

BAB V

PENUTUP

5.1 Bahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Putra & Rusli (2021) ditemukan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani & Nurjanah (2021) ditemukan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Namun dalam penelitian yang telah dilakukan ini, peneliti menemukan bahwa intensitas bermain *game online* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif. Hal ini mungkin saja terdapat faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi perilaku agresif pada *emerging adulthood* pada kelompok subjek penelitian ini seperti lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan permukiman kumuh merupakan komponen lingkungan fisik, sedangkan variabel lingkungan sosial meliputi keluarga/orang tua, kelompok teman sebaya, komunitas lokal/tetangga, dan media. Pemukiman kumuh memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap munculnya dan bahkan timbulnya perilaku kekerasan pada remaja yang tinggal di permukiman tersebut (Susantyo, 2017).

Dalam penelitian yang dilakukan, hasil menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif. Meskipun sebagian pemain bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi, hal ini tidak secara langsung berarti mereka akan menunjukkan perilaku agresif yang tinggi. Ada beberapa faktor yang dapat menjelaskan hasil ini dengan lebih rinci. Pertama-tama, perbedaan dalam pengalaman bermain *game online* sangat penting. Seseorang memiliki pengalaman bermain *game* yang lebih luas meskipun mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Kontrol emosi yang lebih baik dan kesadaran yang lebih besar akan standar sosial dalam komunitas *game* dapat dihasilkan dari pengalaman ini. Pemain dapat menghindari agresi fisik dan menangani masalah dengan lebih baik secara

diplomatis karena mereka mendapatkan lebih banyak keahlian. Faktor-faktor individual juga dapat memberikan dampak yang signifikan. Berbagai faktor, termasuk genetika, pola asuh, lingkungan sosial, dan pengalaman pribadi, berdampak pada perilaku agresif fisik. Meskipun intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain, karakteristik yang berbeda ini memiliki dampak yang lebih signifikan pada bagaimana seseorang berperilaku agresif secara fisik. Agresi fisik juga dapat sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan pengalaman individu dalam konteks yang lebih besar. Terakhir, penting untuk mempertimbangkan bagaimana lingkungan sosial mempengaruhi *game online*. Lingkungan sosial dari sebuah *game online* dapat memengaruhi perilaku kekerasan fisik pemain. Jika seorang pemain mengalami pertemuan yang buruk dengan pemain lain atau tenggelam dalam lingkungan *game* yang kompetitif dan berfokus pada konflik, mereka lebih rentan untuk merespons secara agresif. Namun, tingkat permainan *game online* tidak secara signifikan memengaruhi perilaku kekerasan fisik jika *game* tersebut menekankan kolaborasi, kerja sama tim, dan standar perilaku yang positif.

Penelitian ini menemukan bahwa jenis kelamin laki-laki memiliki intensitas bermain *game online* yang sangat tinggi sebanyak 3 responden, kategori tinggi sebanyak 10 responden, kategori sedang sebanyak 21 responden, dan kategori rendah sebanyak 1 responden. Sedangkan pada jenis kelamin perempuan ditemukan bahwa tidak ada responden yang memiliki kategori sangat tinggi, 2 responden berada pada kategori tinggi, 11 responden pada kategori sedang, dan 8 responden dalam kategori rendah. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa pemain di usia *Emerging adulthood* dengan jenis kelamin laki-laki memiliki intensitas bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan perempuan. Kemudian jika dilihat pada variabel perilaku agresif didapatkan laki-laki dan perempuan tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara satu sama lain. Pada penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2017) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku agresif laki-laki dan perempuan.

Pada variabel intensitas bermain *game online* aspek frekuensi ditemukan sebanyak 22 responden (39,3%) dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan

bahwa para *gamer* ini mengatur waktu mereka dengan baik antara bermain *game online* dan kegiatan lainnya. Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* yang sedang menunjukkan bahwa para *gamer* masih memiliki waktu dan perhatian untuk melakukan aktivitas lain. Mereka memprioritaskan tugas dan kewajiban harian lainnya sambil mempertahankan sebagian rentang perhatian untuk bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game online* yang termasuk dalam kelompok sedang pada umumnya adalah pengelola waktu yang baik dari sudut pandang sosial dan psikologis.

