

# **Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja**

**Oktavia Nurjannah**

Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: vian2729@gmail.com

## ***Abstract***

*This research aims to determine the presence or absence of the influence of the intensity of playing games with violent content on aggressive thought and aggressive behavior in adolescents, especially in class VII and VIII, amounting to 273 people in UPTD SMP Negeri 2 Kamal which will be used as a population. The sampling technique used is Proportionate Stratified Random Sampling, to determine the total sample of 162 people, this study uses the Slovin formula. Measuring instruments used in this research were Word Pair Similarity Task compiled by Bushman (1996), Buss & Perry's Aggressive Questionnaire (AQ) and Game Play Intensity Scale, which was adapted from Putri & Prasetyaningrum's research (2018). The results in this research were analyzed by simple linear regression, where H1 was rejected because it had a significance value of 0.296 ( $p > 0.05$ ) on the intensity of playing games with violent content (X) and aggressive thought variables (Y1) which meant that there was no influence the intensity of playing games with violent content (X) towards the aggressive thought variable (Y1) in adolescents, while for H2 in this research was accepted. This is because the significance value of the variable pair intensity of playing games with violent content and aggressive behavior is smaller than the probability of 0.05 which is 0,000 which means, there is an influence of intensity of playing games with violent content on aggressive behavior in adolescents.*

**Keywords:** *Game, Aggressive Thought, Aggressive Behavior, Adolescents*

## ***Abstrak***

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain gamedengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresifpada remaja, khususnya pada siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 273 orang di UPTD SMP Negeri 2 Kamalyang akan dijadikan sebagai populasi. Teknik pengambilan sampelyang digunakan adalah Proportionate Stratified Random Sampling, untuk menentukan jumlah sampel sebesar 162 orang, penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Word Pair Similarity Taskyang disusun oleh Bushman (1996), Aggressive Questionnaire (AQ) milik Buss & Perry (1992) dan Skala IntensitasBermain Gameyang diadaptasi dari penelitian Putri & Prasetyaningrum (2018). Hasil dalam penelitian ini dianalisis dengan regresi linear sederhana, dimana H1 ditolakkarena memiliki nilai signifikansi sebesar 0,296 ( $p > 0,05$ ) padavariabelintensitas bermain gamedengan konten kekerasan (X) dan variabel kognisi agresi(Y1) yang berartibahwa tidak ada pengaruh intensitas bermain gamedengan konten kekerasan (X) terhadap variabel kognisi agresi(Y1) pada remaja, sedangkan untuk H2 dalam penelitian ini diterima. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi pada pasangan variabel intensitas bermain gamedengan konten kekerasan dan perilaku agresiflebih kecil dari probabilitas 0,05 yaitu 0,000 yang memiliki arti, terdapat pengaruh intensitas bermain gamedengan konten kekerasan terhadap perilaku agresifpada remaja.*

**Kata Kunci :** *Game, Kognisi Agresif, Perilaku Agresif, Remaja*

## Pendahuluan

Banyak sekali kasus kekerasan yang melibatkan remaja yang masih berstatus sebagai pelajar, baik sebagai pelaku maupun korban, terwujud dalam tindakan agresif seperti bullying, vandalisme, tawuran, hingga menjurus pada pembunuhan. Di Indonesia sendiri juga banyak sekali kasus kekerasan yang melibatkan remaja. Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada periode 2011-2017 ada 4.576 laporan terkait kekerasan yang melibatkan remaja dalam berbagai bentuk. Mulai dari kekerasan seksual, kekerasan di sekolah (*bullying*), kekerasan fisik, hingga kekerasan psikis. Lalu sepanjang tahun 2018 data KPAI mengungkapkan bahwa ada 661 remaja yang berhadapan dengan hukum. Dari jumlah tersebut, 107 remaja ditetapkan sebagai pelaku kekerasan fisik seperti penganiayaan, pengeroyokan, perkelahian, dan sebagainya. Kasus kekerasan yang melibatkan remaja juga semakin meningkat dari tahun ke tahun. Peningkatan ini terlihat dari data milik KPAI yang menjelaskan bahwa selama tahun 2018, pihaknya telah menerima berbagai kasus kekerasan yang melibatkan remaja. Adapun kasus-kasus tersebut adalah 31 kasus remaja pelaku tawuran atau setara 19,3% yang meningkat dari 12,9% sejak tahun 2017, lalu ada 41 kasus atau setara dengan 25,5% remaja yang melakukan *bullying* dan kekerasan di sekolah ([kpai.go.id](http://kpai.go.id)).

Menurut Monks (2002) individu yang memasuki masa remaja berada pada rentang usia 12 hingga 21 tahun (A'yunnisa & Indriana, 2019). Berdasarkan rentang usia yang sudah disebutkan, dapat dikatakan bahwa remaja masih tergolong sebagai pelajar yang seharusnya memiliki kewajiban untuk menuntut ilmu dan mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat berguna bagi kehidupan bangsa kelak, sehingga idealnya pelajar adalah individu yang terdidik, cerdas dan berakhlak. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara ([sipuu.setkab.go.id](http://sipuu.setkab.go.id)).

