian secara teoritis, agar hasil penelitian dapat menambah referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial

dalam bidang Interaksi serta dalam bidang psikologi perkembangan tentang bahasan *parenting*, guna mengantisipasi perilaku agresif pada remaja dalam menggunakan *game online* khususnya *game online* dengan genre *war*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian secara praktis, agar hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada khalayak umum tentang bagaimana bahayanya perilaku agresif serta secara khusus memberikan pemahaman remaja agar menanamkan nilai – nilai moral pada dirinya sehingga tidak menjadi pelaku atau korban dari perilaku agresif, serta memberikan gambaran kepada pihak – pihak sekolah tentang dampak dari perilaku agresif terhadap keadaan psikologis remaja.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Perilaku Agresif

2.1.1. Pengertian Perilaku Agresif

Orpinas dan Horne (dalam Bedell & Horne, 2005), menyatakan bahwa agresi adalah bentuk yang ekstrim dari perilaku yang disengaja, seperti: memukul, mendorong, mengisolasi rekan agar tujuan yang diinginkan tercapai, serta dapat menyebabkan kerugian psikologis atau fisik kepada orang lain. Lebih lanjut Orpinas dan Frankowski (2001), menyatakan perilaku agresif yang paling umum dilakukan adalah agresi verbal (menggoda, menyebut nama panggilan, mendorong untuk melawan, mengancam untuk menyakiti) dan agresi fisik (mendorong, menampar, menendang, memukul), serta marah.

Sedangkan perilaku agresif menurut Berkowitz (dalam Sarwono & Meinarno, 2012: 148), menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan melukai yang disengaja oleh seseorang atau institusi terhadap orang atau institusi lain yang sejatinya disengaja. Perilaku yang dilakukan dapat secara fisik langsung maupun tidak langsung dan secara verbal langsung maupun tidak langsung. Menurut Kartono (dalam Hidayat, Rustiana, & Pramono, 2014), menyatakan bahwa agresi adalah ledakan-ledakan emosi dan kemarahan hebat yang meluap-luap dalam bentuk sewenang-wenang, penyerangan, penyergapan, serbuan kekejaman, perbuatan-perbuatan yang menimbulkan penderitaan dan kesakitan,

pengerusakan, dan tindakan permusuhan ditujukan kepada seseorang atau benda. Myers (dalam Nisfiannoor & Yulianti, 2005), perilaku agresif didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, menghina, membully, mengumpat, atau menghukum orang lain.

Sedangkan perilaku agresi menurut Murry (dalam Susantyo, 2011), sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat melalui berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Lebih lanjut Bandura, Baron, dan Berkowitz (dalam, Apriyanti & Harmanto, 2015), menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar sosial. Belajar sosial adalah belajar melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Pernyataan para ahli tersebut sejalan dengan tugas perkembangan kognitif anak menurut Piaget (dalam Khaldun, 2013), yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif pada anak terjadi pemusatan perhatian dan pengamatan tentang bagaimana tingkah laku yang diamati mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan dari lingkungan untuk digunakan. Sedangkan Dill dan Dill (dalam Susantyo, 2011), melihat perilaku agresif sebagai perilaku yang dilakukan berdasarkan pengalaman dan adanya rangsangan situasi tertentu sehingga menyebabkan seseorang itu melakukan tindakan agresif.

Lebih lanjut Bandura (dalam Susantyo, 2011), beranggapan bahwa perilaku agresif merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukannya perilaku yang dibawa individu sejak lahir. Perilaku agresif ini dipelajari dari lingkungan sosial seperti

interaksi dengan keluarga, interaksi dengan rekan sebaya dan media massa melalui modelling.

Scheneiders (dalam Susantyo, 2011), mengartikan perilaku agresif sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesenangan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal. Sedangkan Moore dan Fine (dalam Susantyo, 2011), memandang perilaku agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik atau verbal terhadap individu atau objek-objek lain. Selain itu, perilaku agresif diartikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain, baik fisik maupun psikis yang menimbulkan kerugian atau bahaya bagi orang lain atau merusak milik orang lain (Anderson & Huesmann dalam Siddiqah, 2010).

Sarwono dan Meinarno (2012: 148-151), menyatakan ada beberapa perspektif dalam menjelaskan agresi, yaitu biologi, psikoanalisis dan behavioristik. (1) Perspektif biologis menekankan pada tingkah laku hewan sebagai rujukan tingkah laku manusia karena agresivitas manusia sama halnya dengan agresivitas hewan dan fungsi-fungsi alami organ tubuh. (2) Perspektif psikodinamika melihat agresi merupakan bagian dari insting dasar, yaitu insting hidup (*eros*) dan insting mati (*thanatos/death instinct*). Insting mati ini yang membawa manusia pada dorongan agresif. (3) Perspektif behavioristik melihat bahwa tingkah laku agresi adalah salah satu bentuk tingkah laku yang rumit. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang artinya bahwa agresivitas tidaklah alami.

Berdasarkan pengertian perilaku agresif yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli di atas, maka disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku merusak baik berupa tindakan fisik maupun verbal, disengaja maupun tidak sengaja dilakukan oleh seseorang terhadap objek orang atau benda, dengan tujuan untuk menghukum, membela diri ataupun atas dasar luapan reaksi emosi.

2.1.2. Teori-Teori Tentang Agresi

Sarwono (2002: 301-314), dalam bukunya menjabarkan macam-macam teori tentang agresi dari para ahli, yaitu:

1. Teori bawaan, terdiri atas:

a. Teori naluri

Freud dalam teori psikoanalisis klasiknya mengemukakan bahwa agresi adalah satu dari dua naluri dasar manusia. Naluri agresi atau *tanatos* merupakan pasangan dari naluri seksual atau *eros*. Jika naluri seks berfungsi untuk melanjutkan keturunan, naluri agresi berfungsi mempertahankan jenis. Kedua naluri tersebut berada dalam alam ketidaksadaran, khususnya pada bagian dari kepribadian yang disebut *Id* yang pada prinsipnya selalu ingin agar kemamuannya dituruti (prinsip kesenangan atau *pleasure pinciple*). Akan tetapi, sudah barang tentu tidak semua keinginan *Id* dapat dipenuhi. Kendalinya terletak pada bagian lain dari kepribadian yang dinamakan *super-ego* yang meakili norma-norma yang ada dalam masyarakat dan ego yang berhadapan dengan kenyataan. Karena dinamika kepribadian seperti itu, sebagian besar naluri agresif manusia dapat diredam dalam alam ketidaksadaran dan tidak muncul sebagai perilaku nyata.

Teori naluri lain dikemukakan oleh Lorenz (1976), dari pengamatan berbagai jenis hewan, Lorenz menyimpulkan bahwa agresi merupakan bagian dari naluri hewan yang diperlukan untuk *survival* (bertahan) dalam proses evolusi. Barash (1979), mengumpulkan berbagai buku yang terbit di sekitar tahun 1924 dan menemukan sekitar 6.000 macam naluri. Dari buku-buku yang dikumpulkan, bahwa tidak hanya naluri agresi dan seks yang ada, tetapi juga ada naluri keibuan, makan, tidur, bekerja, berkumpul, menyusui dan sebagainya.

Kritik dari para pakar yang berorientasi budaya. Mereka mengatakan bahwa kalau agresif adalah naluri, agresi harus sama saja kapan pun, dimana pun dan di lingkungan budaya apapun. Nyatanya, agresivitas berbeda-beda antar satu negara dan negara yang lain.

b. Teori biologi

Teori biologi menjelaskan perilaku agresif, baik dari proses faal maupun teori genetika (ilmu keturunan). Proses faal dijelaskan oleh Moyer (1976), yang berpendapat bahwa perilaku agresif ditentukan oleh proses tertentu yang terjadi di otak dan susunan syaraf pusat. Demikian pula hormon laki-laki (testosteron) dipercaya sebagai pembawa sifat agresi.

Teori biologi juga meninjau perilaku agresif dari ilmu genetika dikemukakan oleh Lagerspetz (1979). Ia mengawinkan sejumlah tikus putih yang agresif dan tikus putih yang tidak agresif. Sesuai dengan hukum Mendel, setelah 26 generasi diperoleh 50% tikus yang agresif dan 50% yang tidak agresif. Teori genetika ini juga coba dibuktikan melalui identifikasi

ciri-ciri agresif pada pasangan-pasangan kembar identik, kembar nonidentik dan saudara-saudara kandung nonkembar. Hasilnya adalah bahwa ciri-ciri yang sama paling banyak terdapat antara pasangan kembar identik (Rushton, Russel & Wells, 1984).

Kritik dari sudut pandang perbedaan budaya mengatakan jika teori ini benar, pola perilaku agresif akan terus menerus sama saja dari masa ke masa dan dari tempat ke tempat. Padahal kenyataannya tidak demikian.

2. Teori lingkungan, terdiri atas:

a. Teori frustrasi-agresi klasik

Teori ini dikemukakan oleh Dollard dkk (1939) dan Miller (1941), berpendapat bahwa agresi dipicu oleh frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Agresi merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi.

b. Teori frustrasi-agresi baru

Dalam perkembangannya kemudian terjadi beberapa modifikasi terhadap teori Frustrasi-agresi klasik. Salah satu modifikasi adalah dari Burnstein dan Worchel (1962), yang membedakan frustrasi dan iritasi. Jika suatu hambatan terhadap pencapaian tujuan dapat dimengerti alasannya, yang terjadi adalah iritasi (gelisah, sebal), bukan frustrasi (kecewa, putus asa). Frustrasi lebih memicu agresi daripada iritasi.