Mereka dapat membagi waktu mereka antara bermain *video game* dan terlibat dalam kegiatan berharga lainnya seperti belajar dan menjaga hubungan sosial (Hr & Fikry, 2023; Irawan & Siska W., 2021). Subjek dapat menjaga keseimbangan hidup yang baik dan memenuhi tuntutan mereka yang beragam dengan bermain pada frekuensi yang wajar. Frekuensi bermain *game* seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal termasuk preferensi pribadi, hobi, dan pola asuh orang tua (Kristiawan & Yunanto, 2021). Secara keseluruhan, hasil ini menyiratkan bahwa sebagian besar partisipan online dalam penelitian ini jarang bermain online. Mereka berhasil menyeimbangkan antara bermain *game online* secara rutin dan berpartisipasi dalam kegiatan lain.

Mayoritas *gamer* ditemukan berada dalam kelompok sedang, menurut total 22 jawaban (39,3%), dalam hal lamanya waktu bermain. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna terlibat dalam sesi *game online* yang cukup lama. Kategori sedang dalam hal ini menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan pemain untuk bermain *game online* kurang lebih seimbang. Mereka tidak bermain *game* dalam waktu yang berlebihan atau terlalu sedikit. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa pengguna menyeimbangkan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dengan aktivitas sehari-hari lainnya. Permainan berlangsung cukup lama sehingga subjek dapat menikmatinya, namun masih memiliki waktu untuk melakukan tugas-tugas penting lainnya. Teman sebaya, stres dari sekolah dan keluarga, serta keadaan pribadi, semuanya berdampak pada berapa lama orang menghabiskan waktu bermain *game online*. (Umipa dalam Juniarto, dkk., 2021).

Dalam *game online*, keterlibatan sosial dengan pemain lain dapat meningkatkan motivasi dan keinginan pemain untuk terus bermain (Rachmawati, 2019). Menurut penelitian Rachmawati (2019), pemain termotivasi untuk mengejar atau mengungguli teman-temannya. Interaksi teman sebaya juga dapat membangun ikatan sosial yang solid dan memotivasi pemain untuk terus bermain untuk mempertahankan hubungan sosial yang ada (Rachmawati, 2019). Pemain dapat beralih ke *game* sebagai cara untuk melarikan diri atau mengalihkan diri dari stresor terkait sekolah termasuk tekanan akademis atau tekanan teman sebaya (Piyeye et al., 2014). Bermain *game* dapat menjadi semacam pengalih perhatian yang memungkinkan pengguna untuk sejenak melupakan masalah mereka di masa-masa sulit. Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor pribadi seperti minat dan kesenangan terhadap *game*, dorongan untuk mencapai tujuan atau pencapaian tertentu, dan ciri-ciri kepribadian yang unik (Irawan & Siska W., 2021; Kristiawan & Yunanto, 2021; Maulida et al., 2019). Lamanya sesi bermain mungkin lebih lama untuk pemain yang sangat terlibat dan menikmati permainan (Kristiawan & Yunanto, 2021). Dorongan untuk menyelesaikan tujuan atau pencapaian tertentu dalam *game* mungkin juga berdampak pada berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Kemungkinannya adalah bahwa pemain *game* yang rajin yang sangat termotivasi secara intrinsik untuk menyelesaikan tujuan tertentu akan meluangkan lebih banyak waktu untuk melakukannya (Irawan & Siska W., 2021).

Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* juga dapat dipengaruhi oleh ciri-ciri kepribadian pribadi termasuk tingkat kecerdasan, perhatian, keterbukaan terhadap sesuatu, dan pengalaman baru (Maulida et al., 2019). Dalam situasi ini, *gamer* yang termasuk dalam kelompok waktu sedang dapat memutuskan untuk menyisihkan jumlah waktu yang sesuai untuk bermain *game online* sambil tetap memberikan perhatian yang cukup untuk kegiatan lain. Mereka dapat mempraktikkan disiplin waktu dengan merencanakan permainan mereka sebelumnya atau menetapkan batasan waktu bermain *game* harian. Sementara beberapa pemain mungkin ingin bermain dalam jangka waktu yang lebih lama, yang lain mungkin memilih untuk bermain dalam jangka waktu yang lebih

pendek. Para pemain mengadopsi jadwal bermain yang bervariasi karena berbagai alasan, termasuk pilihan pribadi, ketersediaan waktu, dan partisipasi dalam grup *game online*. Mayoritas pemain *game online* dalam survei ini termasuk dalam kelompok sedang dalam hal jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* dan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari adalah seimbang.

