

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Bahasan**

Penelitian dengan judul “Gambaran Agresivitas Saat Bermain *Game Online* Pada Dewasa Awal” ini memiliki tujuan yaitu untuk melihat gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal. Hasil akhir dari penelitian ini akan menunjukkan seberapa tinggi atau rendahnya perilaku agresivitas yang terjadi pada pemain *game online* pada usia dewasa awal. Kuisioner penelitian ini disebarluaskan melalui beberapa media sosial yaitu *Instagram*, *Line* dan *Whatsapp*. Subjek penelitian yang bersedia untuk mengisi memiliki total sebanyak 76 orang subjek, tetapi jumlah subjek yang tergolong dalam kriteria penelitian sebanyak 71 orang sehingga 5 orang subjek harus digugurkan.

Pada aspek pertama agresivitas yaitu agresi fisik (*physical aggression*), dari data yang diperoleh menggambarkan bahwa sebanyak 30 partisipan atau sebesar 42,25% ini tergolong kategorisasi sangat tinggi karena dari jumlah partisipan tersebut memiliki tingkat agresif fisik yang tinggi seperti menyerang, melukai atau membahayakan orang lain dengan tindakan fisik seperti memukul, menendang, dan mendorong teman bermain yang ada di dekatnya. Hal tersebut bertujuan untuk melampiaskan kemarahan dan kekesalannya atas kekalahan dalam bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rondo, Dkk (2019) yang menyatakan bahwa seorang individu yang mengalami kecanduan dan tidak terkontrol paling banyak ditemukan yaitu memiliki perilaku agresif karena adanya teori pembelajaran sosial yang mengatakan bahwa saat memainkan sebuah *video games* yang mengandung sifat agresif akan menstimulasi perilaku agresif.

Bentuk kedua agresivitas yaitu agresi verbal (*verbal aggression*), dari data yang diperoleh menggambarkan bahwa sebanyak 40 partisipan atau sebesar 56,34% tergolong dalam kategorisasi sangat tinggi karena dari jumlah partisipan tersebut memiliki tingkat agresi verbal yang sangat tinggi seperti umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme. Hal tersebut diungkapkan dari respon partisipasi

jika mereka melampiaskan kemarahan atas kealahannya dalam bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini, dkk (2021) yang menyatakan bahwa adanya sebuah hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal, hal ini ditunjukkan karena tingginya tingkat intensitas saat bermain *game online* yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami sebuah hambatan dan kekalahan, sehingga dapat memunculkan sebuah perilaku agresivitas fisik maupun verbal.

Selanjutnya bentuk ketiga agresivitas yaitu agresi kemarahan (*anger*), dari data yang diperoleh menggambarkan bahwa sebanyak 20 partisipan atau sebesar 28,17% tergolong dalam kategorisasi sangat tinggi, karena dari jumlah partisipan tersebut memiliki tingkat agresi kemarahan yang sangat tinggi, karena dari para partisipan melampiaskan kemarahannya dengan cara tidak langsung menunjukkan kekesalannya, melainkan menimbulkan perasaan atau rasa benci kepada individu lain. Hal tersebut bertujuan agar kemarahannya kepada orang lain tidak ditunjukkan melalui kekerasan fisik maupun verbal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Cao & Su (Fasya dkk, 2017) terhadap siswa yang mengalami adiksi internet pada sebuah *game* di Korea yang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki adiksi internet akan dengan mudah terpengaruh oleh perasaan emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri.

Kemudian pada aspek yang terakhir yaitu bentuk agresivitas permusuhan (*hostility*), dari data yang diperoleh menggambarkan bahwa sebanyak 27 partisipan atau sebesar 38,02% tergolong dalam kategorisasi sangat rendah dikarenakan para partisipan memiliki tingkat agresi permusuhan yang rendah. Hal ini dikarenakan individu tidak menginginkan adanya permusuhan dengan individu lainnya saat bermain *game online*.

Berdasarkan hasil dari analisa data yang diperoleh terhadap para pemain *game online* yang melakukan agresivitas, menggambarkan bahwa terdapat 21 subjek atau sebesar 29,58 persen tergolong dalam kategori tinggi. Hal tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan melakukan agresivitas saat melakukan *game online*. Hal tersebut terjadi, karena partisipan

mudah terpengaruh pada perilaku agresif yang ada dalam *game online* dan menerapkannya pada dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Griffiths (dalam Wassh, 2015) yang menyatakan bahwa pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif pada seseorang, terutama pada *game* yang menampilkan dan memiliki unsur perkelahian, kesadisan, penyiksaan, dan pembunuhan.

Peneliti menyadari adanya keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti belum mengajukan pertanyaan yang lebih terbuka kepada partisipan, sehingga data yang didapatkan belum atau kurang lengkap.
2. Kurang adanya kontrol kriteria partisipan, karena penyebaran dilakukan secara daring melalui sosial media sehingga ada beberapa partisipan-partisipan yang tidak sesuai kriteria yang telah ditentukan pada penelitian ini.