Selanjutnya, Bekowitz (1989), mengatakan bahwa frustrasi menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu agresi. Marah itu sendiri baru timbul jika sumber frustrasi dinilai mempunyai

alternatif perilaku lain daripada perilaku yang menimbulkan frustrasi itu. Teori frustrasi agresi hanya untuk menerangkan agresi dengan emosi benci (*hostile aggression*), tidak dapat menerangkan gejala agresi instrumental.

Agresi beremosi benci pun tidak terjadi begitu saja. Kemarahan memerlukan pancingan (*cue*) tertentu untuk dapat menjadi perilaku agresi yang nyata (Berkowitz & Le Page, 1967). Hubungan antara frustrasi dan agresi adalah bahwa tidak selalu agresi berhenti atau tercegah dengan sendirinya jika hambatan terhadap tujuan sudah teratasi. Frustrasi lebih disebabkan oleh keadaan subjektif daripada kondisi objektif.

Berkowitz (1972), keadaan subjektif disebut deprivasi (kekurangan), yaitu adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan sehingga orang yang bersangkutan merasa kekurangan. Karena harapan itu pada umumnya tidak menetap, tetapi meningkat sesuai dengan peningkatan kondisi objektif, deprivasi ini juga berubah. Yang tadinya tidak menimbulkan frustrasi pada saat berikutnya dapat menimbulkan frustrasi karena adanya deprivasi. Dalam contoh tentang istri yang frustrasi karena melihat istri tetangga dibelikan sepatu oleh suaminya, deprivasi timbul karena ada perbandingan. Akan tetapi, deprivasi dapat juga terjadi karena perbandingan terhadap harapan yang tumbuh di dalam diri orang yang bersangkutan sendiri (Williams, 1975; Wood, 1989).

Deprivasi yang memicu frustrasi (karena membandingkan dengan orang lain atau karena membandingkan dengan harapan sendiri) dinamakan deprivasi relatif. Deprivasi absolut yaitu keadaan dimana orang yang

bersangkutan memang betul-betul kekurangan dalam suatu hal tertentu (Myers, 1996). Deprivasi absolut belum tentu menimbulkan frustrasi, sedangkan deprivasi relatif lebih besar kemungkinan memicu frustrasi. Penelitian juga membuktikan bahwa kesenjangan antara harapan dan kenyataan itu sendiri tidak cukup dapat memicu perilaku agresif jika tidak dibarengi dengan adanya kendala terhadap pencapaian harapan itu (Burton dkk, 1994).

Deprivasi relatif bisa ditingkatkan oleh media masa, khususnya iklan-iklan melalui televisi. Menurut Brickman dan Campbell, peningkatan deprivasi relatif terjadi karena gejala yang dinamakan tingkat adaptasi (*adaptation level*), yaitu keadaan yang tadinya tidak diharapkan sekarang menjadi diharapkan karena ada pengalaman-pengalaman yang mendahului. Hal-hal lain yang berpengaruh pada hubungan antara deprivasi relatif dan frustrasi adalah faktor kategori diri (*self categorization*) dan identitas sosial (*social identity*) seseorang.

c. Teori belajar sosial

Berbeda dari teori bawaan dan teori frustrasi agresi yang menekankan faktor-faktor dorongan dari dalam, teori belajar sosial lebih memperjuangkan faktor tarikan dari luar. Patterson, Littman dan Bricker (1967), menemukan bahwa pada anak-anak kecil, agresivitas yang membuahkan hasil yang berupa peningkatan frekuensi itu sendiri. Rubin (1986), mengemukakan bahwa aksi terorisme yang tidak mendapat tanggapan dari media masa tidak akan berlanjut. Demikian pula White dan

Humphrey (1994), mengatakan bahwa wanita-wanita yang agresif telah mengalami sendiri perlakuan agresif terhadap dirinya, baik yang diperolehnya dari orang tuanya, teman prianya, maupun pacarnya. Bandura (1979), juga mengatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari pun perilaku agresif dipelajari dari model yang dilihat dalam keluarga, dalam lingkungan kebudayaan setempat atau melalui media masa.

Walaupun demikian, tidak berarti bahwa tidak ada penelitian yang memandang agresi sebagai sesuatu yang tidak negatif. McCloskey, Figuerendo dan Koss (1995), adalah pakar-pakar yang menemukan bahwa tidak ada kaitan antara pengalaman agresi dan disfungsi keluarga pada masa kanak-kanak dengan perkembangan agresivitas dan kesehatan mental orang yang bersangkutan pada masa dewasanya. Jadi, jika terjadi agresi, menurut mereka hal tersebut bukan disebabkan oleh pengalaman masa lalu atau kondisi kesehatan mental mereka yang kurang baik. Dengan demikian, agresi dianggap hanya merupakan reaksi sesaat saja.

3. Teori kognisi

Teori kognisi berintikan pada proses yang terjadi pada kesadaran dalam membuat penggolongan (kategorisasi), pemberian sifat-sifat (atribusi), penelian dan pembuatan keputusan. Dalam hubungan antara dua orang, kesalahan atau penyimpangan dalam pemberian atribusi juga dapat menyebabkan agresi (Johnson & Rule, 1986). Dari uraian teori agresi di atas dapat disimpulkan bahwa banyak tokoh-tokoh menyatakan tentang penyebab munculnya perilaku agresif melalui teori-teorinya. Berdasarkan teori bawaan terdiri atas teori naluri

dan teori biologi. Teori naluri terdapat tokoh Freud dan Lorenz. Freud mengungkapkan bahwa perilaku agresif muncul karena ada naluri agresi atau *tanatos* (insting mati), sedangkan Lorenz menyatakan agresi merupakan bagian naluri hewan yang diperlukan untuk bertahan dalam proses evolusi. Teori biologi terdapat tokoh Moyer dan Lagerspetz, yang menyatakan bahwa perilaku agresif muncul dari proses faal maupun teori genetika (ilmu keturunan).

Sedangkan berdasarkan teori lingkungan terdiri atas teori frustrasi-agresi dan teori belajar sosial. Teori frustrasi agresi menyatakan bahwa perilaku agresif akan muncul ketika individu tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Teori belajar sosial, menurut Bandura bahwa perilaku agresif dipelajari dari model yang dilihat dalam keluarga, lingkungan, kebudayaan setempat dan media masa. Selain itu, pada teori kognisi menyatakan bahwa proses yang terjadi pada kesadaran dalam membuat penggolongan (kategorisasi), pemberian sifat-sifat (atribusi), penilaian dan pembuatan keputusan.

2.1.3. Dimensi Perilaku Agresif

Menurut Atkinson (dalam Fadila, 2013), menyatakan ada tiga dimensi perilaku agresif, yaitu :

1. Melukai secara fisik, seperti memukul, menampar, menendang.
2. Melukai secara verbal, seperti mencaci maki, menghina, berkata kasar dan tabu.

3. Merusak harta benda, seperti melempar, menendang dan menghancurkan benda-benda di sekitar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada tiga dimensi perilaku agresif yaitu melukai secara fisik, melukai secara verbal dan merusak harta benda yang ada di sekitarnya.

2.1.4. Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Orpinas (1993), membagi tipe-tipe agresi menjadi empat yaitu *fighting*, *bullying*, *anger*, *cooperative* atau *caring behavior*. Menurut Buss dan Perry (dalam Ramadhani 2013), agresi dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

1. *Aggressiveness* yaitu perilaku yang memiliki sifat keagresifan, dapat terlihat seperti dalam bentuk perkelahian dengan teman sebaya, secara fisik menyerang orang lain, berperilaku kasar terhadap orang tua, guru, dan orang dewasa serta memiliki persaingan yang ekstrim.
2. *Verbal aggression* (agresi verbal) merupakan perilaku agresi yang dapat diobservasi atau terlihat. *Verbal aggression* adalah kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal, yakni melalui kata-kata penolakan, bentuk serangan verbal baik berupa cacian, ancaman, mengumpat, atau penolakan.
3. *Anger* (kemarahan) merupakan perasaan marah, kesal dan sebal. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu keadaan yang mudah untuk tempramental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.

4. *Hostility* (permusuhan) merupakan perilaku agresi yang tidak terlihat. *Hostility* terdiri dari dua bagian, yaitu *resentment* seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan *suspicious* seperti ketidakpercayaan terhadap orang lain, kekhawatiran, dan *proyeksi* dari rasa permusuhan dengan orang lain.

Tipe-tipe yang telah dikemukakan oleh Orpinas (1993), yaitu *fighting*, *bullying*, *anger*, *cooperative* atau *caring behavior*, merupakan aspek dalam pembuatan alat ukur agresi dalam penelitiannya yang diberi judul *modified aggression scale*. Alat ukur yang sama juga akan digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini, karena aspek-aspek yang digunakan untuk membuat alat ukur ini sudah bisa mewakili dalam pengukuran perilaku agresif dalam penelitian ini.