Pada aspek perhatian penuh didapatkan mayoritas pemain berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 17 responden (30,4%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain mampu memberikan perhatian penuh terhadap permainan yang mereka mainkan. Mereka benar-benar terlibat dengan fitur-fitur bermain *game online* dan secara aktif terlibat dalam permainan. Mereka bisa sangat fokus, memperhatikan tugas-tugas yang berhubungan dengan *game*, dan bekerja keras untuk mendapatkan tujuan tertentu. Tingkat ketertarikan dan keterlibatan yang tinggi dalam dunia *game online* juga dapat menjadi indikasi dari tingkat mindfulness ini (Kristiawan & Yunanto, 2021). Tingkat perhatian ini juga dapat menandakan minat dan keterlibatan yang kuat dalam komunitas *game online*. Ketidakmampuan untuk berhenti bermain *game online*, ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan untuk bermain *game online*, ketidakmampuan untuk mengontrol berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, ketidakmampuan untuk mengontrol menjaga hubungan positif dengan orang lain, dan kegagalan untuk memperhatikan masalah kesehatan adalah tanda-tanda bahwa seorang pemain termasuk dalam kategori ini. Menurut temuan penelitian, *gamer* yang menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi lebih untuk menikmati dan berpartisipasi penuh dalam *game online*. Mereka dapat menemukan kesulitan dalam permainan yang menantang, berkeinginan untuk mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi, atau memiliki keinginan untuk menjadi pemain yang ahli (Rahmawan, 2018). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta penelitian menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi saat bermain *game online*. Mereka berpartisipasi secara aktif, berkonsentrasi, dan berusaha untuk memenangkan permainan.

Pada aspek emosional mayoritas pemain berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 17 responden (30,4%). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain menunjukkan tingkat emosi yang tinggi saat bermain *game online*. Tingkat emosional yang tinggi merupakan indikasi investasi emosional yang intens dalam permainan. Berbagai perasaan, seperti kebahagiaan, kegembiraan, kejengkelan, kekecewaan, atau kepuasan, dialami oleh para pemain. Perasaan ini dapat bervariasi kekuatannya tergantung pada sejumlah variabel, seperti rintangan yang dihadapi, interaksi sosial di dalam *game*, menang atau kalah, dan banyak lagi. Emosi yang tinggi yang dialami saat bermain *game online* juga dapat menjadi tanda seberapa besar investasi emosional seorang pemain dalam lingkungan virtual *game* tersebut.

Tingkat emosi yang tinggi lebih sering terjadi pada pemain yang secara emosional terlibat dalam permainan, seperti dengan menciptakan karakter atau avatar yang dapat mereka hubungkan. Mereka memiliki perasaan yang kuat dalam menanggapi keberhasilan atau kegagalan karakter mereka, yang memperkuat reaksi emosional. Kondisi emosional pemain dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial dalam *game online*, baik yang terjadi melalui sistem obrolan atau komunitas *game*. Perasaan positif dan rasa keterhubungan sosial dapat meningkat ketika ada rekan satu tim atau teman sebaya yang menyemangati. Sebaliknya, konflik atau tekanan dari teman sebaya dalam situasi sosial juga dapat memicu perasaan negatif. Pemain dapat memiliki pengalaman emosional yang kuat dari bermain *game online* dengan gambar yang realistis, soundtrack yang menawan, dan narasi yang menarik.

Jumlah reaksi emosional bisa meningkat jika pemain mengalami hubungan emosional dan keterlibatan dengan *game* tersebut. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain *game online* mengalami kondisi emosional yang intens. Hal ini mengimplikasikan bahwa reaksi emosional pemain terhadap *game online* sangat kuat dan bervariasi. Kondisi emosional pemain dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti jenis kepribadian, hubungan sosial, tingkat kesulitan dan keberhasilan, dan pengalaman emosional dalam permainan. Temuan analisis ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang sejauh mana para *gamer* di masa pertumbuhan mereka terlibat dalam permainan online. Para pemain menunjukkan tingkat emosi dan perhatian yang signifikan saat bermain *game*

online, meskipun frekuensi dan durasi bermain sering kali tidak terlalu lama. Hasil ini menjelaskan kondisi emosional dan jumlah keterlibatan yang dialami oleh para *gamer* dalam *game online*. Memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang faktor-faktor ini dapat membantu dalam memahami lebih baik bagaimana *gamer* di usia ini berinteraksi dengan *game* dan kean dampaknya pada perilaku agresif yang diteliti.