Namun, kenyataannya banyak sekali pelajar yang menunjukkan agresivitas di lingkungan sekolah yang bersifat merugikan bagi orang lain ataupun dirinya sendiri, seperti yang terjadi di lingkungan UPTD SMP Negeri 2 Kamal. Melalui wawancara singkat, guru BK mengatakan bahwa terdapat kasus agresivitas di lingkungan sekolah dan paling banyak ditemukan pada pelajar yang menduduki kelas VII dan VIII. Bentuk agresi yang ditunjukkan oleh pelajar di sana adalah dengan mengambil buku yang bukan miliknya, memalak temannya serta melampiaskan emosinya ke benda mati seperti memukul-mukul tembok hingga membuat teman yang lain menjadi takut.

Perilaku agresif sendiri merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk merugikan, menyakiti atau melukai orang lain (Buss & Perry, 1992 dalam Diamond dkk., 2005), dapat dikatakan agresif apabila orang yang menjadi target tersebut merasa terancam (Bushman & Anderson, 2001). Perilaku agresif dinilai berdasarkan adanya unsur kesengajaan dalam melakukan hal tersebut, dan dilakukan dengan tujuan untuk merugikan orang lain. Kerugian yang dialami dapat berupa cedera fisik, tersinggung, atau rusaknya hubungan dengan kelompok sosial.

Selain perilaku agresif, remaja juga memiliki kecenderungan untuk memiliki kognisi agresif. Kognisi agresif sendiri dapat diartikan sebagai reaksi emosional yang timbul karena adanya suatu stimulus, dimana hal tersebut akan menentukan bagaimana manifestasi dan kekuatan dari respon agresif yang akan terbentuk (Huesman, 1998). Kecenderungan remaja untuk memiliki kognisi agresif

dikarenakan pada masa remaja terjadi banyaknya perubahan, individu akan mengalami berbagai masalah yang berkaitan dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya (Illahi, Neviyarni, Said, & Ardi, 2018). Salah satu penyebab masalah yang sering dialami oleh remaja adalah emosinya yang tidak stabil dan susah dikendalikan (Dewi & Savira, 2017), sehingga ketika dihadapkan dengan situasi yang menurut individu adalah situasi yang tidak menyenangkan (seperti, dihina atau mengalami frustrasi) akan secara langsung menstimulasi perasan negatif yang akan mengaktifkan juga kumpulan ingatan yang memiliki kesamaan stimulus dengan situasi yang dihadapinya. Remaja yang sering terpapar kekerasan di lingkungannya, akan cenderung menyalahartikan stimulus yang diterimanya menjadi stimulus agresif, hal inilah yang akan membuat remaja lebih cepat mendapatkan akses untuk mengaktifkan kognisi agresif yang dimilikinya berdasarkan pengalaman yang pernah dihadapinya (Anderson dkk., 2004).

Kasus yang terjadi di Kalimantan Timur pada Oktober 2019 dapat menggambarkan kognisi agresif yang dimiliki oleh remaja. Seorang pelajar SMK merasa terganggu dengan suara sepeda motor yang dimiliki oleh temannya dan langsung menikam temannya hingga kondisinya kritis karena mengalami luka yang cukup parah ([www.liputan6.com](http://www.liputan6.com)). Hal yang hampir sama juga terjadi di Sulawesi Tenggara pada Desember 2019, sejumlah pelajar SMK terlibat dalam aksi tawuran hanya karena salah satu dari mereka terkena percikan air dari botol air mineral yang tidak sengaja terinjak oleh salah satu temannya ([today.line.me](http://today.line.me)). Dalam contoh kasus tersebut, remaja yang terlibat dalam kasus tersebut menyalahartikan stimulus yang datang, yaitu suara sepeda motor dan percikan air diartikan sebagai stimulus agresif, padahal kedua hal dalam kasus tersebut sama sekali tidak mengandung stimulus agresif namun dapat mengaktifkan kognisi agresif yang dimiliki oleh remaja.

Perbedaan individu dalam menggambarkan agresi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal, seperti kecenderungan genetik, konsep diri (Ahad, Ara, & Shah, 2016), jenis kelamin (Peláez-Fernández, Extremera, & Fernández-Berrocal, 2015), kecerdasan emosi (Tsabedze, Maepa, & Pila-Nemutandani, 2018), dan harga diri (Donnellan, Trzesniewski, Robins, Moffitt, & Caspi, 2019). Selain faktor internal, ada juga faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yaitu lingkungan keluarga dan masyarakat (Morel, Haden, Meehan, & Papouchis, 2018), kekerasan emosional pada masa kanak-kanak (Wang dkk., 2019), serta adanya pengaruh dari media (Anderson dkk., 2017; Amelia & Fitriyani, 2016; Shao & Wang, 2019; Zhang dkk., 2019). Dari hasil konseling yang dilakukan guru BK di lingkungan UPTD SMP Negeri 2 Kamal terhadap pelajar yang melakukan perilaku agresif, dapat disimpulkan bahwa penyebab munculnya perilaku agresif adalah keinginan untuk menunjukkan eksistensinya, adanya permasalahan dalam keluarga seperti perceraian orang tua, pengaruh lingkungan serta kecanduan bermain *game*.