2.1.5. Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Faktor-faktor yang menimbulkan perilaku agresif dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal seperti frustrasi. Frustrasi ialah suatu keadaan dimana suatu masalah hidup atau kesulitan tidak bisa terpecahkan, satu kebutuhan tidak terpenuhi atau terpuaskan, dan orang gagal mencapai tujuan yang ingin dicapai (Kartono dalam Apriyanti & Harmanto, 2015). Akibat dari frustrasi ini mungkin timbul perasaan agresif yang sering kali meluap-luap dan mencari jalan keluar sampai dipuaskan dengan tindakan-tindakan agresif. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dapat menjadi penyebab perilaku agresif.

Selain itu menurut teori *cognitive neo association model* dan teori *general affective aggression model* (GAAM) dari Berkowitz dan Anderson (dalam Siddiqah, 2010), penyebab munculnya perilaku agresif adalah situasi yang tidak

menyenangkan atau mengganggu, dan adanya faktor individual dan situasional yang dapat saling berinteraksi mempengaruhi kondisi internal seseorang.

Secara lebih luas dijelaskan oleh Sarwono dan Meinarno (2012: 152-157), mengatakan ada beberapa faktor penyebab agresi pada manusia, yaitu:

1. Sosial

Di dalam faktor sosial terdapat frustrasi yang dapat menjadi penyebab agresi. Tidak tercapainya keinginan menimbulkan perasaan tidak nyaman yang kemudian terwujud menjadi frustrasi. Kemudian kondisi frustrasi akan menimbulkan kemarahan yang mengakibatkan menjadi tingkah laku agresif. Provokasi verbal atau fisik adalah salah satu penyebab agresi. Manusia cenderung untuk membalas dengan derajat agresi yang sama atau sedikit lebih tinggi daripada yang diterimanya. Faktor lainnya adalah alkohol dapat menaikkan agresivitas. Minum alkohol ini dilakukan secara bersama-sama, tidak sendirian.

2. Personal

Pola tingkah laku berdasar kepribadian. Orang dengan pola tingkah laku tipe A cenderung lebih agresif daripada orang dengan tipe B. Tipe A identik dengan karakteristik terburu-buru dan kompetitif. Tingkah laku yang ditunjukkan orang bertipe B adalah bersikap sabar, kooperatif, non kompetisi, non agresif. Orang bertipe A cenderung lebih melakukan *hostile aggression* merupakan agresi yang bertujuan untuk melukai atau menyakiti korban. Sedangkan orang bertipe B cenderung lebih melakukan *instrumental aggression* adalah tingkah laku agresif yang dilakukan dengan tujuan tidak untuk melukai atau menyakiti korban.

Adanya perbedaan pada jenis kelamin, laki-laki lebih agresif daripada perempuan. Bahwa anak laki-laki menunjukkan ekspresi dominan, merespon menampilkan hingga memulai tingkah laku agresif, anak laki-laki lebih menampilkan agresi dalam bentuk fisik dan verbal. Sedangkan pada anak perempuan agresivitas diwujudkan secara tidak langsung, dengan bentuk menyebarkan gosip atau kabar buruk, atau dengan menolak atau menjahui seseorang sebagian dari lingkungan pertemanan.

3. Kebudayaan

Lingkungan berperan terhadap tingkah laku, maka muncul penyebab agresi adalah faktor kebudayaan. Lingkungan geografis, seperti pesisir/pantai menunjukkan karakter lebih keras daripada masyarakat yang hidup dipedalaman. Nilai dan norma yang mendasari sikap dan tingkah laku masyarakat juga berperan terhadap agresivitas satu kelompok.

4. Situasional

Dalam sebuah penelitian kondisi cuaca yang panas lebih sering memunculkan aksi agresi. Hal ini muncul ketika udara panas menimbulkan rasa tidak nyaman yang berujung meningkatkan agresi sosial.

5. Sumber daya

Sumber daya yang mendukung mampu untuk menumbuhkan perdagangan, sehingga sering memunculkan perselesihan hingga peperangan.

6. Media masa

Media masa televisi yang merupakan media tontonan dan secara alami mempunyai kesempatan lebih bagi untuk mengamati apa yang disampaikan secara

jelas. Tayangan-tayangan yang penuh kekerasan tampaknya menjadi salah satu hal yang memicu agresivitas. Koeswara (dalam Nando & Pandjaitan, 2012), mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dibagi menjadi empat, yaitu (a) faktor sosial, (b) faktor lingkungan, (c) faktor situasional, (d) faktor hormonal, (e) faktor kepribadian, serta (f) alkohol dan obat-obatan.

Secara nyata menurut para ahli, agresi disebabkan oleh berbagai faktor, sebagai berikut (dalam Zebua, Suprpto, & Elisabeth, 2014):

1. Individu melakukan agresi karena adanya provokasi dari orang lain yang berlangsung secara fisik maupun verbal (Sarwono & Meinarno, 2012).
2. Pengalaman yang tidak menyenangkan dari orang lain dapat memunculkan emosi yang mengarah pada tindakan agresi (Myers, 2012; Sarwono & Meinarno, 2011).
3. Individu yang mengalami pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang lain dapat memicu tindakan agresi sebagai alternatif untuk membalas serangan yang telah menyakiti dirinya (Tim Pustaka Familia, 2006).
4. Rasa tidak suka individu terhadap kelompok lain atau orang lain dapat memicu agresi (Helmi & Soerdadjo, 1998).
5. Frustrasi yang dirasakan oleh individu merupakan akibat dari terhambatnya tujuan yang ingin dicapainya (Siregar & Amiruddin 2009; Taylor, Peplau & Sears, 2009).
6. Individu yang mempunyai karakter agresi karena sudah terbiasa melakukan tindakan agresi (Mahmudah, 2011).

7. Populasi kendaraan bermotor dapat memicu agresi yaitu nekat melanggar lalu lintas meskipun ada polisi dan hal ini disebabkan oleh faktor kesesakan, kebisingan, kemacetan, dan suhu panas di jalan raya (Halim, 2008).

Berdasarkan dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa perilaku agresif dapat timbul pada diri individu yang dipengaruhi oleh faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* tersebut merupakan bentuk luapan emosi negatif dari diri seseorang seperti rasa frustrasi, pengalaman yang tidak menyenangkan, dan rasa tidak suka terhadap kelompok lain. Sedangkan faktor *eksternal* lebih dipengaruhi oleh faktor situasi sosial seperti interaksi yang dapat mempengaruhi kondisi internal dari individu, provokasi dalam bentuk fisik maupun verbal serta berkembangnya media masa.

2.2. Social Interaction

2.2.1. Pengertian Social Interaction

Menurut Broner dalam bukunya Gerungan (1986: 57), menyatakan bahwa interaksi sosial atau *social interaction* yaitu suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Menurut Gerungan (1986: 54), suatu hubungan antara dua manusia atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi yang lain atau sebaliknya. Sedangkan menurut Soekanto (2012: 55), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia.

Merujuk pendapat para ahli diatas, penulis mendefinisikan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang dilakukan oleh perorangan, perorangan dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok dengan tujuan untuk mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan dari individu satu dengan individu lainnya.

2.2.2. Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi *Social Interaction*

Menurut Gerungan (1986: 58), faktor – faktor *social interaction* yakni dibagi menjadi empat, yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Faktor Imitasi

Faktor imitasi adalah suatu proses dimana seseorang meniru apa yang dilakukan oleh orang lain dengan catatan model yang ditiru adalah sosok yang dikagumi, serta suatu segi dari proses interaksi sosial yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku diantara orang banyak.

2. Faktor Sugesti

Faktor sugesti yakni suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman – pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

3. Faktor Identifikasi

Faktor identifikasi yakni suatu proses dimana berperannya dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang yang dianggap ideal dalam suatu

segi untuk memperoleh sistem norma, sikap, dan nilai yang dianggap ideal, terhadap kekurangan yang ada pada dirinya.

4. Faktor Simpati

Faktor simpati dirumuskan sebagai perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul bukan atas dasar logis rasional melainkan atas dasar penilaian perasaan. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Soekanto (2012: 64), yang menyatakan bahwa faktor dari *social interaction* dibagi kedalam empat bagian, yakni:

1. Faktor imitasi, dalam faktor ini memiliki sisi positif dan negatifnya, sisi positifnya sendiri yakni dimana imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, sedangkan sisi negatifnya dapat terjadi jika mengimitasi suatu tindakan-tindakan yang menyimpang serta dalam imitasi juga dapat melemahkan atau bahkan mematikan pengembangan daya kreasi seseorang.
2. Faktor sugesti, faktor sugesti berlangsung apabila seseorang apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain.
3. Faktor identifikasi, yakni suatu kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Dalam identifikasi kepribadian seseorang dapat terbentuk.
4. Faktor simpati, merupakan suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Dalam proses ini, perasaan memegang peran yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak

lain dan untuk bekerjasama dengannya. Faktor-faktor yang dikemukakan oleh Gerungan dan Soekanto diatas, memiliki kesamaan akan substansinya. Dimana kedua pendapat tersebut menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial dibedakan menjadi 4 hal, yakni: faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, serta faktor simpati.