Kemudian pada variabel perilaku agresif aspek agresi fisik didapatkan bahwa 31 responden (55,4%) berada pada kategori rendah. Kurangnya kecenderungan agresif yang ditunjukkan dalam penelitian ini bisa jadi disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, ada kaitan bahwa para responden memandang bermain *game online* sebagai hiburan dan hobi yang menyenangkan. Mereka dapat melihat *game* sebagai cara untuk bersantai atau melepaskan diri dari stres dan tekanan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka tidak merasa perlu untuk bertindak agresif. *Game online* yang paling populer saat ini memiliki banyak konten kekerasan, dan jika pemain menganggap *game* tersebut terlalu serius atau memainkannya terlalu intens, kecenderungan mereka untuk bertindak agresif dapat berkembang. Peneliti berpendapat bahwa jika ada dampak dari luar yang signifikan, kecenderungan untuk melakukan agresi akan meningkat, dan hal ini berperan dalam peningkatan agresi di kalangan pemain *game online*. Misalnya, lingkungan sosial, termasuk teman dan keluarga, dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana seseorang berperilaku agresif. Pemain lebih cenderung menunjukkan kecenderungan agresif dalam *game online* jika mereka terpapar dengan lingkungan yang mendorong atau memunculkan perilaku agresif. Faktor stres juga dapat memengaruhi kecenderungan seseorang untuk melakukan agresi. Beberapa orang dapat menjadi kasar ketika berada di bawah tekanan dari berbagai sumber, seperti tekanan keluarga, tekanan sekolah, atau masalah pribadi. Kecenderungan pemain untuk bertindak agresif dalam *game online* dapat meningkat jika mereka secara konsisten menghadapi tingkat stres yang tinggi dan tidak dapat mengaturnya secara efektif. Selain variabel dari luar, variabel dari dalam diri juga dapat berkontribusi terhadap perkembangan kecenderungan agresif. Misalnya, sikap agresif atau kurangnya kontrol emosi dapat menjadi alasan yang berkontribusi terhadap perilaku agresif

seseorang dalam *game online*. Pemain yang menunjukkan kecenderungan agresif karena kecenderungan psikologis tertentu dapat menjadi lebih agresif di bawah pengaruh stres atau lingkungan.

Dalam aspek kemarahan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 31 responden (55,4%) berada pada kategori sedang dalam kecenderungan perilaku agresif. Hal ini mengindikasikan bahwa para *gamer* memiliki tingkat kemarahan yang sedang dalam konteks permainan *game online*, dan mengalami kesulitan dalam mengendalikan amarah mereka. Saat bermain *game online*, pemain merasa kesal atau kecewa ketika mereka menghadapi kesulitan atau kalah. Kemarahan *gamer* dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti kesulitan dalam mencapai tujuan, konfrontasi dengan pemain lain, atau mekanisme permainan yang tidak adil. *Gamer* yang menunjukkan kecenderungan moderat ke arah agresi dalam kemarahan mereka memiliki tingkat kemarahan yang agak tinggi yang masih dalam batas-batas yang dapat dikelola. Meskipun sulit untuk menahan emosi, mereka dapat menahan diri untuk tidak bertindak kasar atau secara verbal. Pengalaman pemain dalam bermain *game online* dan interaksinya dengan pemain lain dapat dipengaruhi oleh adanya kemarahan dalam jumlah sedang. Kemarahan yang tidak terkendali dapat mengganggu tingkat permainan, menyebabkan konfrontasi dengan pemain lain, atau bahkan menyebabkan tindakan buruk yang tergesa-gesa.

Dalam aspek permusuhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 22 responden (39,3%) berada pada kategori sedang dalam kecenderungan permusuhan. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar *gamer* memiliki sifat-sifat seperti mudah iri terhadap orang lain, sulit menaruh kepercayaan, dan rasa khawatir yang berlebih. Sikap agresif yang berhubungan dengan *game online* dapat disebabkan oleh banyak hal. Perasaan iri terhadap pencapaian atau keterampilan pemain lain merupakan salah satu aspek yang berpengaruh. *Gamer* akan memusuhi atau iri hati ketika mereka merasa bahwa mereka tidak mampu mencapai pencapaian atau kemampuan pemain lain, yang dapat berdampak pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, ketidakmampuan untuk mempercayai pemain lain dalam lingkungan online dapat memperburuk sikap antagonis. Sulit bagi *gamer* untuk secara akurat memahami maksud atau motivasi pemain lain

karena anonimitas yang ada dalam komunikasi online. Akibatnya, ada ketidakpercayaan dan ketegangan dalam hubungan pemain, yang dapat menyebabkan kebencian. Kecenderungan untuk menjadi tidak bersahabat juga dapat dipengaruhi oleh kekhawatiran yang berlebihan. *Gamer* dapat menjadi tidak bersahabat sebagai bentuk pertahanan atau perlindungan diri jika mereka khawatir akan kalah atau diancam oleh pemain lain.