*Game* sendiri merupakan salah satu bentuk hiburan yang digunakan untuk menghilangkan rasa penat atau bosan dari kegiatan sehari-hari (Henry, 2010). *Game* saat ini memang digemari oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Ada berbagai macam jenis *game* yang saat ini sedang populer, salah satunya adalah *game* yang memiliki *genre battle royale* yang saat ini banyak sekali peminatnya. *Battle royale* sendiri merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya. Pemain yang mampu bertahan hidup sampai akhir adalah yang akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut ([id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org)). *Game* tersebut banyak menampilkan kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan. Hal inilah yang akan membawa pengaruh dalam memicu agresivitas pada remaja, mengingat saat ini banyak sekali remaja yang bermain *game* dengan intensitas yang tinggi.

Dalam KBBI, intensitas merupakan suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Dalam kamus lengkap psikologi, intensitas berarti suatu kekuatan yang mendukung pendapat atau sikap (Chaplin, 2009), sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu sikap atau keadaan yang dilakukan secara intens (sangat kuat). Intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan yang tinggi, ditakutkan dapat membawa pengaruh buruk bagi sebagian individu, khususnya anak-anak yang memasuki usia remaja. Pada masa remaja, fungsi kognitifnya masih dalam tahap berkembang dan belum sepenuhnya matang. Sehingga dampak media terhadap individu dengan tingkat kognisi tertentu, kapabilitas dan usia perkembangan tertentu akan lebih rentan dibandingkan dengan tingkat kognisi, kapabilitas dan usia perkembangan yang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja” karena sebagian besar hasil penelitian terdahulu, hanya menunjukkan agresivitas dalam bentuk fisik dan verbal, sehingga pada penelitian ini peneliti juga tertarik membahas kognisi agresif sebagai dampak dari paparan kekerasan dalam media. Penelitian ini juga penting, karena bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi dan perilaku remaja, sebagai orang tua, guru maupun orang yang lebih tua, dapat memberikan pengawasan terkait *game* jenis apa yang dapat diakses oleh anak remaja dan mengatur intensitas penggunaannya, agar remaja tidak terlalu sering terpapar kekerasan yang ada di media tersebut.

## **Hipotesis**

Berdasarkan penjabaran tinjauan pustaka dan permasalahan yang ada, hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

*H1: Ada pengaruh intensitas bermain game dengan konten kekerasan terhadap aggressive thought pada remaja*

*H2: Ada pengaruh intensitas bermain game dengan konten kekerasan terhadap perilaku agresif pada remaja*

## **Metode**

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Kognisi agresif adalah suatu pikiran yang merupakan bentuk dari respon yang diberikan ketika individu meyakini bahwa dirinya berada dalam situasi terancam, yang kemudian membentuk suatu hubungan dengan reaksi melawan atau menyerang (Berkowitz, 1984). Menurut Berkowitz (1984), kognisi agresif dapat dilihat dari bagaimana individu merespon atau mempersepsikan stimulus yang dihadapinya, b) Perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang dilakukan untuk membahayakan orang lain dengan cara menyakiti atau melukai serta merusak benda dengan unsur kesengajaan baik secara fisik maupun psikis, hal tersebut dapat mengakibatkan kerugian yang dapat berupa cedera fisik, tersinggung dan rusaknya hubungan sosial (Buss & Perry, 1992), c) Intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan secara intens atau berulang-ulang yang dapat dihitung dalam hitungan jam untuk menghibur diri, dimana hiburan tersebut menampilkan kekerasan seperti kata-kata kasar, memukul, membunuh, menembak, dan memaki (Chaplin, 2009; Horrigan, 2000; Henry, 2010; Hananta, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan ada tiga macam yaitu *Word Pair Similarity Task* untuk mengukur kognisi agresif, *Aggressive Questionnaire (AQ)* untuk mengukur perilaku agresif dan Skala Intensitas Bermain *Game* untuk mengukur intensitas bermain *game*. Instrumen yang pertama

adalah *Word Pair Similarity Task* yang diadaptasi dari Bushman (1996) untuk variabel Y1. Instrumen ini disusun berdasarkan konsep *cognitive-associative networks* milik Berkowitz (1984, 1990). *Word Pair Similarity Task* memiliki 20 kata yang terdiri dari 10 kata bermakna agresif (darah, pembantai, mencekik, pertengkaran, senjata, kapak, menyakiti, membunuh, pisau, luka) dan 10 kata bermakna ambigu (gang, binatang, botol, narkoba, film, malam, polisi, merah, batu, tongkat), dimana 20 kata tersebut akan dipasangkan menjadi 45 susunan kata agresif-agresif, 100 susunan kata agresif-ambigu/ambigu-agresif dan 45 susunan kata ambigu-ambigu. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, diketahui bahwa *Word Pair Similarity Task* terdapat 34 item valid dari 190 total item yang ada, dengan indeks validitas bergerak dari 0,295 - 0,709 dan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,947.