2.2.3. Syarat-Syarat Terjadinya *Social Interaction*

Selain faktor – faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya interaksi sosial, menurut Soekanto (2012: 57), suatu interaksi dapat dikatakan sebagai interaksi sosial ketika hal tersebut memiliki dua syarat yakni adanya kontak sosial serta adanya komunikasi. Kontak sosial sendiri memiliki makna secara harfiah adalah sama – sama saling menyentuh. Kontak sosial sendiri memiliki beberapa bentuk, antara lain:

1. Antara orang perorang, suatu proses dimana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma–norma dan nilai–nilai masyarakat dimana dia menjadi anggota.
2. Antara orang perorang dengan suatu kelompok atau sebaliknya, suatu perasaan, dimana seseorang merasakan tindakan–tindakannya berlawanan dengan norma–norma masyarakat.
3. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya, yakni ketika dua kelompok saling bekerjasama dengan tujuan menjadi yang terbaik dari kelompok – kelompok lainnya (Soekanto, 2012: 65).

Kontak sosial sendiri dibagi kedalam dua sifat, yaitu sifat primer dan sekunder (Soekanto, 2012: 67). Kontak Primer terjadi apabila yang mengadakan

hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, misalnya apabila seseorang berjaba tangan ataupun saling tersenyum. Sedangkan kontak sekunder berbeda dengan kontak primer, dimana dalam kontak sekunder memerlukan suatu perantara, baik perantara orang sebagai pihak ketiga dalam komunikasi ataupun perantara media elektronik seperti telepon, radio dan internet. Selain kontak sosial, syarat dari interaksi sosial adalah adanya komunikasi.

Komunikasi sendiri memiliki pengertian sebagai pemberian arti dari seseorang terhadap perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Makna komunikasi dalam interaksi sosial sendiri menurut penulis yaitu sebagai bentuk pesan dari perasaan – perasaan yang ada terhadap orang lain atau kelompok, agar orang atau kelompok yang menerima pesan mengerti akan keinginannya sehingga akan menimbulkan reaksi, baik berupa reaksi positif seperti terjalinnya persahabatan, kerjasama atau dapat menimbulkan reaksi negatif seperti permusuhan dan penolakan, dimana reaksi didasarkan pada penafsiran dari penerima pesan dalam komunikasi serta penyampaian pesan dalam berkomunikasi.

2.2.4. Jenis-Jenis *Social Interaction*

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Kusumawardani, 2015), yang berkaitan dengan prosesnya, mereka membagi menjadi dua macam proses sosial yang timbul akibat terjadinya interaksi sosial:

1. Proses Asosiatif dapat terbagi atas bentuk kerja sama yaitu akomodasi, asimilasi, akulturasi.
2. Proses Disosiatif dapat dibagi atas persaingan yaitu *contravention*, pertentangan, dan pertikaian.

Bentuk-bentuk dari interaksi sosial sendiri menurut Soekanto (2012: 64), dibagi menjadi empat bentuk, yaitu: (1) Kerja Sama (*Cooperation*). (2) Persaingan (*Competition*). (3) Akomodasi (*accomodation*). (4) Pertikaian (*Conflict*). Namun secara terperinci Soekanto (2012: 65), menyimpulkan berdasarkan pendapat tiga ahli yakni Gillin, Young dan Shibutani, bentuk interaksi sosial dibagi kedalam dua bagian pokok yakni dengan sifat asosiatif dan disosiatif. Bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif yang akan mengarah pada penyatuan yaitu:

1. Kerja sama (*cooperation*)

Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Berdasarkan pelaksanaannya terdapat empat bentuk kerjasama, yaitu kerukunan, bargaining, kooptasi, koalisi dan *joint venture*.

2. Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain:

- a. *Coercion* yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan.
- b. Kompromi yaitu, suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat masing-masing mengurangi tuntutananya agar dicapai suatu penyelesaian terhadap suatu konflik yang ada.
- c. Mediasi yaitu, cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral.
- d. *Arbitration* yaitu, cara mencapai *compromise* dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukannya lebih dari pihak-pihak yang bertikai.
- e. *Adjudication* (peradilan) yaitu, suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan.
- f. *Stalemate* yaitu, Suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur.
- g. Toleransi yaitu, suatu bentuk akomodasi tanpa adanya persetujuan formal.
- h. *Consiliation* yaitu, usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak-pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama.

Sedangkan bentuk interaksi sosial yang bersifat disosiatif atau mengarah pada perpecahan atau pemisah yakni:

- a. Persaingan/kompetisi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.
- b. *Kontravensi* adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud *kontravensi* antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang - terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, memfitnah, berkhianat, provokasi, dan *intimidasi* yang ditunjukkan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur - unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.
- c. Konflik adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial di antara mereka yang terlibat pertikaian.

Jadi pada dasarnya bentuk pokok dari interaksi sosial itu dibedakan menjadi dua bentuk, yakni bentuk yang bersifat asosiatif serta yang bersifat disosiatif. Bentuk yang bersifat asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang akan mengarah pada kerjasama, keakraban dan keintiman, sedangkan bentuk interaksi sosial yang bersifat disosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang mengarah pada keretakan atau pertikaian seperti konflik. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif yang terjadi didalam *game online* merupakan bentuk dari interaksi sosial secara *disosiatif*. Dimana menurut Soekanto (2012: 81), menyatakan bahwa interaksi sosial yang bersifat *disosiatif* meliputi persaingan, *kontravensi*

(menghalang-halangi, menghasut, memfitnah, profokasi dan *intimidasi*), serta adanya konflik. Adanya persaingan, kontravensi, dan konflik terjadi pada perilaku agresif. Perilaku agresif sering menunjukkan sikap memprofokasi, mengolok-olok, memfitnah, atau mengintimidasi, mengumpat, sehingga terjadinya suatu konflik yang dapat menyudutkan pihak atau menimbulkan kerugian secara psikis maupun fisik pada korbannya.

Atas dasar tersebut maka penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa terjadi hubungan positif antara disosiatif interaksi sosial secara *online* dengan perilaku agresif pada remaja yang terjadi pada pengguna media *game online*, dimana mereka saling berkomunikasi, berinteraksi dalam bentuk kompetisi atau persaingan untuk memenangkan *game* tersebut dan menunjukkan siapa yang terbaik.

2.2.5. Online Dissociative Social Interaction

2.2.5.1. Pengertian Online Dissociative Social Interaction

Dissociative social interaction menurut (Sujarwanto, 2012), merupakan suatu bentuk *social interaction* yang mengarah pada ketidak harmonisan bahkan sampai pada perpecahan. Sedangkan menurut Tubbs dan Moss (dalam Sentosa, 2015), menyatakan bahwa proses sosial disosiatif merupakan proses perlawanan (oposisi) yang dilakukan oleh individu-individu dan kelompok dalam proses sosial diantara mereka pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu atau nilai dan norma yang dianggap tidak mendukung perubahan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Lebih lanjut Soekanto (2012: 81-82), mengungkap bahwa proses disosiatif sering disebut

sebagai *oppositional processes*, persis halnya dengan kerja sama, dapat ditemukan pada setiap masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan dan *system social* masyarakat bersangkutan. Apakah suatu masyarakat lebih menekankan pada salah satu bentuk oposisi, atau lebih menghargai kerja sama, hal itu tergantung pada unsur-unsur kebudayaan terutama yang menyangkut system nilai, struktur masyarakat dan system sosialnya. Faktor yang paling menentukan adalah system nilai masyarakat tersebut. Dalam hal *game online*, seorang pemain dapat mengarah kedalam interaksi berbentuk dissosiatif ketika *gamers* tidak mampu mewujudkan apa yang diinginkannya, semisal seorang *gamers* tidak mampu memenangkan suatu peperangan atau ketika adanya perlakuan dari sesama *gamers* yang kurang menyenangkan dalam bentuk ejekan verbal melalui *chatt roomnya*, tentu hal ini dapat mengarah kedalam bentuk persaingan, kontravensi atau bahkan menjurus pada konflik antar *gamers*.

Dissociative social interaction dapat terjadi ketika berlangsungnya suatu interaksi yang menjurus kedalam ketidak harmonisan. Dalam berinteraksi secara *online* maupun langsung, tentu harus ada unsur komunikasi dan kontak sosial yang terjadi, dikarenakan hal ini yang menjadi dasar dari interaksi sosial. Dimana menurut Soekanto (2012: 58), yang menyatakan bahwa syarat terjadinya interaksi sosial yakni dengan adanya kontak sosial serta komunikasi. Kontak sosial dan komunikasi ini, menurut Soekanto (2012: 60), tidak harus terjadi secara bersetuhan badan akan tetapi bisa melalui teknologi seperti media televise, radio, telegraf, surat, atau bahkan internet.

Pola komunikasi dan kontak sosial yang terjadi dalam media sosial dapat disebut dengan pola *computer mediated communication*. Dimana *computer mediated communication* merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan seseorang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan (December dalam Sultan, Lestari, & Pamungkas, 2015). Sedangkan menurut Wood dan Smith (dalam Suparno, Sosiawan, & Tripambudi, 2012), *computer mediated communication* merupakan sebuah integrasi teknologi komputer dengan kehidupan sehari-hari. Di dalamnya seringkali terjadi adanya batasan-batasan yang samar antara bentuk komunikasi yang bermediasi dan bentuk komunikasi yang imediasi.