Ada beberapa batasan yang terjadi dalam penelitian ini, yaitu peneliti menyebarkan kuesioner dalam jangka waktu yang hanya sebentar sehingga terjadinya beberapa hasil yang kurang maksimal dan memuaskan penyebab dari keterbatasan waktu penyebaran kuesioner tersebut. Kemudian responden tidak dipantau secara langsung dalam pengisian kuesioner sehingga ada beberapa hasil yang kurang memuaskan. Pada hasil penelitian, peneliti menggunakan analisis non-parametrik dikarenakan adanya salah satu uji asumsi yang tidak terpenuhi. Menurut Kresna (2017) kelemahan pada statistik non-parametrik ialah terkadang mengabaikan beberapa informasi tertentu, hasil pengujian hipotesis dengan statistik non-parametrik tidak setajam statistik parametrik dan hasil statistik non-parametrik tidak dapat diekstrapolasikan ke populasi studi seperti pada statistik parametrik. Pada hasil statistik non-parametrik menggunakan Kendall's Tau-B ditemukan bahwa kedua variabel tidak memiliki hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.

5.2 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif di usia *Emerging adulthood*. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor yang lebih dominan diluar penelitian ini seperti lingkungan keluarga, sosial, teman sebaya, maupun keadaan psikologis seseorang seperti stress dan tipe kepribadian.

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada pemain di usia *Emerging adulthood*, didapatkan bahwa intensitas bermain *game online* yang dimiliki oleh pemain di usia *Emerging adulthood* di Indonesia dari 3 responden berada pada kategori sangat

tinggi dengan persentase sebesar 5,4%, 12 responden pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 21,4%, pada kategori sedang sebanyak 32 responden dengan persentase 57,1%, dan 9 responden pada kategori rendah dengan persentase 16,1%.

Kemudian pada perilaku agresif yang dimiliki oleh pemain di usia *Emerging adulthood* di Indonesia dengan kategori tinggi sebanyak 7 responden dengan persentase 12,5%, lalu 40 responden dengan persentase 71,4% berada pada kategori sedang, dan 9 responden dengan persentase 16,1% berada pada kategori rendah.

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada pemain di usia *Emerging adulthood*, didapatkan bahwa intensitas bermain *game online* yang dimiliki oleh pemain di usia *Emerging adulthood* di Indonesia dari 3 responden berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 5,4%, 12 responden pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 21,4%, pada kategori sedang sebanyak 32 responden dengan persentase 57,1%, dan 9 responden pada kategori rendah dengan persentase 16,1%. Kemudian pada perilaku agresif yang dimiliki oleh pemain di usia *Emerging adulthood* di Indonesia dengan kategori tinggi sebanyak 7 responden dengan persentase 12,5%, lalu 40 responden dengan persentase 71,4% berada pada kategori sedang, dan 9 responden dengan persentase 16,1% berada pada kategori rendah.

5.3 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran atas hasil penelitian ini :

1. Bagi Pemain

Saat bermain *game online*, pemain dapat mengambil dan menggunakan teknik pengendalian diri yang berguna. Misalnya, individu dapat mengembangkan kemampuan untuk mengenali indikasi peringatan dari emosi yang tidak baik yang mengarah pada perilaku agresif secara verbal dan menggunakan cara-cara bernapas atau pengalihan untuk menenangkan diri sebelum berbicara.