## **5.2.Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari partisipan pada penelitian gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal secara keseluruhan hasil tersebut tergolong tinggi yaitu 29,58%. Hal tersebut terlihat dari aspek-aspek agresivitas, pada aspek agresi fisik memiliki presentase 42,25% tergolong dalam kategorisasi sangat tinggi, karena memiliki jumlah sebanyak 30 orang. Aspek agresi verbal memiliki presentase 56,34% tergolong dalam kategorisasi sangat tinggi karena memiliki jumlah sebanyak 40 orang. Aspek kemarahan memiliki presentase 28,17% tergolong dalam kategorisasi sangat tinggi, karena memiliki jumlah sebanyak 20 orang. Kemudian yang terakhir ada aspek permusuhan memiliki presentase 38,02% tergolong dalam kategorisasi sangat rendah karena memiliki jumlah sebanyak 27 orang. Berdasarkan dari hasil di atas dapat dikatakan jika individu saat bermain *game online* memunculkan perilaku agresivitas yang tinggi.

## **5.3.Saran**

Berdasarkan dari hasil dan keterbatasan dari penelitian ini, peneliti dapat mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian (pemain *game online*)

Bagi pemain *game online* yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, diharapkan dapat lebih bisa menjaga perkataan dan perilakunya saat bermain *game online* dengan orang lain. Hal tersebut perlu dilakukan agar tidak berdampak buruk bagi orang lain maupun diri sendiri.

## 2. Industri Pengembang *Game*

Bagi para industri pengembang *game*, diharapkan lebih tegas dalam menerapkan batasan usia terhadap para pengguna *game* agar tidak tertipu oleh para pemain *game*, khususnya pada berbagai *game* yang mengandung unsur kekerasan.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa untuk menggambarkan kondisi dari pemain *game online* dan melihat agresivitas dapat ditinjau dari jenis kelamin partisipan dengan melakukan wawancara langsung kepada subjek terkait dengan agresivitas. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian secara kualitatif, agar data yang didapat lebih bisa untuk menggambarkan bagaimana bentuk agresivitas yang terjadi pada pemain *game online*.

## 4. Pemerintah

Bagi Pemerintah, diharapkan lebih tegas dalam menerapkan peraturan yang sudah ditetapkan dalam Peraturan Menteri No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Pemerintah perlu untuk menjalin komunikasi yang baik dan tegas kepada seluruh industri pengembang *game online* sehingga peraturan yang telah ditetapkan tersebut dapat terlaksana dengan sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, A. A., & Tobing, D. H. (2017). Hubungan konformitas dan kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja madya di sman 7 denpasar. *Jurnal Psikologi*, 4(1), 92-101.
- Adams, E. (2013). Fundamentals of game Prevalence, social networking service and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 1–15. doi: 10.1177/2055102918 755046
- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online dan 10 anak Banyumas alami gangguan mental.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Acevedo, Edmund O; Ekkekakis, Panteleimon (ed.). 2006. *Psychobiology of Physical Activity*. Champaign, Il.: Human Kinetics.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2016). *Dasar-dasar psikometrika (edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan skala psikologi (edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Buletin APJII, (2018) *Survei APJII Penetrasi Internet di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa*.
- Buss, A. H. & Perry, M. 1992. *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality And Social Psychology*. 16(6), 351-355.
- Campbel, Tom.(1994). *Tujuh Teori Sosial*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dariyo, Agoes. (2003). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Dariyo, Agoes. (2003). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Erizka, M. dan Abu Bakar (2019). Korelasi intensitas bermain game online Mobile legend dengan keterampilan sosial siswa Man 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Syiah Kuala*
- Fasya, Hafizha, dkk. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), 127-134.

- Fatmawati, P. d. (2017). Hubungan Bermain Vidio Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*. Vol 2. No 2. (20- 30). file:///C:/Users/User/Downloads/4\_199-14024-1-PB.pdf Accessed : 03 Februari 2019
- Henry dan Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hussain, Z., dan Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563– 571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Iwan, J. dan Turmudzi. (2006). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Isnaini, I., dkk. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235-242.
- Izzaty, R. E. (2004). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*, Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1
- Monks, F. J, Knoers, A. M. P & Haditono, S. R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nasution, S. 2003. *Metode penelitian Naturalistik Kualitatif*, bandung Tarsito
- Poerwandari, K.(2007). *Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi*. Jakarta: PSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian kualitatif. *Equilibrium*, 5(9), 1-8
- Rondo, Amelia A. A., dkk. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa. *E-journal Keperawatan*, 7(1), 1-8.
- Santrock, J, W, (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)* Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Willig, Carla. 2013. *Introducing Qualitative Research In Psychology Third Edition*. New York: Open University Press.
- <https://carisinyal.com/game-online-pc-terbaik-di-dunia/>
- Waldometers. (2019). Jumlah Penduduk Indonesia 269 Juta Jiwa terbesar

Keempat Dunia. Diakses Maret 2020.  
[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/04/29/jumlah\\_penduduk-indonesia-269-juta-jiwa-terbesar-keempat-dunia](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/04/29/jumlah_penduduk-indonesia-269-juta-jiwa-terbesar-keempat-dunia)