Lebih lanjut menurut Baldwin, Perry dan Moffit (dalam Pratiwi, 2014), *computer mediated communication* digunakan dalam interaksi sosial. Sebagai gambaran lengkap dan komperhensif tentang *computer mediated communication* sebagai interaksi sosial *online*, Rheingold (dalam Suparno, Sosiawan, & Tripambudi, 2012), menjelaskan bahwa orang-orang dalam komunitas virtual menggunakan kata-kata pada layar untuk bersenda gurau dan berpendapat, terlibat dalam sebuah wacana intelektual, berdagang, pertukaran pengetahuan, berbagi dukungan emosional, membuat rencana, bergosip, berseteru, berbagi cinta, mencari teman, kehilangan teman, bermain *game*, dan banyak membuat omong kosong. Sehingga hal ini menandakan bahwa dalam *computer mediated communication* tidak hanya menyuguhkan interaksi sosial secara *online* yang bersifat positif akan tetapi dapat bersifat negatif seperti *online dissociative social interaction*, yang terwujud dengan hadirnya unsur perseteruan.

Merujuk hal diatas, penulis menyimpulkan bahwa *dissociative social interaction* yang terjadi dalam *chatt room game online* dapat didefinisikan sebagai *online dissociative social interaction*. *Online dissociative social interaction* dapat dikatakan sebagai bagian dari bentuk interaksi sosial jika adanya komunikasi serta kontak sosial, yang mana merupakan syarat dari interaksi sosial. Komunikasi dan kontak sosial dalam dunia *online* diistilahkan sebagai *computer mediated communication*. Sehingga atas dasar tersebut, penulis bermaksud mengkaji *online dissociative social interaction* berdasarkan teori interaksi sosial, hal ini dikarenakan dalam *online dissociative social interaction* adanya unsur *computer mediated communication* yang difasilitasi oleh *chatt room* dalam permainan komputer yang terhubung dengan internet atau *game online*, yang merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa *online dissociative social interaction* adalah suatu bentuk interaksi sosial secara *online* yang melibatkan unsur *computer mediated communication* dengan menjurus kedalam hal-hal perpecahan, konflik, ataupun ketidak harmonisan, yang disebabkan oleh perbedaan tujuan.

2.3. Remaja

2.3.1. Pengertian Remaja

Remaja dalam bahasa latin disebut sebagai *adolescence* yang memiliki arti tumbuh untuk mencapai kematangan. Menurut Gunarsa dan Gunarsa (dalam Nisfiannoor & Yulianti, 2005), mendefinisikan remaja sebagai masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa, meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Sedangkan menurut Piaget (dalam Ali

& Asrori, 2015: 9), menyatakan bahwa remaja secara psikologis dapat diartikan dalam suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi kedalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Masa remaja sendiri, menurut Mappiare (dalam Ali & Asrori, 2015: 9), berlangsung antara rentang usia 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita, dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Ali & Asrori, 2015: 9), menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan masih dalam fase usia remaja jika usianya dibawah 21 tahun. Fase perkembangan remaja sendiri dibagi kedalam bagian bagian yakni, usia 12 atau 13 tahun sampai dengan usia 17 atau 18 tahun merupakan remaja awal, usia 17 atau 18 tahun sampai dengan usia 21 atau 22 tahun merupakan fase remaja akhir.

Namun seorang ahli psikologi Indonesia, Sarwono (2010: 18), dalam bukunya yang berjudul Psikologi Remaja, menjelaskan bahwa rentang usia perkembangan masa reemaja dimulai dari usia 11 tahun sampai dengan 24 tahun, dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Usia 11 tahun adalah usia ketika pada umumnya tanda-tanda seksual mulai tampak (kriteria fisik)
2. Masyarakat Indonesia menganggap bahwa usia 11 tahun sudah memasuki fase akhil balig, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak (kriteria sosial)
3. Usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan psikologis seperti tercapainya identitas diri menurut Erikson, tercapainya fase genital dari

perkembangan psikoseksual menurut Freud, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif menurut Piaget, maupun moral menurut Kohlberg.

4. Batas usia 24 tahun merupakan batas maksimal, yaitu untuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua, belum mempunyai hak penuh sebagai orang dewasa secara adat atau tradisi, belum bisa memberikan pendapat sendiri, dan sebagainya. Singkatnya individu yang sampai usia 24 tahun belum dapat memenuhi persyaratan kedewasaan secara sosial maupun psikologis, masih dapat digolongkan remaja.

Maka merujuk pada pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa remaja merupakan rentang usia perkembangan yang berjalan dari fase anak-anak menuju fase dewasa yang terus mengalami kematangan untuk menyetarakan dirinya dengan orang yang lebih tua, baik secara emosi, kognitif, fisik, maupun moral. Sedangkan berdasarkan pembagian fase usia perkembangan tersebut, maka peneliti membatasi subjek dalam penelitian ini berdasarkan usia, yang dimulai dari usia 11 sampai dengan usia 24 tahun. Dimana pada dasarnya rentang usia 11 hingga 24 tahun di Indonesia, menurut Sarwono (2010: 18), dapat dikatakan sebagai fase remaja awal hingga remaja akhir.

2.4. Game Online

2.4.1. Pengertian Game Online

Menurut Aji (2012: 1-2), *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. *Game online*

adalah sebuah video *game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan komputer. Jaringan ini biasanya adalah internet ataupun teknologi yang setara yang dapat menghubungkan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* dapat berupa sebuah pengkodean komputer sederhana sampai dengan visualisasi gambar yang kompleks dalam dunia virtual yang berisi banyak pemain. Banyak *game online* yang telah menciptakan komunitas-komunitas *online*, menjadikan *game* itu sebagai sebuah aktivitas sosial dalam berinteraksi sehari-hari (Saputra dalam Kapoh, 2015).

Selain itu menurut Young (dalam Syahrani, 2015), *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Atas dasar definisi dari para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang digunakan melalui media perangkat komputer dengan bantuan jaringan *internet* atau jaringan komputer serta dapat dimainkan secara serempak dalam waktu yang bersamaan oleh pemainnya serta saling berkomunikasi satu sama lain, sehingga menciptakan pola interaksi sosial antar pengguna *gamenya*.

2.4.2. Perkembangan *Game Online*

Seiring berjalannya waktu *game online* mendapat sambutan yang hangat dari masyarakat. Awal munculnya *game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan

kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*). Permainan *online* benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan *National Science Foundation Network* (NSFNET) dihapuskan, membuat akses kedalam domain menjadi sangat lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan *online* semakin berkembang hingga hari ini. Seiring berkembangnya *game online*, bertambah pula peminat terhadap permainan tersebut (Hidayat, dilansir Hello-pet.com, 14 Agustus 2015). Tiap tahunnya menurut Eva (dilansir Haerudin, Tribunnews.com, diakses 31 Januari 2014), pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5% - 10%. Hal ini disebabkan oleh besarnya pengakses internet aktif.

Dimana menurut survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Ansari., dkk, Apjii.or.id, diakses 22 November 2016), Data menunjukkan bahwa pengguna aktif internet Indonesia pada tahun 2016 sudah mencapai 132,7 juta orang, atau sekitar 39% dari total populasi Indonesia yang mencapai 256,2 juta orang. Jumlah ini meningkat sekitar 5% jika dibandingkan dengan tahun 2014, dimana saat itu hanya sekitar 88,1 juta pengguna saja.

Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna, yang pada dasarnya usia 12 tahun merupakan fase remaja. Pernyataan tersebut selaras dengan apa yang dikatakan dalam survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 (dalam Syahrani, 2015), mengungkapkan bahwa pengguna *online*

game terbanyak adalah remaja. Sedangkan dari sisi intensitas *gamers* bermain *game online multiplayer*, menurut hasil penelitian dari Bothun, Drisscoll, Lieberman, dan Yatsko (2012: 15), menyatakan bahwa waktu terendah seorang *gamers* bermain *game online* yakni 4 sampai 8 jam per bulan.

Selain itu, penggunaan internet yang begitu besar, ternyata 10% dari data pengguna internet aktif, digunakan oleh pemain *game online* aktif, yang jumlahnya sendiri di Indonesia berkisar 6 juta orang. Sedangkan untuk pemain *game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna Facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. *Genre game online* yang paling banyak dimainkan saat ini adalah yang berjenis *First Person Shooter* (FPS). Diperkirakan 50% - 60% *gamer online* memainkan *game* ini (Apjji.or.id, dilansir Mareza, dalam situs student.cnnindonesia.com, diakses pada tanggal 11 Februari 2016). *Game online* FPS sendiri merupakan jenis permainan yang bernuansa strategi, pertempuran, serta menyajikan adegan-adegan perkelahian menggunakan senjata dan peluru, atau dapat dikatakan bahwa permainan FPS ini termasuk dalam *genre game war*. Selain tipe *first person shooter* ada pula *game online* dengan *genre war* lainnya, seperti tipe *Third Person shooter*. Pada *game third person shooter* karakter *game* menggunakan sudut pandang orang ketiga. Di layar monitor kita bisa melihat seluruh bagian dari karakter. Selanjutnya *game* dengan *genre war* yang sangat besar peminatnya adalah *game online* dengan tipe strategi. Pada *game* strategi, *gamers* membutuhkan keterampilan berpikir sebelum bertindak. Dalam *game* ini

memuat fitur perencanaan, penyerangan, dan pembangunan, yang bergerak secara *real time*. Contoh dari *game online* dengan tipe strategi ini adalah *warcraf*, *gears of war*, *dota*, *dynasty warrior*, *samurai warriors*, *clash of clan*, serta *clash of royal*.