2. Bagi *Developer Game online*

Perancang *game* dapat menciptakan lingkungan *game* yang mendukung yang mendorong dialog konstruktif dan mengurangi kemungkinan perilaku kasar secara verbal. Misalnya, mereka dapat meningkatkan alat penyaringan dan moderasi diskusi serta mempertimbangkan sistem penghargaan untuk mendorong interaksi pemain yang konstruktif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya yang nantinya ingin melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pemain di usia *Emerging adulthood* untuk lebih memperbanyak jumlah responden, serta lebih memperluas data demografi usia agar mendapatkan hasil data yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. S. (2018). *Hubungan intensitas bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja akhir laki-laki di salatiga*. Master thesis, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Al Kahfi, R. L., & Hamidah. (2017). Hubungan Antara Centrality of Religiosity Dan Depresi Pada Emerging Adult. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 6, 19–28.
- Arini, D. P. (2021). *Emerging adulthood* : pengembangan teori erikson mengenai teori psikososial pada abad 21. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 13(1). 11-20.
- Arnett, J. J. (2015). *Emerging adulthood second edition*. New York: Oxford University Press.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Hasil survei profil internet indonesia 2022. Retrieved October 11, 2022, from <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Hasil-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>.
- Atkinson, R. (2008). *Pengantar psikologi*. Jakarta : Erlangga.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, A. R. & Greenberg, J. (2003). *Organizational behaviour in organization. understanding and managing the human side of work*. Canada: Prentice Hall.
- Baron, A. R., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial (Edisi 10)*. Jakarta: Erlangga.
- Basith. A. (2017). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada komunitas gaming surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 4(3). 1-7.
- Berkowitz & Hatrley (1992), *Marketing* (3th ed.). Boston, NJ : Homewood Inc.
- Budiarti, L. (2019). *Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi nilai hasil belajar (penelitian deskriptif di kelas v sekolah dasar kecamatan baleendah bandung)*. Master thesis, Universitas Pasundan.

- Buss, A.H. & Perry, M.P. (1992) The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>.
- Chaplin, J.P. (2014). *Kamus lengkap psikologi*. Depok: Rajawali Pers.
- Choirudin, M. Penyesuaian diri : sebagai upaya mencapai kesejahteraan jiwa.
- Darwis, M., Amri, K. & Reymond, H. (2020). Dampak dari kecanduan *game online* di kalangan remaja usia 15-18 Tahun di kelurahan kayuombun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Erik, S. & Syenshie, V. (2020). Hubungan durasi bermain *game online* dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2):69-76.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 09(1), 28–35.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.
- Haniyah, F. N., Novita, A., & Ruliani, S. N. (2022). Hubungan antara pola asuh orangtua, teman sebaya, lingkungan tempat tinggal dan sosial ekonomi dengan kesehatan mental remaja. *Journal of Health Sciences*, 1(7), 1–13. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v1i7.51>
- Hapsah, S., & Muslim, A. (2021). Perilaku agresi verbal dan perilaku agresi relasional pada remaja perempuan. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 60–70. <https://doi.org/10.36706/jkk.v8i1.15103>
- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik perilaku agresif remaja pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257-266.
- HR, V. S., & Fikry, Z. (2023). Hubungan intensitas bermain *game online* slot dengan prokrastinasi akademik pada remaja di kota padang panjang. *Journal on Education*, 5(4).
- Irawan, S., & Siska W., D. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Juniarto, A., Apriyanti, I., & Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran kecanduan *game online* dilihat dari durasi lama bermain pada remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 840–844.

- Junus, K., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., Gandhi, A. & Siswantining, T. (2021). Lecturer readiness for online classes during the pandemic: a survey research. *Education Sciences, 11* (3) 139.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo, 4*(4):482-489.
- Kominfo. (2021). *Peta ekosistem industri game Indonesia 2021*. Retrieved Mei 14, 2023, from <https://www.agi.or.id/petagame2021>.
- Kresna. (2017). *Keunggulan dan kelemahan statistik non parametrik (skripsi dan tesis)*. Retrieved Juni 6, 2023, from <https://konsultasiskripsi.com/2017/10/29/keunggulan-dan-kelemahan-statistik-non-parametrik-skripsi-dan-tesis/>
- Krisdiyanto, J. (2022). Meningkatkan regulasi emosi mahasiswa dalam mengendalikan perilaku agresif melalui pelatihan meditasi mindfulness. *Jurnal Psikologi Malahayati, 4*(2), 104-113.
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan *game online*. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif, 1*(1).
- Lerner, R M., & Overton, W F. (2008). Exemplifying the integrations of the relational developmental system: synthesizing theory, research, and application to promote positive development and social justice. *Journal of Adolescent Research, 23* (3). 245-255.
- Lewin, A., Mitchell, S. J., & Ronzio, C. R. (2013). Developmental differences in parenting behavior: Comparing adolescent, emerging adult, and adult mothers. *Merrill-Palmer Quarterly, 59*(1), 23–49.
- Mahabbati, A. (2012). Karakteristik pribadi dan sosial anak tunalaras. *Bina Diri Dan Sosial, 1*–37.
- Saputri, G. M. D., & Coralia, F. (2019). Hubungan antara kepribadian dan perilaku adiksi *game online* pada pemain *game online* di kota bandung. *Prosiding Psikologi, 5*(1), 265–271.
- Myers, D. G. (2010). *Social psychology* (9th Edition). New york : McGrawHill.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi, 27*(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugroho, F., Yuniarno, E. M. & Hariadi, M. (2020). *Game based learning as an alternative during the Covid-19 epidemic based on K-13 for Indonesia elementary schools*. DOI: 10.2991/assehr.k.210421.030.