Instrumen yang kedua adalah *Aggressive Questionnaire* (AQ) yang diadaptasi dari Buss & Perry (1992) untuk mengukur variabel Y2. Buss dan Perry (1992) mengungkapkan bahwa terdapat empat aspek perilaku agresif yaitu, agresi fisik, agresi verbal, amarah dan permusuhan. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, *Aggressive Questionnaire* (AQ) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,904. Uji validitasnya menunjukkan nilai *index corrected item total correlation* bergerak dari 0,324 - 0,652 dengan total item valid 24 item. Instrumen yang ketiga adalah Skala Intensitas Bermain *Game* yang diadaptasi dari penelitian Putri & Prasetyaningrum (2018) untuk variabel X, disusun berdasarkan konsep intensitas milik Horiggan (2000) lalu dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan tiga pertanyaan untuk mengetahui jenis *game* apa saja yang sering dimainkan serta durasi dalam hitungan jam dalam memainkan *game* tersebut. Instrumen ini memiliki nilai *index corrected item total correlation* yang bergerak dari 0,322 - 0,592 dengan item valid sebanyak 19 item dan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,866.

Ketiga instrumen disusun berdasarkan model skala Likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu 1 untuk pilihan “Tidak Mirip/Tidak Terkait Sama Sekali” dan jawaban 5 untuk “Sangat Mirip/Saling Terkait” untuk instrumen *Word Pair Similarity Task*, lalu 5 alternatif jawaban untuk instrumen *Aggressive Questionnaire* (AQ) dan Skala Intensitas Bermain *Game* yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan jenis penelitian korelasional kausal yang memiliki sifat hubungan antar variabel menunjukkan adanya sebab akibat, jadi satu variabel menjadi sebab dan variabel lainnya menjadi akibat. Metode penelitian kuantitatif berfokus pada data yang berupa angka yang dapat diolah dalam program statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel terikat, yaitu kognisi agresif (Y1) dan perilaku agresif (Y2) serta satu variabel bebas (X), yaitu intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan.

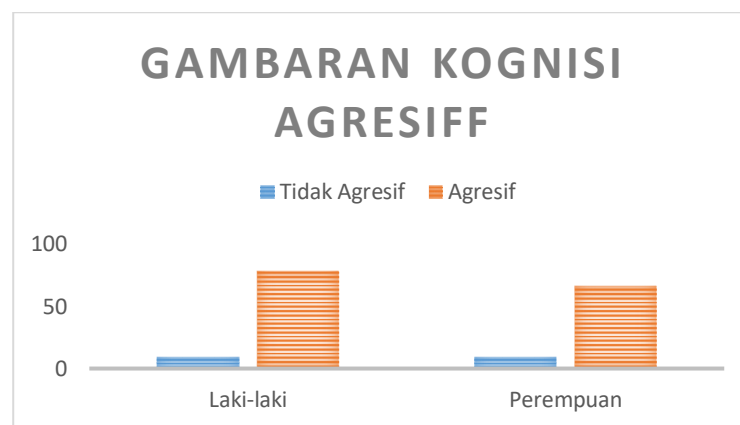
Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar kelas VII dan VIII di UPTD SMP Negeri 2 Kamal, Telang Indah, Bangkalan, Madura. Pelajar kelas VII berjumlah 140 orang dan pelajar kelas VIII berjumlah 133 orang, sehingga total keseluruhan populasi adalah 273 orang. Jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 162 orang yang ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. *Proportionate Stratified Random Sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik ini menggunakan rumus  $n = (\text{populasi kelas} / \text{jumlah populasi keseluruhan}) \times \text{jumlah sampel yang ditentukan}$  untuk menentukan jumlah sampel yang harus diambil dari setiap sub populasi.

Penelitian ini dilakukan di tengah *pandemic covid-19*, yang mengharuskan untuk *social distancing* dan melakukan seluruh aktivitas dari rumah serta secara *online*, sehingga pengumpulan data juga dilakukan secara *online*, baik saat melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang terkait dengan topik penelitian maupun untuk penyebaran kuisioner yang dilakukan melalui aplikasi *google form* dan membutuhkan waktu kurang lebih dua minggu untuk mendapatkan jumlah sampel

yang telah ditentukan dengan rumus Slovin sebelumnya. Teknik analisis data menggunakan statistik parametrik yaitu analisis regresi linear sederhana yang nantinya dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*.