Pada awalnya *game-game* dengan tipe-tipe tersebut hanya mampu dimainkan oleh satu orang saja, akan tetapi belakangan ini mengalami perkembangan sehingga dapat dimainkan dengan beberapa orang, dengan tujuan untuk berkompetisi dan menghadirkan tantangan untuk saling menghancurkan dan menjadi yang terkuat. Perkembangan *game online* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang, dalam dunia game disebut *massively multiplayer online role playing games* atau *MMORPG*. Bukan hanya itu keistimewaan dari perkembangan *game online*, kini menyuguhkan *Relay Chat* (irc), yakni media *chating* dalam *game online* dengan tujuan untuk melakukan interaksi antar *gamers*, baik komunikasi dengan sifat individu ataupun kelompok dalam satu *clan*.

Hal ini dimaksudkan agar *gamers – gamers*, sebutan untuk pemain *game online*, dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, serta saling bertukar informasi satu sama lainnya didalam dunia maya. *Game online* di Indonesia sendiri berkembang sejak tahun 2001, ditandai dengan hadirnya *Nexian The Kingdom of The Wind* dilansir Gamexeon.com (Yang, diakses pada tanggal 17 Februari 2013). Dari sinilah pecinta *game online* di Indonesia berkembang pesat, hingga saat ini dengan berbagai jenis *game online* yang dapat dimainkan. Dari berbagai *game*

online yang ada, masing-masing *game* ini memiliki karakteristik dan manfaat yang disesuaikan dengan peminatnya.

2.5. Kajian Pustaka

Penelitian ini, penulis telah melakukan penelusuran kajian dari berbagai sumber atau referensi yang memiliki kesamaan topik atau relevansi terhadap penelitian ini. Berikut adalah karya-karya ilmiah yang relevan dengan penelitian ini:

Penelitian Ramadhani (2013), yang berjudul hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda) menunjukkan hasil dari analisis korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara motif bermain *game online* dengan agresivitas (r) adalah 0,383. Dalam hal ini, hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang rendah antara motif bermain *game online* dengan agresivitas. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin meningkatkan agresivitas. Sedangkan Berdasarkan distribusi T dicari pada $\alpha = 5\% : 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat derajat (df) $n-2$ atau $50-2 = 48$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0.025) hasil diperoleh untuk T Tabel sebesar 2,011. Maka 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. Karena t hitung nilainya positif, maka berarti motif bermain *game online* berhubungan positif dan signifikan terhadap agresifitas. Pada uji F, F hitung (8.269) > F tabel (3,19), maka H_0 ditolak

dan H_a diterima. H_a dalam penelitian ini adalah $H_a : \rho \neq 0$, yaitu adanya pengaruh motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal. Jadi dalam kasus ini dapat disimpulkan bahwa berarti motif bermain *game online* berhubungan positif dan signifikan terhadap agresivitas pada remaja awal di warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant di Samarinda.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya penelitian Ramadhani mengungkap tentang perilaku agresif remaja yang disebabkan oleh *game online* dan hal ini serupa dengan penelitian ini, jika dilihat dari sisi sampel penelitian yang mana sama-sama membatasi usia perkembangan subjek, yakni remaja awal. Namun perbedaannya yakni, penelitian tersebut menggunakan sampel remaja dengan batasan usia 12 hingga 15 tahun, sedangkan pada penelitian ini tidak ada batasan usia melainkan subjek masih termasuk dalam fase perkembangan remaja, dikarenakan penggemar *game online* dewasa ini bukan hanya remaja yang usianya 12 hingga 15 tahun saja, melainkan dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun masih menyukai dan memainkannya.

Penelitian lain yang senada yakni penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti dan Harmanto (2015), dengan tema perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game online* (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya) dengan jenis penelitian kualitatif, menunjukkan hasil bahwa remaja di wilayah kelurahan Ngagel Rejo Surabaya gemar memainkan *game online* *Point Blank* (PB), *Defense of the Ancients* (DotA) dan *Counter Strike* (CS). Faktor yang membuat remaja gemar bermain game online adalah kecanduan, fitur game yang

menarik dan untuk menambah teman. Bentuk perilaku agresif yang muncul yakni perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain seperti menendang, memukul dan perilaku verbal ditunjukkan seperti berkata kata kotor seperti *fuck*, *gatel*, dan *cok*. Persamaan penelitian Apriyanti dan Harmanto (2015), dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek yang diteliti, yakni sama-sama meneliti tentang perilaku agresif remaja yang bermain *game online*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu dari sisi jenis penelitian, jumlah subjek, metode, serta teknik yang digunakan dalam pengumpulan data.

2.6. Kerangka Berfikir Hubungan *Online Dissociative Social Interaction* Dengan Perilaku Agresif

Perilaku agresif remaja dapat meningkat karena berbagai faktor, seperti adanya provokasi dari orang lain baik fisik maupun verbal, kebiasaan bertindak agresif, pengalaman yang tidak menyenangkan, adanya pencederaan fisik maupun verbal, rasa tidak suka terhadap kelompok atau individu lain, serta rasa frustrasi. Faktor-faktor tersebut, dapat semakin berkembang dengan adanya perkembangan teknologi.

Wujud dari perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan perilaku agresif yakni *game online* dengan isi kekerasan. Salah satu *game online* dengan isi kekerasan adalah *game online* dengan *genre war*. *Game online* dengan *genre war* dapat dimainkan secara individu atau secara kelompok. Ketika dimainkan secara individu, maka *game* yang dibangun tidak memiliki kekuatan yang maksimal, sehingga seringkali *gamers* memilih untuk bergabung atau membuat kelompok.

Tujuan pembuatan kelompok dalam *game genre* ini dimaksudkan agar timbulnya kerjasama untuk menjadikan kekuatan yang besar, sehingga dapat melumpuhkan atau melindungi anggota kelompok dari serangan kelompok lain. Penentuan anggota dari kelompok dalam *game online genre* ini seringkali bersifat acak dengan jumlah yang besar. Rata-rata anggota dari satu kelompok berjumlah puluhan orang. Karena semakin banyak anggota maka semakin kuat kelompok atau *clan game* tersebut. Untuk mendapatkan poin dan kemenangan *clan*, maka diperlukan sebuah strategi dalam proses penyerangan.

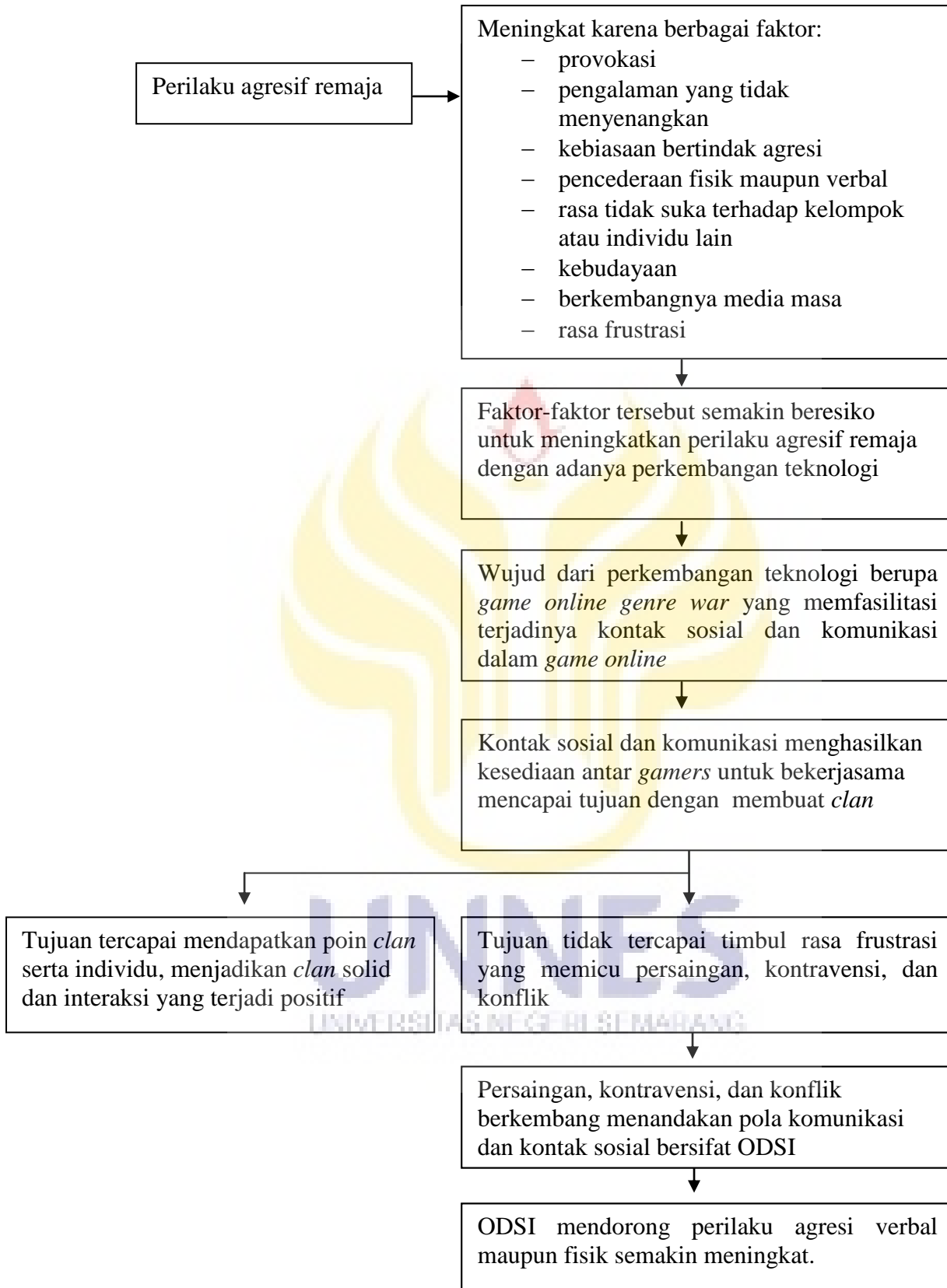
Penentuan strategi yang akan diterapkan dilakukan secara bergiliran, dimulai dari ketua atau pembuat *clan* hingga kepada semua anggota, namun ketua *clan* tetap bertindak sebagai *leader* dalam penerapan strategi. Dalam proses inilah kontak sosial dan komunikasi terjadi melalui *relay ict* atau *chatt room clan* antar anggota, dikarenakan membutuhkan strategi yang matang untuk meraih kemenangan dengan nilai maksimal. Ketika penyerangan dilakukan dan mendapat hasil maksimal, maka pelaksana strategi akan dipuja-puja dengan berbagai pujian dari sesama anggota *clan*, namun ketika hasil penyerangan tidak maksimal atau bahkan gagal, maka disinilah perilaku saling menyalahkan akan terjadi antar anggota *clan*.