- Oktaviana, E. P. & Nurjanah, S. (2021). Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku perilaku agresif pada remaja di SMA muhammadiyah sokaraja. *Jurnal Human Care*, 6(2).
- Paramastri, M. A. (2021). *Survei mobile gaming relasi sosial dandi indonesia*. Retrieved November 28, 2022, from <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/2021/01/14/survei-mobile-gaming-relasi-sosial-dandi-indonesia/>.
- Permana, M. Z., & Astuti, M. F. (2021). Gambaran kesepian pada *emerging adulthood*. *Proyeksi*, 16(2), 133-142.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan paparan *game online* berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain *Game online* Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1–7.
- Prasetiawan, A. C., Aniroh, U. & Apriyatmoko R. (2020). *Hubungan antara frekuensi dan lama waktu bermain game online dengan tajam penglihatan pada anak sekolah dasar : Tinjauan dari beberapa artikel*. Master thesis. Universitas Ngudi Waluyo.
- Putra, A. R. & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021 (2).
- Putri, A. F. (2019). Konsep perilaku agresif siswa. *Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.23916/08416011>
- Putri, U. D. K. (2021). *Hubungan antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif remaja akhir*. Master thesis, Universitas Sanata Dharma.
- Rachmawati, P. (2019). Pengaruh motivasi bermain *game online* mmorpg dan dukungan sosial terhadap adiksi *game online* pada remaja di tangerang. *Journal of Psychology*, 6(1), 101–108. <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v6i1.11012>
- Rahmawan, L. D. N. (2018). *Motivasi Pada Pemain Game online Kompetitif*. 15.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). *Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis*. *Prosiding SEMNAS penguatan individu di era revolusi informasi*, 6, 3–4.

- Sakinah, A. M. R. (2021). *Hubungan antara tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain game online*. Master thesis. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Salmiati. (2015). Jurnal psikologi pendidikan & konseling perilaku agresif dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 66–76.
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N. & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan tingkat perilaku agresi berdasarkan jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan kota yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2 (4).
- Saputri, O. K., Widiastuti, R. & Pratama M. J. (2019). Analisis bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7 (5).
- Sebayang, R. (2019, Maret 15). Si keji penembak di selandia baru terinspirasi video *game*. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/news/20190315194738-4-61024/si-keji-penembak-di-selandia-baru-terinspirasi-video-game>.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suplig, M. A. (2017). The effect of online *game* addiction of class x high school students on the social intelligence of private christian schools in makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif. *Sosio Informa*, 16(3), 189–202.
- Susantyo, B. (2017). Lingkungan dan perilaku agresif individu. *Sosio Informa*, 3(1). <https://doi.org/10.33007/inf.v3i1.389>
- Sutanto, Monica. A. & Muttaqin, D. (2021). *Dimensi pembentukan identitas dan intimasi pada*. 13(2), 143–154. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI> Terindeks DOAJ::2541-2965
- Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538.
- Vero. (2022). *Gaming & esports in indonesia : Highlighting opportunities for brands*. Retrieved November 28, 2022, from <https://vero-asean.com/gaming-esports-a-new-field-for-brands-in-indonesia/>.
- Wafiya, A. (2017). *Intensitas bermain*. <http://eprints.umm.ac.id/43434/1/jiptumpp-gdl-anniwafiya-47257-1-skripsi-%29.pdf>

- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game online*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>
- Wood, D., dkk (2018). *Emerging adulthood* as a critical stage in the life course. Dalam N. Halfon, C. B. Forrest, R. M. Lerner, & E. M. Faustman. *Handbook of Life Course Health Development* (hal. 123-143).