## Hasil

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan pada data yang telah dikumpulkan maka diperoleh hasil dari alat ukur *Word Pair Similarity Task* menyatakan bahwa dari 162 responden terdapat 144 responden yang terbukti memiliki kognisi agresif dan ada 18 responden yang tidak memiliki kognisi agresif. Hasil ini diperoleh dari perhitungan, apabila skor kontras lebih kecil daripada skor kontrol maka individu dapat dikatakan memiliki kognisi yang agresif. Skor kontrol didapat dari hasil rata-rata skor pasangan kata ambigu-ambigu dan agresif-agresif, sedangkan skor kontras didapat dari hasil pengurangan antara nilai rata-rata pasangan kata agresif-ambigu/ambigu-agresif dengan skor kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rangkuman Gambaran Kognisi Agresif (Sumber: Analisa Data Penelitian)

Untuk melihat gambaran perilaku agresif pada responden, penelitian ini menggunakan alat ukur yang diadaptasi dari *Aggressive Questionnaire* (AQ) milik Buss & Perry (1992). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan terhadap 162 responden, terdapat tiga kategori berdasarkan jumlah skor untuk menggambarkan perilaku agresif, yaitu Tinggi, Sedang dan Rendah. Terdapat 25 responden, 16 responden berjenis kelamin perempuan dan 9 responden berjenis kelamin laki-laki masuk dalam kategori tinggi atau setara dengan 15,4% dengan nilai skor lebih dari 85. Terdapat 115 responden, dengan 50 responden perempuan dan 65 responden laki-laki yang masuk dalam kategori sedang atau setara dengan 71%, dengan rentang nilai skor 53-84. Terdapat 22 responden dengan jumlah 14 responden laki-laki dan 8 responden perempuan yang masuk dalam kategori rendah atau setara dengan 13,6%, dengan skor nilai kurang dari 52. Berdasarkan hasil interpretasi pada total skor partisipan dapat disimpulkan bahwa partisipan dalam penelitian ini sebagian besar masuk dalam kategori sedang untuk tingkat perilaku agresif, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1  
Hasil Interpretasi Skor Skala Perilaku Agresif

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Jenis Kelamin		n	Presentase
			Laki-laki	Perempuan		
	≥ 85	Tinggi	9	16	25	15,4%

Perilaku	53-84	Sedang	65	50	115	71%
Agresif	≤ 52	Rendah	14	8	22	13,6%
Total					162	100%

Sumber: Analisa Data Penelitian

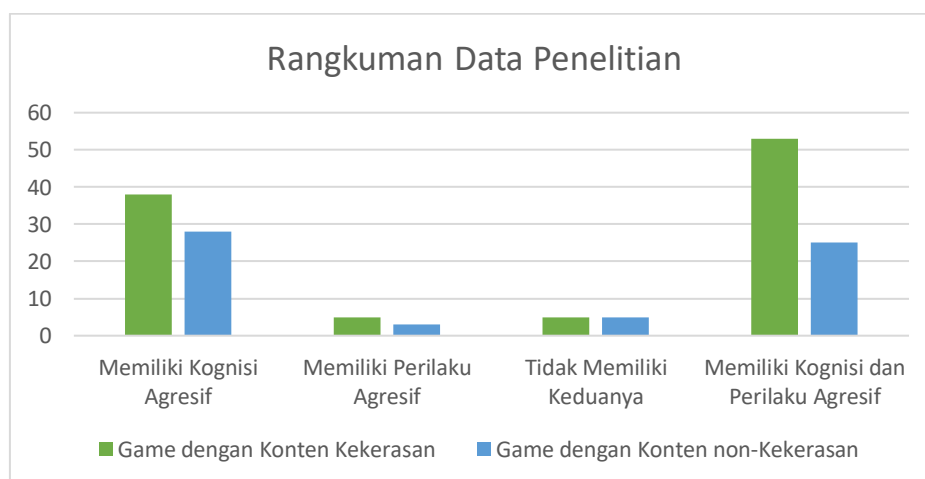
Dalam penelitian ini, untuk mengetahui intensitas bermain *game* pada subyek, digunakan skala intensitas bermain *game* yang diadaptasi dari penelitian Putri & Prasetyaningrum (2018). Dalam skala tersebut ditambahkan beberapa pertanyaan untuk mengetahui jenis *game* apa saja yang paling disukai oleh responden dan berapa lama responden memainkannya. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat berbagai *game* yang telah disebutkan berdasarkan *game* yang paling disukai atau yang paling sering dimainkan oleh responden. Peneliti merangkum 5 nama *game* berdasarkan yang paling banyak dimainkan oleh responden, pada rangkuman tabel 16 dapat dilihat bahwa ada 4 dari 5 *game* yang memuat konten kekerasan. Rata-rata durasi yang digunakan subyek dalam bermain *game* adalah lebih dari 2 jam untuk *game* dengan konten kekerasan, sedangkan untuk *game* yang tidak mengandung konten kekerasan, rata-rata durasi bermainnya kurang dari 2 jam.

Tabel 2  
Rangkuman Nama *Game* Paling Banyak Dimainkan

No	Nama <i>Game</i>	Konten	Total Responden	Rata-rata Durasi
1	Garena Free Fire	Mengandung Kekerasan	47	3 Jam
2	Mobile Legend	Mengandung Kekerasan	26	2 Jam
3	Wormzone	Tidak Mengandung Kekerasan	20	1 Jam
4	PUBG	Mengandung Kekerasan	19	4 Jam
5	Tembak-Tembakan /Peperangan	Mengandung Kekerasan	18	3 Jam
6	Lain-lain (Tebak Kata, Minecraft, Call of Duty, God of war, dll)	Ada yang mengandung kekerasan dan ada yang tidak mengandung kekerasan	32	2 – 6 Jam

Sumber: Analisa Data Penelitian

Dapat dilihat pada gambar 2, diketahui bahwa responden yang bermain *game* dengan konten non-kekerasan juga memiliki kognisi dan perilaku agresif meski jumlahnya tidak lebih banyak dari responden yang bermain *game* dengan konten kekerasan.