Perilaku saling menyalahkan tersebut merupakan wujud dari rasa frustrasi akan kekalahan. Menurut Dollard, Doob, Miller, Mowrer, dan Sears (dalam Susantyo 2011), berpendapat bahwa agresi dipicu oleh frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Agresi merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi. Jadi rasa frustrasi dari kekalahan

yang akan menjadi awal mula munculnya persaingan, kontravensi, dan konflik antar anggota *clan*. Adanya persaingan, kontravensi, dan konflik antar anggota *clan game online*, menandakan pola interaksi yang terjadi bersifat *online dissociative social interaction*.

Online dissociative social interaction mendorong anggota *clan* untuk berperilaku menyimpang terhadap anggota lain dengan bentuk penyimpangan yang timbul seperti *fighting*, *bullying*, *anger*, serta *cooperative* atau *caring behavior*, yang merupakan wujud dari perilaku agresif verbal maupun fisik.

Maksud dari penjelasan diatas adalah menekankan tentang hubungan antara *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif.



Gambar 2.1
Diagram Kerangka Berpikir

2.7. Hipotesis

Penulis menyimpulkan hipotesis penelitian atau hipotesis kerjanya yang berbunyi: “Ada hubungan antara *online dissociative social interaction* dengan perilaku agresif pada remaja penggemar *game online tipe war*”. Jadi semakin tinggi tingkat perilaku *online dissociative social interaction* yang terjadi maka semakin tinggi perilaku agresif remaja penggemar *game online tipe war* yang terjadi, sebaliknya semakin rendah perilaku *online dissociative social interaction* yang terjadi maka akan semakin rendah pula perilaku agresif yang terjadi.



BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku agresif pada remaja penggemar *game online genre war* termasuk dalam kategori sedang. Tipe agresi yang berkontribusi menurunkan perilaku agresi pada remaja penggemar *game online genre war* adalah *cooperative* atau *caring behavior* yang memiliki kategori tinggi.
2. *Online dissociative social interaction* pada remaja penggemar *game online genre war* termasuk dalam kategori sedang. Aspek *online dissociative social interaction* yang paling berkontribusi terhadap munculnya *online dissociative social interaction* pada remaja penggemar *game online genre war* adalah kontravensi.
3. Tidak ada hubungan yang signifikan antara *online dissociative social interaction* dengan remaja penggemar *game online genre war*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan simpulan diatas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Subjek Penelitian (Remaja Penggemar *Game Online Genre War*)

Subjek memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang, karena *cooperative* atau *caring behavior* atau kerjasama yang dimiliki subjek tinggi. *Cooperative* atau kerjasama yang sudah dimiliki perlu dipertahankan untuk mengurangi tindakan agresivitas pada subjek dan membuat solid *gamers* dalam bermain *game online*. Sedangkan *online dissociative social interaction* yang memiliki tingkat sedang pada semua aspek menandakan bahwa pola interaksi negatif yang terjadi dalam *relay chatt* tidak berpengaruh terhadap hubungan baik antar *gamers*. Karena *gamers* melakukan tindakan tersebut hanya sebatas gurauan dalam bermain *game online*, sehingga tidak disikapi secara berlebihan oleh *gamers* lainnya dan merupakan perilaku yang biasa terjadi. Namun ketika pola interaksi negatif terus dilakukan dengan tujuan mengintimidasi, memfitnah, menghasut ataupun memprofokasi, maka tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan perselisihan, kontravensi, serta konflik, yang dapat memicu timbulnya perilaku agresif pada *gamers* remaja.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain yang tertarik dengan penelitian serupa sebaiknya peneliti lebih memperhatikan subjek yang agresif saat bermain *game online genre war* untuk dijadikan subjek penelitian, serta dapat diperdalam dengan metode kualitatif. Selain itu, peneliti lebih baik menspesifikan tipe *game online genre war*

yang isi *chatt room*nya paling sering memicu munculnya perilaku agresif pada remaja, serta memudahkan peneliti untuk menyusun instrument alat ukur, karena setiap tipe *game online* memiliki fungsi dan karakter *chaat room* atau *relay chatt* yang berbeda-beda.



Daftar Pustaka

- Afiah, N. (2015). Kepribadian dan Agresivitas dalam Berbagai Budaya. *Buletin Psikologi*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Vol. 23. No. 1, 13-21.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Ali, M., & Asrori, M. (2015). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Anderson & Bushman. (2002). *General Aggression Model*. Retrieved Juli 23, 2012, from <http://www.bin.go.id>: <http://www.bin.go.id/awas/detil/129/4/24/07/2012/mewaspada-dampak-permainan-video-game>.
- Ansari., Dkk. (2016). *Indonesia Internet Exchange*. Retrieved November 22, 2016, from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia : <https://www.apjii.or.id/galeri>.
- Apriyanti, F. M., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Vol. 03. No. 03 , 994-1008.
- Ardine. (2016). *Mengenal Tipe-Tipe Game*. Retrieved September 07, 2016, from Kompas.com: http://www.kompasiana.com/femiardine/mengenal-tipe-tipe-game_552a43b2f17e61b46fd6243b.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- _____. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2014). *Tes Prestasi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R.A, & Byrne. (2003). *Psikologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Bbc.com. (2014). *Bermain Game bertema Kekerasan dalam Waktu Panjang Bisa Menghambat "Kedewasaan Moral" Remaja, Menurut Sebuah Studi di Kanada, Akademisi di Universitas Brock*. Retrieved Februari 6, 2014, from

http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2014/02/140206_ pendidikan_vi deogames.

- Bedell, R., & Horne, M. A. (2005). Bully Prevention in School: A United States Experience. *Journal of Social Sciences Special Issue* , Vol. 8, No. 8, 59-69.
- Berliyanto. (2015). *Profil Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2015*. Retrieved Mei 10, 2016, from Idkeyword.com: <http://blog.idkeyword.com/profil-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2015/>.
- Bothun, D., Driscoll, L., Lieberman, M., & Yatsko, M. (2012). *The Evolution Of Video Gaming And Content Consumption*. United States: PricewaterhouseCoopers LPP, from: www.pwc.com, 15.
- Broto, G. S. (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*. Retrieved Februari 18, 2014, from <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2>
2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers:.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dominick. (1984). *Mewaspadaai Dampak Permainan Video Game*. Retrieved Juli 23, 2012, from [http://www.bin.go.id/awas/detil/129/4/24/07/2012/mewaspadaai-dampak-permainan-video-game](http://www.bin.go.id/bin.go.id: http://www.bin.go.id/awas/detil/129/4/24/07/2012/mewaspadaai-dampak-permainan-video-game)
- Emilia., & Leonardi, T. (2013). Hubungan antara Kompetensi Sosial dengan Perilaku Cyberbullying yang Dolakukan oleh Remaja usia 15-17 Tahun. *Jurnal Universitas Airlangga* , 79-89.
- Fadila, R. (2013). Hubungan Identitas Sosial Dengan Perilaku Agresif pada Geng Motor. *Jurnal Psikologia UNiversitas Sumatera utara*, Vol. 8, No. 2 , 73-78.
- Firman, M. (2009). *Journal of Adolescent Health*. Retrieved Februari 28, 2009, from <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/34875-kecanduan-internet-bikin-anak-agresif-1>.
- Gerungan, W. A. (1986). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Eresco.
- Haerudin. (2014). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan main Game Online*. Retrieved Januari 2014, 2014, from [Tribuntechno: http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online](http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online).