Gambar 2. Rangkuman Data Penelitian (Sumber: Analisa Data Penelitian)

Hasil uji normalitas pada data penelitian ini menyatakan bahwa sebaran data berdistribusi normal pada kedua variabel dependen. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,876 ( $p > 0,05$ ) pada variabel kognisi agresif dan 0,187 ( $p > 0,05$ ) pada variabel perilaku agresif. Hasil uji hubungan linearitas juga menunjukkan adanya hubungan linear pada seluruh variabel. Pada pasangan variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan dengan kognisi agresif nilai signifikansi yang didapat adalah 0,955 ( $p > 0,05$ ) serta pada pasangan variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan dan perilaku agresif menunjukkan nilai sebesar 0,611 ( $p > 0,05$ ).

Selain kedua uji asumsi tersebut, ada uji heterokedastisitas yang bertujuan untuk memastikan tidak ada model regresi yang sama antar variabel. Hasil uji heteroskedastisitas, diketahui tidak terjadi heteroskedastisitas pada setiap variabel dalam penelitian ini. Hal ini karena diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,606 ( $p > 0,05$ ) pada variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan dan kognisi agresif serta diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,392 ( $p > 0,05$ ) pada variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan dan perilaku agresif. Setelah semua uji asumsi klasik terpenuhi, maka analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik.

Tabel 1  
Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Variabel		R <sup>2</sup>	t	Sig.
Intensitas Bermain <i>Game</i> Dengan Konten Kekerasan	Kognisi Agresif	0,007	-1,049	0,296
	Perilaku Agresif	0,126	4,8	0

Sumber: SPSS 16.0 for windows

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linear sederhana. Hasil uji hipotesis yang dapat dilihat pada tabel 1 tersebut menyatakan bahwa nilai signifikansi untuk variabel Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan (X) dan variabel Kognisi Agresif (Y1) adalah sebesar 0,296 yang berarti lebih dari 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa tidak ada pengaruh signifikan intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan (X) terhadap variabel kognisi agresif (Y1) pada remaja. Nilai R<sup>2</sup> yang didapat hanya sebesar 0,007, yang artinya pengaruh dari variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap variabel kognisi agresif hanya sebesar 0,7%, dimana sisanya 99,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam model ini.

Sedangkan hasil uji hipotesis untuk variabel Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan (X) dan variabel Perilaku Agresif (Y2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan (X) terhadap perilaku agresif (Y2) pada remaja. Nilai R<sup>2</sup> yang didapat sebesar 0,126, yang artinya pengaruh dari variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap variabel perilaku agresif sebesar 12,6%, dimana sisanya 87,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam model ini.

## Pembahasan

Hasil uji hipotesis yang telah dijabarkan diatas, menyatakan bahwa H1 ditolak karena tidak terbukti adanya pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif. Hasil ini tidak sesuai dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya, hampir semua penelitian sebelumnya menyatakan bahwa bermain *game* dengan konten kekerasan atau terpapar kekerasan



dalam berbagai media akan meningkatkan kognisi agresif baik dalam jangka panjang maupun dalam jangka pendek. Hasil yang tidak sesuai ini dapat dikarenakan variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan bukanlah satu-satunya variabel yang mempengaruhi kognisi agresif, seperti yang dikemukakan oleh Wong dalam penelitiannya, bahwa ada regulasi emosi dan pengendalian diri sebagai faktor yang mempengaruhi kognisi agresif (Wong, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Dill (1999), hasilnya ada yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu menyebutkan bahwa tingkat kognisi agresif pada laki-laki lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan (Anderson & Dill, 1999). Perbedaannya terletak di hasil akhir penelitian, dalam penelitian ini intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan tidak memiliki pengaruh terhadap kognisi agresif sedangkan dalam penelitian Anderson & Dill (1999) intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan memiliki pengaruh terhadap kognisi agresif.

Penelitian ini juga menjelaskan bahwa ada beberapa responden yang tidak memiliki kognisi agresif, meski *game* yang sering dimainkannya memuat konten kekerasan (Gambar 2). Hasil penelitian ini kurang sesuai dengan teori neo-asosianisme kognitif, yang menjelaskan adanya efek priming dalam individu ketika berada dalam situasi frustrasi-agresi yang menerima stimulus eksternal bermuatan agresi. Stimulus eksternal tersebut akan menstimulasi pemikiran dan perasaan agresif yang didapatkan dari mengaktifkan memori terkait pengalaman atau peristiwa tidak menyenangkan, skrip perilaku agresif serta persepsi agresif. Jadi, ketika individu dihadapkan pada stimulus lanjutan yang secara ambigu memiliki kesamaan makna, konten, atau asosiasi agresif, maka individu tersebut akan mengasosiasikannya dengan reaksi melawan atau menyerang yang bersamaan dengan munculnya perasaan marah (Berkowitz, 1993).

Hasil uji hipotesis pada H2 diterima, karena terbukti adanya pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap perilaku agresif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Shao & Wang (2019). Penelitian ini menyatakan bahwa adanya korelasi positif yang signifikan antara paparan *game* yang memiliki konten kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. *Game* yang memiliki konten kekerasan dapat membuat remaja memperoleh, mengulangi, dan memperkuat struktur pengetahuan yang terkait dengan agresi, seperti keyakinan tentang perilaku agresif, skema tentang persepsi agresif dan skema tentang harapan agresif, dimana hal tersebut dapat meningkatkan kemungkinan remaja untuk berperilaku agresif (Shao & Wang, 2019).

Salah satu *game* dengan konten kekerasan yang paling banyak dimainkan oleh subyek dalam penelitian ini adalah *Garena Free Fire*. *Game* ini memiliki genre gabungan dari *Battle Royale* dengan *TPS (Third Person Shooter)*, dimana para pemain harus mampu bertahan hidup hingga akhir dengan cara menembak, memukul, dan menyerang pemain lain hingga mati. Rata-rata durasi subyek dalam memainkan *game* ini adalah 3 jam sehari, yang jika diakumulasikan dalam satu minggu, waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* adalah 21 jam. Berdasarkan rekomendasi dari *the American Academy of Pediatrics (AAP)* dan *World Health Organization (WHO)* waktu yang baik digunakan untuk bermain *game* atau aktivitas didepan layar komputer atau *handphone* untuk remaja usia 12-15 tahun tidak lebih dari 2 jam sehari, dengan kata lain responden dalam penelitian ini memiliki intensitas bermain *game* yang tergolong tinggi atau melebihi batas. Jika melebihi batas, banyak

permasalahan yang akan muncul, mulai dari kesehatan fisik menurun, jam tidur tidak teratur, kecanduan *gadget* atau *game*, dan lain sebagainya (Reid dkk, 2016).

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan tidak memiliki pengaruh terhadap kognisi agresif karena nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,296 ( $p > 0,05$ ), sedangkan pada perilaku agresif, intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan memiliki pengaruh pada remaja khususnya pada pelajar kelas VII dan VIII UPTD SMP Negeri 2 Kamal, karena memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, adapun saran yang dapat penulis berikan pada sekolah adalah membuat peraturan untuk memaksimalkan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah hanya untuk kegiatan belajar mengajar, tidak memperbolehkan siswanya bermain *game* saat berada di lingkungan sekolah atau jika memungkinkan tidak memperbolehkan siswanya membawa *gadget* ke sekolah. Saran bagi guru BK adalah dapat bekerjasama dengan guru-guru lainnya untuk merancang program pelatihan sebagai upaya untuk melatih kontrol diri pada siswa. Pelatihan kontrol diri dapat mencakup edukasi terhadap bahayanya intensitas bermain *game* yang tinggi untuk perkembangan kognitif dan perilaku siswa. Adapun saran bagi orangtua dan subyek penelitian yaitu lebih meningkatkan pengawasan terkait penggunaan *gadget* dengan cara mengontrol waktu atau durasi pemakaian ketika di rumah, lalu dapat juga mengontrol jenis *game* apa saja yang dapat dimainkan oleh anak remaja serta membatasi fasilitas yang dapat membuat anak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game* seperti, membatasi koneksi *WiFi* di rumah, serta subyek penelitian harus memiliki kesadaran akan dampak negatif yang muncul apabila bermain *game* dengan konten kekerasan dengan intensitas yang tinggi. Selain itu subyek penelitian juga harus memiliki pengendalian diri yang baik. Sebaiknya peneliti selanjutnya dapat datang ke lokasi penelitian agar dapat mengobservasi langsung keadaan lokasi dan responden penelitian. Hal ini juga akan membantu peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

## Referensi

- A'yunnisa, U., & Indriana, Y. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Agresivitas Pada Siswa Kelas XI SMK Islamiyah Adiwerna Kabupaten Tegal. *Jurnal Empati*, 7(4), 132-136.
- Ahad, R., Ara, S., & Shah, S. A. (2016). Self-Concept And Aggression Among Institutionalised Orphans Of Kashmir. *The International Journal of Indian Psychology*, 3030(22), 2348–5396.
- Amelia, R., & Fitriyani, R. (2016). Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan di Televisi dengan Perilaku Agresif yang Dilakukan Anak Usia Sekolah di Madrasah Diniyah Awaliyah Nurul Huda Pajar Bulan. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 2(2).  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... Petrescu, P. (2017). *Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986–998.  
doi:10.1177/0146167217703064
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (1999). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790  
DOI: 10.1037//O022-3514.78.4.772

- Anderson, C.A., Flanagan, M., Carnagey, N.L., dkk. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249.
- Berkowitz, L. (1984). Some Effects Of Thoughts On Anti- And Prosocial Influences Of Media Events: A Cognitive Neoassociation Analysis. *Psychological Bulletin*, 95, 410–427. doi:10.1037//0033-2909.95.3.410
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression. *American Psychologist*, 45, 494–503. doi:10.1037/0003-066X.45.4.494
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- Bushman, B. J. (1996). Individual differences in the extent and development of aggressive cognitive-associative networks. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 811–819.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Is It Time To Pull The Plug On The Hostile Versus Instrumental Aggression Dichotomy? *Psychological Review*, 108(1), 273–279. doi:10.1037/0033-295X.108.1.273
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459.
- Chaplin J.P. (2009). Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartono, K). Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Dewi, W. R., & Savira, S. I. (2017). Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 7(2), 82  
https://doi.org/10.26740/jppt.v7n2.p82-87
- Diamond, P. M., Wang, E. W., & Buffington-Vollum, J. (2005). Factor Structure of the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) With Mentally Ill Male Prisoners. *Criminal Justice and Behavior*, 32(5), 546–564  
doi:10.1177/0093854805278416
- Donnellan, M. B., Trzesniewski, K. H., Robins, R. W., Moffitt, T. E., & Caspi, A. (2019). *Low Self-Esteem Is Related to Aggression , Antisocial Behavior , and Delinquency*. (March 2019).  
https://doi.org/10.1111/j.0956-7976.2005.01535.x
- Hananta, Elita Primasari. (2013). Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009-2011. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(1).
- Henry, Samuel. (2010). Cerdas dengan Game: Panduan. Praktis Bagi Orangtua dalam. Mendampingi Anak Bermain. Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Horrigan, J. B. (2000). *New Internet users: What they do online, what they don't, and implications for the net's future*. Pew Internet & American Life Project.
- Huesmann, L.R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In: Geen, R.G., Donnerstein, E. (Eds.), *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Policy*. New York, NY: Academic Press, pp. 73–109.
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68.  
https://doi.org/10.29210/3003244000
- Morel, K. M., Haden, S. C., Meehan, K. B., & Papouchis, N. (2018). Adolescent Female Aggression: Functions and Etiology. *Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma*, 27(4), 367–385.  
https://doi.org/10.1080/10926771.2017.1385047
- Peláez-Fernández, M. A., Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2015). Perceived Emotional Intelligence And Aggression Among Adults: The moderating role of gender. *Australian Journal of Psychology*, 67(3), 140–148.  
https://doi.org/10.1111/ajpy.12076

- Putri, Novita Febriyanti Rahayu., & Prasetyaningrum, Susanti. (2018). The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children. *Journal Psikodimensia*, 17(2), 120-134.  
DOI 10.24167/psidim.v17i2.1636
- Reid Chassiakos Y, Radesky J, Christakis D, dkk., (2016). Children and Adolescents and Digital Media. AAP COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. *Pediatrics*, 138(5): e20162593
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10. doi:10.3389/fpsyg.2019.00384
- Tsabedze, W. F., Maepa, M. P., & Pila–Nemutandani, R. G. (2018). Emotional Intelligence And Aggression Among South African Adolescents: Preliminary evidence. *Journal of Psychology in Africa*, 28(3), 242–244.  
<https://doi.org/10.1080/14330237.2018.1475458>
- Wang, Q., Shi, W., & Jin, G. (2019). Effect of Childhood Emotional Abuse on Aggressive Behavior: A Moderated Mediation Model. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 28(8), 929-942.  
<https://doi.org/10.1080/10926771.2018.1498962>
- Wong, R. Y. (2020). Self-control and emotion regulation as mediators of the mindfulness-aggression association.
- Zhang, Q., Cao, Y., Gao, J., Yang, X., Rost, D. H., Cheng, G., ... & Espelage, D. L. (2019). Effects of cartoon violence on aggressive thoughts and aggressive behaviors. *Aggressive behavior*, 45(5), 489-497.

#### Sumber Internet:

- id.wikipedia.org. (2020, 03 Maret). Permainan Battle Royale. Diakses pada 3 Maret 2020 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_battle\\_royale](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_battle_royale)
- kpai.go.id. (2020, 19 Februari). Tawuran yang Melibatkan Pelajar. Diakses pada 19 Februari 2020 dari <https://www.kpai.go.id/berita/artikel/tawuran-pelajar-memprihatinkan-dunia- pendidikan>
- sipuu.setkab.go.id. (2020, 25 Februari). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses pada 25 Februari 2020 dari <https://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>
- today.line.me. (2020, 09 Juli). Masalah Cipratan Air, 29 Siswa SMK 2 Kendari Tawuran. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://today.line.me/id/pc/article/Masalah+Cipratan+Air+29+Siswa+SMK+2+Kendari+Tawuran-9PrYmr>
- www.liputan6.com. (2020, 09 Juli). Suara Motornya Terlalu Berisik, Pelajar Tikam Teman Sendiri hingga Tewas. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4083779/suara-motornya-terlalu-berisik-pelajar-tikam-teman-sendiri-hingga-tewas>