- Hardanti, A. H., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. R. (2013). faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada anak Usia Sekolah . *Jurnal Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran* , Vol. 1, No. 3, 166-175.
- Hidayat, A., Rustiana, E. R., & Pramono, H. (2014). Agresivitas Suporter Klub Sriwijaya FC di Stadion Jakabaring Palembang 2014. *Journal Of Physical education and Sports* , Vol. 3, No. 2, 68-72.
- Hidayat, D. (2015). *Ini Dia Sejarah Munculnya Game Online*. Retrieved Agustus 14, 2015, from <https://hello-pet.com/https://hello-pet.com/ini-dia-sejarah-singkat-munculnya-games-online-100448>.
- Indrianto, F. X. (2014). *Kekerasan Remaja*. Retrieved Desember 16, 2014, from nasional.sindonews: <http://nasional.sindonews.com/read/937804/18/kekerasan-remaja-1418695836>.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan *Video Game* Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol.2, No. 1, 1-17.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect world" di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik*, Vol. 8, No. 15 , 1-17.
- Khaldun, R. (2013). Psikologi: Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional pada Anak Usia Remaja akhir. *Jurnal al-Tazkiah Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Mataram* , Vol. 3, No. 1, 28-40.
- Kusumawardani, P. S., & Kusumawardani. P. S. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans). *jurnal Universitas Airlangga*, Vol. 4, No. 2 , 154-163.
- Leonhart, S. (2008). *Membunuh Karena Terinspirasi game* . Retrieved Agustus 05, 2008, from [ligagame.com: http://www.ligagame.com/forum/index.php?action=printpage;topic=68490](http://www.ligagame.com/forum/index.php?action=printpage;topic=68490) .
- Liputan6.com (2017). *2 Siswi Smp Di Makassar Jadi Tersangka Penganiayaan*. Retrieved Maret 8, 2017, from <http://tv.liputan6.com/read/2879542/video-2-siswi-smp-di-makassar-jadi-tersangka-penganiayaan>.
- Mareza, B. (2016). *Ayo Cek Kamu Termasuk Kecanduan Game Online*. Retrieved Februari 11, 2016, from [cnnindonesia: https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160211134438-317110344/ayoccek-kamu-termasuk-kecanduan-game-online/](https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160211134438-317110344/ayoccek-kamu-termasuk-kecanduan-game-online/).

- McLean, Lavinia., & Griffiths, M. (2013). The Psychological Effects of Videogames on Young People: A Review. *Journal Aloma*, International Gaming Research Unit Psychology Division Nottingham Trent University, Vol. 31, No. 1, 119-133.
- Nando., & Pandjaitan. N. K. (2012). Hubungan Antara Perilaku Menonton Film Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sosiologi Pedesaan Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia IPB*, Vol. 6, No. 1, 18-35.
- Nisfiannor, M., & Yulianti, E. (2005). Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja Yang Berasal Dari Keluarga Bercerai Dengan Keluarga Utuh. *Jurnal Psikologi*, Vol.3, No. 1, 1-18.
- Orpinas, P. (1993). Section III *Behavior Assessments: Modified Aggression Scale*.
- Orpinas, P., & Frankowski, R. (2001). The Aggression Scale: A Self-Report Measure of Aggressive Behavior for Young Adolescents. *Journal of Early Adolescence*. Vol. 21, No. 1 , 50-67.
- Permatasari, I., & Harmanto. (2016). Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain Game Online Di Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol. 03, No. 04 , 1408-1422.
- Prasetio, R. E., & Hartosujono. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online* Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Pelajar Di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, Vol.3, No. 2, 1-92.
- Prastiwi, D. (2017). *Mengintip Kontrakan Sederhana Remaja Korban Persekusi Cipinang*. Retrieved Juni 2, 2017, from <http://news.liputan6.com/read/2975118/mengintip-kontrakan-sederhana-remaja-korban-persekusi-cipinang>.
- Pratiwi, D. F. (2014). Computer Mediated Communication (CMC) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan Pada Soompi Discussion Forum Empress Ki TaNyang Shipper). *Jurnal Komunikasi Profetik*. Dosen Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Vol. 7. No. 1, 29-44.
- Putro, K. Z. (2016). *Remaja Agresif dan Berandalan Akibat Pergaulan Teman Sebaya*. Retrieved Mei 10, 2016, from Liputan6.com: <http://health.liputan6.com/read/575488/remaja-agresif-dan-berandalan-akibat-pengaruh-teman-sebaya>.
- 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*, Vol.1, No.1 , 136-158.
- Sarwono, S. W. & Meinarno, E. A. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- _____. (2002). *Psikologi Sosial dan Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Satrio, R. A., Nurdin. A. E., & Bachtiar. H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain *Video Games* Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki kelas IV dan V Di SD Negeri Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal Andalas Fakultas Kesehatan UNAND*, Vol.4, No. 1, 238-242.
- Sentosa, A. T. (2015). Pola Komunikasi dalam Proses Interaksi Sosial di Pondok Pesantren Nurul Islam Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 3, 491-503.
- Setyawan. (2015). *Kekerasan Terhadap Anak di Daerah Meningkatkan*. Retrieved Juni 14, 2015, from www.kpai.go.id.
- Sholeh, A. N. (2015). *Miris, Jumlah Anak Menjadi Pelaku Kekerasan meningkat*. Retrieved Desember 30, 2015, from www.wowkeren.com: <http://www.wowkeren.com/berita/tampilan/00096312.html>.
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah (Angger Management). *Jurnal Psikologi*, Vol.32 No. 1 , 50-64.
- Shintalestari. (2017). *Siswi SMP Di Manado Terlibat Perkelahian*. Retrieved September 16, 2017, from <http://news.liputan6.com/read/3097005/viral-2-siswi-smp-di-manado-terlibat-perkelahian>.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sofia. (2014). *Industri Game Indonesia Hasilkan 190 Juta Dolar*. Retrieved Januari 29, 2014, from [antaranews.com](http://www.antarane.ws.com): <http://www.antarane.ws.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujarwanto, I. (2012). Interaksi Sosial antar Umat Beragama (studi Kasus Pada Masyarakat Karangmalang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *Journal of Education Social Studies*, Vol.1, No. 2, 60-65.
- Sultan., Lestari. T. M., & Pamungkas. I. N. A. (2015). Pola Interaksi Kaum Gay Di Kota Bandung (Studi Virtual Ethnographic On Application Jack'D). *Jurnal E-Proceeding Of Management*. Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Vol. 2. No. 3. 4397-4407.
- Suparno. B. A., Sosiawan. E. A., & Tripambudi. S. (2012). Computer Mediated Communication Situs Jejaring Sosial dan Identitas Diri Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta. Vol. 10. No. 1. 85-102.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar. *Jurnal Jom FISIP*, Vol. 2, No. 2, 1-15.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Informasi*, Vol. 16, No. 03, 18-202.
- _____. (2016). Faktor-Faktor Determinan Penyebab Perilaku Agresif Remaja Di Pemukiman Kumuh Di Kota Bandung. *Jurnal Sosio Konsepsia Pusat Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial Kementerian Sosial Republik Indonesia*. Vol. 6, No. 01, 1-17.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, 84-92.
- Syaifuddin, F. A. (2006). Membuka Multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Antropologi Sosial Budaya Etnovisi*. Vol. 2, No. 1, 3-11.
- Vanri, F. K., & Hasbiyalloh, Y. B. (2011). Games Online dan katarsis Virtual (Studi kasus dengan Analisis Psikoanalisis freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life). *Jurnal Universitas Multimedia Nusantara*, Vol. 3, No. 2, 35-54.
- Yang, C. (2013). *Nostalgia Nexian The Kingdom of The Winds Pelopor MMORG di Indonesia*, Retrieved Februari 17, 2013, from gamexon.com: http://www.gamexon.com/artikel/48624/nostalgia-nexia-the-kingdom-of-the-winds-pelopor-mmorpg-di-indonesia#.WawMTPNJY_4.
- Zebua, S.P.I., Suprpto, M.H., & Elisabeth, M.P. (2014). Menelaah Fenomena Suporter Persebaya : Hubungan Harga Diri dan Kolektivitas dengan Tindakan Agresi. *Jurnal Gema Aktualita*, Vol. 3, No. 1, 79-91.

B. SURAT KETERANGAN PENGOLAHAN DATA



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI
LABORATORIUM ANALISIS DATA
Gedung A1-205, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Fax: (024) 8508022

SURAT KETERANGAN ANALISIS DATA

Nomor: 124/SK.V/LAD-Psi/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si.
NIP : 197202042000032001
Jabatan : Kepala Laboratorium Jurusan Psikologi
Pada Fakultas, Universitas : FIP UNNES

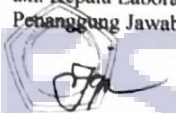
Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Semester	Jurusan
1	Adi Wahdianto	1511412129	X	Psikologi

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan analisis data di Laboratorium Analisis Data Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 18 Agustus 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Agustus 2017
a.n. Kepala Laboratorium,
Penanggung Jawab Analisis Data,


Yogi Swaraswati, S.Psi., M.Si.
NIP. 198504102016022213

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG