

## **HUBUNGAN MOTIF BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS REMAJA AWAL (STUDI KASUS DI WARNET ZEROWINGS, KANDELA DAN MUTANT DI SAMARINDA)**

Ardi Ramadhani  
Nim: 0702055102  
Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Mulawarman

### **Abstract**

*Online game today is not the same as when the game was introduced first time online. At the time of its first appearance in 1960, the computer only worn two people to play games, then comes the time-sharing computers with capabilities that ordinary players can play the game more and not have to be in the same room (multiplayer games). This study aims to determine the effect Is there a connection between the motif and play online games with aggressive behavior of early adolescents in the cafe Zerowings, Kandela and Mutant in Samarinda. The results showed that there is a relationship between the motives bet online games with aggressive behavior in early adolescence in the cafe Zerowings, Kandela and Mutant at 38.3%, where the contribution of the influence of the independent variable (x) on the dependent variable (y) by 14.7%.*

*Keywords: Online game, Motif, Behavior Aggressiveness, early adolescence*

### **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi dapat dirasakan baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang ditandai dengan kemajuan teknologi disertai perkembangan penyebarluasan jaringan internet yang hampir mencakup seluruh kepulauan Indonesia dan stratata sosial.

Sepuluh tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bias dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hamper selalu ramai dikunjungi. Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* yang diperkenalkan pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bias dipakai dua orang saja untuk bermain *game*, lalu munculah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: aidie\_miaw@yahoo.com

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bias dipakai dua orang saja untuk bermain *game*, lalu munculah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bias dipakai dua orang saja untuk bermain *game*, lalu munculah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut bias lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Menurut Liga game Indonesia (liga game.com) *game online* muncul di indonesia pada pada tahun 2001. Dimulai dengan masuknya Nexia Online yang dimiliki oleh Boleh game dan mencapai Puncaknya pada tahun 2003 dimana LYTO memperkenalkan game Ragnarok Online(RO) dimana berhasil booming ditahun pertamanya hingga membuat koneksi internet kacau karena *bandwitch* yang tersedia pada saat itu belum memadai untuk menampung jutaan pemain RO bermain dalam satu waktu di hampir seluruh Indonesia.

Pada saat ini di Indonesia provider game online semakin banyak bermunculan dan berkembang yang servernya berpusat di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan game (RF OnlineRagnarok Online, Seal Online Get Amped-R, Perfect World, Idol Street, Rohan, Crazy Kart, dan Cross Fire), PT. Boleh Net Indonesia yang mengembangkan game (Gunbound), PT Playon Interaktif Indonesia yang mengembangkan game (antra Online, Master of Fantasy, Drift City), PT. Megaxsus Infotech yang mengembangan game (Ayo Dance Audition, Lineage2) dan PT. Kreon Gemscool yang mengembangkan game (Ghost Online, Yulgang Online, On Air Online, Point Blank Online, Atlantica Online, Lost Saga, dll). Permainan online tersebut telah tersebar di seluruh Indonesia, di Samarinda pun permainan online tersebut telah beredar di warnet-warnet.

Banyaknya Peminat *Game Online* tidak hanya dari kalangan anak kecil, dan remaja, tetapi hingga dewasa karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi sehingga membuat warnet di samarinda banyak bermunculan. Dari data Dinas Kebudayaan, Pariwisata dan komunikasi Informasi (kominfo) Samarinda disebutkan, hasil pendataan yang dilakukan hingga September 2011 ini, terdapat 513 warnet di Kota Tepian.(sapos.co.id). Saat inipun pada hari jadi ke 344 kota Samarinda Dinas Kebudayaan Pariwisata Dan Kominfo bekerjasama dengan Asosiasi Warnet Indonesia (AWARI) kaltim menggelar Competition & IT Expo pada 20 – 22 Januari di Gor Segiri Samarinda Menurut Kepala Disbudparkominfo H Nasaruddin, ini digelar sebagai upaya menjalin silaturahmi dengan seluruh warung internet (warnet) di Kota Samarinda, khususnya dengan pengurus AWARI, dimana hhusus *game online* akan menggunakan 40 PC untuk lomba, ini pertama kali juga di Samarinda dengan jumlah yang banyak seperti ini yang memperebutkan total hadiah 20 juta.(sapos.co.id). dari hal tersebut menunjukkan betapa pesatnya perkembangan *game online* di Samarinda dan sudah menjadi gaya hidup untuk sebagian kalangan remaja.

Peneliti sendiri memfokuskan meneliti di tiga warnet yaitu Zerowings, Kandela dan Mutant, dimana terdapat banyak para remaja yang bermain di di warnet tersebut. berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan selama 3 bulan dari Januari hingga maret ditiga warnet, warnet-warnet tersebut menyewakan Komputer Game dengan harga Rp.4000 satu jamnya dan paket Rp.10.000 empat jamnya, rata-rata para remaja tersebut mengambil paket Rp.10.000 karena lebih menguntungkan.

Peneliti melihat banyaknya *game online* yang dimainkan para remaja di tiga warnet tersebut umumnya *game online* Point Blank, Lost Saga, dan Cabal Online dan Dragon Nest dimana Game Online tersebut bergenre Kekerasan seperti perkelahian, adu tembak, dan pertempuran. Saat bermain *game* pun terlihat remaja-remaja ini sering terlihat agresif dimana saat karakternya di dalam game tersebut kalah ia akan mengumpat dengan kata-kata kasar dan sampai menghentakkan keyboard dan mouse didepannya tidak sampai situ juga ia akan menulis kata – kata kasar untuk lawan mainnya di dalam *chat game*. Hal tersebut pun bagi para remaja tersebut sudah bukan hal yang aneh lagi karena bagi mereka itu hal yang lumrah.

Peneliti pun melihat kejadian yang cukup dramatis yang terjadi di warnet Zerowings dimana ada seorang remaja sebut saja namanya Adi, dimana Adi ini bisa dibilang sudah kecanduan game sering bolos sekolah, bermain game hingga malam hari dan sering dicari oleh bapaknya di warnet zerowings, dan pada puncaknya pada siang hari Adi di datangi kedua orangtuanya, dikarenakan orang tua adi mendapatkan teguran dari sekolah karena anaknya sering tidak masuk sekolah. Pada saat itu terlihat orang tua Adi khususnya ibunya terlihat sangat kecewa dan hampir menangis karena sering dibohongin oleh si Adi dan orang tuanya pun memarahin si Adi dan pemilik warnet zerowings sehingga pemilik zerowings melarang si Adi bermain *game online* di warnetnya, tetapi bukanya berhenti main *game* si Adi malah tetap bermain game di warnet lain.

Menurut Suci Ardianita Karina, psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RSKD) Atma Husada Mahakam, game online memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi di sisi lain sangat merugikan. “*Game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stres, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak”, bahkan tak jarang, perlakuan-perlakuan yang di mainkan di dunia maya, terbawa sampai ke dunia nyata. Saat bermain bersama teman di sekolah, si pecandu akan berhayal tengah menjadi jagoan dalam *game online*. Mereka akan menghajar lawan sampai babak belur yang merupakan rekan bermainnya.

Para remaja pun akan membuat kekacauan, saat ia mengikuti peran monster. Hal ini merupakan dampak kuatnya sebuah permainan. Selain itu, dampak game online akan membahayakan keselamatan dan cara pandang anak-anak. Kasus paling marak adalah pembolosan sekolah karena memilih nongkrong di warnet, tak hanya itu bahkan ada anak yang sampai mencuri uang orangtuanya untuk dijadikan modal bermain game online.

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya adalah tantangan. “Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat

pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game. Bila si pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri. Si pecandu jadi lupa belajar. Bahkan saat belajar pun ia malah mengingatingat permainan *game*.

Remaja bermain game online mempunyai motif – motif yang berbeda, ada yang bermain game sekedar hobby, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan adapula yang bermain game sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkun gan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008).

Kajian oleh pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan video *game online* mungkin memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (Yahudi & Anderson, dalam Melani 2009), karena *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Penelitian Melani (2009) yang berjudul “Studi Kasus Tentang Pengaruh *game online* terhadap agresivitas Remaja di Surabaya” beberapa tindakan yang terlihat agresif yang di timbulkan remaja pria untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi saat bermain *game* antara lain agresivitas untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game*, agresif untuk bermain permainan yang dimainkan dalam *game online*, keinginan bermain *game* dengan terikanan, umpatan, maupun men gganggu pemain lain, bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakkan keyboard, menghentakkan mouse, memukul dan menendang peralatan komputer, mencari masalah pada media chating, bermain *game* dengan sungguh-sungguh dan menghindari bermain secara curang, memukul meja, memukul property warnet, menyebabkan timbulnya keinginan untuk merokok, tindakan mengumpat, yang dimaksud tindakan mengumpat disini adalah ucapan yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan memberi peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang cenderung mengajak untuk bermusuhan (*misuh*) seperti: “taaaaeekkk”, “coooookkk”, “gathel”,

“asu”, “jangkriiikk”, “goblok”, “keparaaaaatttt”, tindakan membalas *chatting* dengan kata-kata yang mengumpat ataupun dialek daerah yang kasar dengan tujuan mengejek, ataupun membalas ejekan dari teman yang dirasa menyinggung.

Masa remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain, remaja mencari model-model yang dapat ditiru ke dalam. Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model yang ada di *game online*. Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, men endang, dan menembak lawan.

Artikel ini memakai data-data dari penelitian lapangan yang penulis lakukan. Data-data yang dikumpulkan selama kurang lebih dua bulan, dianalisis dengan analisis kualitatif. Data-data yang dipakai bukan hanya data-data kualitatif, tapi juga data-data kuantitatif.

Agar analisis ini mempunyai pijakan teoritis, pada bagian berikut akan dibahas terlebih dahulu kerangka dasar teroti/konsep. Sebelum memfokuskan bahasan pada motif bermain game online dengan perilaku agresivitas tersebut, gambaran umum tentang motif bermain game online dan agresivitas akan kita paparkan.

## **Motif**

Menurut David B. Guralnik dalam (Niken 2011) pengertian “motif adalah suatu perangsang dari dalam, suatu gerak hati, dan sebagainya yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu”.

Menurut Harold Koontz dalam (Niken 2011) suatu motif “adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan, atau yang menggerakkan, karenanya disebut ‘penggerakkan’ atau ‘motivasi’, dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku kearah tujuan – tujuan”.

Secara etimologis dalam bahasa Inggris, motif disebut “ *motive* “ yang berasal dari kata *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak . Dengan demikian motif mempunyai arti unsur-unsur yang menyebabkan atau mendorong manusia bergerak atau berperilaku, tentunya termasuk perilaku komunikasi. Selain istilah motif dikenal pula istilah motivasi atau motivation yang secara umum diartikan sebagai keseluruhan proses gerakan termasuk situasi di luar diri kita yang menyebabkan dorongan dan adanya tujuan perilaku seseorang. Dorongan yang datang dari dalam diri seseorang atau individu disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang datang dari luar disebut sebagai motivasi ekstrinsik Freud menyebut motif lebih sebagai energi dasar dalam diri seseorang atau yang sering disebut sebagai insting.

Dalam konteks komunikasi, motif berperan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Woodworth (Walgito 2003), manusia berhubungan dengan lingkungan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Memanfaatkan lingkungan

2. Ikut serta dalam lingkungan
3. Bertentangan dengan lingkungan
4. Menyesuaikan diri dengan lingkungan

Menurut Sarnoff (Sarwono 2004) motif adalah suatu rangsang yang menimbulkan ketegangan (*tension*) dan ketegangan itu mendorong orang yang bersangkutan untuk meredakannya. Dalam batasan tersebut ada tiga unsur berikut yang perlu diperhatikan:

1. Walaupun motif berasal dari rangsang luar, tetapi proses kerja motif itu sendiri berada didalam diri individu. Fungsinya adalah membangkitkan daya (*energi*) untuk mengurangi ketegangan.
2. Untuk mengurangi rasa kurang senang karena adanya ketegangan itu, individu akan melakukan sesuatu (*bertindak*).
3. Motif bias disadari oleh orang yang bersangkutan dan bisa juga tidak. Individu bias mengurangi ketegagannya melalui respons yang terbuka (*overt response*) ataupun respons yang tertutup (*covert response*)

Sarnoff (Sarwono 2004) menyatakan bahwa sikap dan motif bisa selaras dan bisa juga tidak. Dalam hal sikap dan motif selaras (*congruent*), maka sikap merupakan respons yang disadari terhadap motif yang dapat diterima oleh individu.

### ***Game Online***

Menurut Agustinus Nilwan (2007) dalam bukunya “Pemrograman Animasi dan Game Profesional” terbitan Elex Media Komputindo, game di artikan sebagai suatu aktivitas terstruktur atau juga digunakan sebagai alat pembelajaran.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pencinta game di Indonesia, internet game adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti PS2, X Box, dan sejenisnya) (Kompas cybermedia, 14 November 2003).

### **Jenis-jenis *Game Online***

*Game online/internet game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain

#### **1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)**

Merupakan salah satu jenis internet *game* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh

karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubu ngan dengan kemampuannya bert empur dan atau untuk melawan musuh

### 2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Adalah salah satu jenis *internet games* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari computer game yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. Game yang populer dari jenis ini adalah WarCraft (1994), Command and Conqueror (1995), Total Annihilation (1997), StarCraft (1998), SimCity (1999), dan lain-lain.

### 3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Merupakan salah satu jenis internet games yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri- sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Hal tersebut dikarenakan sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh *game* dari MMOFPS ini adalah World War II Online (2001) dan PlanetSide (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis ini adalah Counter Strike (CS). Menurut sumber yang sama, game ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki, karena game ini mengandalkan skill kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak.

## **Agresivitas**

Agresivitas adalah istilah umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakankekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh.

Menurut Murray dalam Hall & Lindzey, Psikologi Kepribadian (1993) agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikologis. dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidaksengajaan, maupun adanya suatu tindakan medis secara fisik menyakiti, bukan termasuk tindakan agresif. Tetapi jika terdapat niatan dengan sengaja menyakiti orang lain, walaupun tidak berhasil, tergolong sebagai suatu tindakan agresif.

## **Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Pada Remaja**

Menurut Davidoff dalam (Koeswara, 1988) perilaku agresi remaja dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti:

#### 1. Anonimitas

Terlalu banyak rangasangan indra dan kognitif membuat dunia menjadi sangat impersonal, artinya antara satu orang dengan orang lain tidak lagi saling mengenal. Lebih jauh lagi, setiap individu cenderung menjadai anonim (tidak mempunyai identitas diri). Jika seseorang merasa anonim ia cenderung berperilaku semaunya sendiri, karena ia merasa tidak terikat dengan norma masyarakat dan kurang bersimpati dengan orang lain.

#### 2. Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat yang biasanya disebabkan karena adanya kesalahan yang mungkin nyata-nyata salah atau mungkin tidak. Pada saat marah ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran kejam. Bila hal tersebut disalurkan maka akan terjadilah perilaku agresif.

#### 3. Peran belajar model kekerasan

Model karakter di dalam game yang seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan perkelahian, pertempuran dan tindak kekerasan lainnya. Hal ini bisa menjadikan para remaja yang bermain game akan semakin mendapatkan penguatan bahwa hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu sistem nilai bagi dirinya. Dengan memainkan adegan kekerasan tersebut terjadi proses belajar peran model kekerasan dan hal ini menjadi efektif untuk terciptanya agresivitas pada remaja.

#### 4. Frustrasi

Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan atau tindakan tertentu. Agresi merupakan salah satu cara merespon terhadap frustrasi. Dimana remaja ingin bermain game terhalang dengan uang saku yang kurang, mengantri saat bermain, dan saat menjalankan misi di karakter gamenya tidak sukses. Menyebabkan mereka menjadi mudah marah dan berperilaku agresif.

#### 5. Stress

Menurut Selye dan Manson (Koeswara, 1988), peneliti dalam bidang fisiologi mendefinisikan stress sebagai reaksi, respon, atau adaptasi fisiologi terhadap stimulus eksternal atau perubahan lingkungan para ahli psikologi, psikiatri, dan sosial mengonsepsikan stress bukan sebagai respon, melainkan sebagai stimulus. Engle dalam (Koeswara, 1988: 87) mengajukan definisi stress yang lebih lengkap, yang meliputi sumber-sumber stimulus internal dan eksternal, yaitu stress menunjuk kepada segenap proses, baik yang bersumber pada kondisi-kondisi internal maupun lingkungan eksternal, yang menuntut penyesuaian atas organisme. Adapun stress itu bisa muncul berupa stimulus eksternal (sosiologis



dan situasional) dan bisa berupa stimulus internal (intra psikis), yang diterima atau dialami oleh individu sebagai hal yang tidak menyenangkan atau menyakitkan atau menuntut penyesuaian dan atau menghasilkan efek, baik somatik atau behavioral. Efek stress yang menjadi fokus pembahasan kita tidak lain adalah efek behavioral berupa kemunculan agresi.

## 6. Provokasi

Mayer (Koeswara, 1988: 107) menyatakan bahwa sejumlah teoris percaya bahwa provokasi bisa mencetuskan agresi karena provokasi itu dilihat oleh pelaku agresi dilihat sebagai ancamannya harus dihadapi dengan respon agresif untuk meniadakan bahaya yang diisyaratkan oleh ancaman itu. Dalam menghadapi provokasi yang mengancam, para pelaku agresi agaknya cenderung berpegang pada prinsip bahwa dari pada dibunuh lebih baik membunuh. Geen (Koeswara, 1988: 107) percaya bahwa provokasi bisa mencetuskan agresi karena provokasi itu sering merupakan serangan terhadap sesuatu yang oleh setiap orang selalu dipelihara keutuhannya, yakni rasa harga diri (*self-esteem*).

### **Bentuk-bentuk Tingkah Laku Agresi**

Menurut buss dan perry (1992) 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, berlaku kasar terhadap orang tua, guru, dan orang dewasa serta memiliki persaingan yang ekstrim.

#### 2. Verbal aggression (agresi verbal)

merupakan perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat). Verbal aggression adalah kecenderungan untuk menyering orang lain atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal, yaitu melalui kata-kata penolakan, bentuk serangan verbal tersebut berupa cacian, ancaman, mengumpat, atau penolakan.

#### 3. *Anger* (kemarahan)

beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal dan sebal. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.

#### 4. *Hostility* (permusuhan)

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

## **Remaja Awal**

Remaja berasal dari kata latin *adolenscence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolenscence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock dalam <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/01410048-umi-farida.ps>). Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Seperti yang dikemukakan oleh Calon dalam (Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Zakiah Darajat (1990) adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003) bahwa *adolescence* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Mengenai perkembangan pada masa remaja awal tidak terlepas dari perubahan fisik dan psikis pada setiap individu. Perubahan yang sangat jelas adalah perubahan fisik dimana tubuhnya berkembang dengan cepat sehingga akan mencapai bentuk tubuh orang dewasa dan disertai dengan berkembangnya kapasitas reproduksi. Remaja juga berubah secara kognitif yaitu dari segi pemikirannya, dimana sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa.

## **Tahap Perkembangan Remaja**

Menurut Petro Bloss dalam (Sarwono 2008) proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja:

1. Remaja Awal (*Early Adolescence*) usia 12-15 tahun:
  - a. Masih heran pada diri sendiri.
  - b. Mengembangkan pikiran baru.
  - c. Cepat tertarik pada lawan jenis.
  - d. Kurang kendali the “ego” (sulit mengerti dan dimengerti orang lain)
2. Remaja Madya (*Middle Adolescence*) usia 15-19 tahun:
  - a. Membutuhkan kawan-kawan.
  - b. Cenderung “narcistic” (mencintai dirinya sendiri, suka dengan teman-teman yang memiliki sifat yang sama / mirip dengan dia)
  - c. Labil

3. Remaja akhir (*Late Adolescence*) usia 19-22 tahun.

masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai pencapaian lima hal sebagai berikut:

- a. Minat terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- b. Egonya mencari kesempatan bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalamam-pengalamam baru.
- c. Identitas seksual tidak berubah lagi.
- d. Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan sendiri dengan orang lain.
- e. Tumbuh“dinding” yang memisahkan diri pribadnya dan masyarakat umum.

Dari batasan-batasan tersebut, walaupun terdapat perbedaan pada setiap tahapnya tetapi tidak terlalu mencolok. Jika dikaitkan dengan umur sekolah, remaja itu berada pada sekolah menengah pertama (SMP) samapai pada awal masuk Perguruan Tinggi.

### **Metode Penelitian**

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bias berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel X adalah motif bermain game dan variabel Y adalah agresivitas.

Sampel dalam penelitian ini adalah memilih sebagian dari populasi yang mempunyai karakteristik tertentu dan hendak diteliti. Dari observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan menanyakan kepada operator di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant, diketahui bahwa pelanggan tetap yang berusia 12-15 tahun (remaja awal) di Zerowing rata-rata 20 orang, di Kandela rata-rata 15 orang dan di Mutant .rata-rata 15 orang, sehingga peneliti mengambil 50 sampel yang terbagi dari zerowings 20 sampel, Kandela 15 sampel dan Mutant 15 sampel untuk diwawancarai menggunakan kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti.

### **Tahap Pengolahan Data**

Setelah data kuesioner dari responden terkumpul, peneliti melakukan pengujian statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik uji yang digunakan antara lain :

1. Statistik deskriptif. Metode ini digunakan untuk mengetahui frekuensi subjek dalam kuesioner penelitian dan untuk menggambarkan perbedaan identitas diri yang dimiliki subjek penelitian.
2. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

3. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan
4. *Product Moment pearson* analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variable dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi.
5. Analisis Determinasi diguna kan untuk mengetahui persen tase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y).

## Hasil Penelitian

### Identitas Responden

#### 1.Usia Responden

Usia Responden yang dimaksudkan disini ialah usia para remaja yang mengisi kuesioner tersebut. Kategori usia yang digunakan dalam penelitian ini adalah mulai dari usia 12 tahun – 15 tahun

Tabel 1. Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
12 Tahun	9	18%
13 Tahun	12	24%
14 tahun	14	28%
15 Tahun	15	30%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Hasil perhitungan kuesioner*

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa usia para responden terbanyak pada usia 14 – 15 tahun yakni berjumlah 15 dan 14 responden atau sebesar 30% dan 28% daripada usia 12-13 tahun yang hanya 9 dan 12 Responden atau sebesar 18% dan 24%.

#### 2. Jenis Kelamin

Jenis kelamin yang dimaksud dalam penelitian ini ialah jenis kelamin para responden yang bermain game di ketiga warnet tersebut. Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 50 responden, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini laki-laki berjumlah 46 responden atau sebesar 92% dan wanita 4 responden atau sebesar 8%. Untuk lebih jelasnya, data responden berdasarkan pendidikan terakhir dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jenis kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki – laki	46	92%
Perempuan	4	8%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Hasil perhitungan kuesioner*

Dari tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin responden yang mendominasi di penelitian ini ialah berjenis kelamin laki-laki yang berjumlah 46 atau sebesar 92% dan sisanya responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 4 atau sebesar 8%.

### 3. Pendidikan Terakhir

Pendidikan terakhir yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pendidikan yang sedang dijalani oleh responden saat ini. Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 50 responden, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini memiliki pendidikan terakhir yang beragam

Tabel 3. Pendidikan Terakhir

<b>Pendidikan Terakhir</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
SD	11	22%
SMP	37	74%
SMA	2	4%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil perhitungan kuesioner

Dari tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan yang banyak pada responden ialah responden yang berpendidikan SMP yang berjumlah 37 atau sebesar 74% dan sisanya berjumlah 13 atau sebesar 26 % yang berpendidikan SD dan SMA.

### 4. Lama Bermain Game Online

Lama bermain *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah sejak kapan responden tersebut bermain *game online* hingga sekarang. Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 50 responden, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini memiliki lama bermain game online yang beragam

Tabel 4. Lama Bermain Game Online

<b>Lama Bermain Game Online</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
1–11 Bulan	9	18%
1 Tahun	9	18%
2-3 Tahun	24	48%
4–5 Tahun	8	16%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil perhitungan kuesioner

Dari tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa lama bermain *game online* terbanyak responden ialah sejak 2-3 tahun berjumlah 24 responden atau sebesar 48%, ini menunjukkan jika responden banyak yang sudah lama bermain *game online*.

### 5. Jumlah Uang yang Dhabiskan

Jumlah uang yang dihabiskan dalam penelitian ini maksudnya ialah jumlah uang yang digunakan untuk menyewa komputer untuk bermain *game online* dalam 1 hari. Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 50 responden, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini menghabiskan uang untuk bermain game online dalam seminggu beragam.

Tabel 5. Jumlah Uang yang Dihabiskan

<b>Jumlah uang yang dihabiskan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
5-10 Ribu	15	30%
10 – 20 Ribu	22	44%
20 – 30 Ribu	9	18%
> 30 Ribu	4	8%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil perhitungan kuesioner

Dari tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa banyak responden menghabiskan uangnya sekitar 10-20 ribu rupiah untuk bermain *game online* dalam sehari berjumlah 22 responden atau sebesar 44%, lebih banyak daripada yang menghabiskan uang 5-10 ribu, 20-30 ribu maupun lebih dari 30 ribu rupiah.

#### 6. Jumlah Jam Bermain *Game Online*

Jumlah jam yang digunakan dalam bermain *game online* yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah jumlah waktu yang digunakan oleh responden untuk bermain game online dalam seminggu. Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 50 responden, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini bermain game online dalam seminggu mempunyai jumlah jam yang beragam.

Tabel 6. Jumlah Jam Bermain *Game Online*

<b>Jumlah Jam Bermain <i>Game Online</i></b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
2 – 10 Jam	<b>12</b>	24%
11 – 20 Jam	<b>13</b>	26%
21 – 30 Jam	<b>14</b>	28%
< 31 jam	<b>11</b>	22%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil perhitungan kuesioner

Dari tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah jam bermain *game online* yang digunakan responden untuk bermain game online dalam seminggu yang terbanyak ialah 21-30 jam yang berjumlah 14 responden atau sebesar 28%.

#### 7. Jenis *Game Online* yang Sering Dimainkan

Jenis game online yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah jenis-jenis game online yang sering dimainkan para remaja saat ini dari game MMORPG (Massively Multi player Online Role Playing Games) hingga MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter).

Tabel 7. Jenis *Game Online* yang Sering Dimainkan

Jenis Game	Frekuensi	Persentase
Audition Ayodance	4	8%
Idol Street	0	0%
Counter Strike Online	0	0%
Point Blank Online	21	42%
Cross Fire Online	2	4%
Cabal Online	0	0
Lost Saga	14	28%
Atlantica Online	4	8%
Warcraft (DOTA)	2	4%
Game lainnya	3	6%
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil perhitungan kuesioner

Dari tabel 7 di atas dapat disimpulkan bahwa responden lebih banyak memilih bermain *game* Point Blank yang mana terdapat 21 responden yang memilihnya atau sebesar 42% dibanding *game* lainnya. Ini menunjukkan para remaja awal menyukai jenis *game* yang memuat adagen kekerasan seperti perkelahian dan adu tembak.

### Gambaran Skor Variabel Motif Bermain *Game Online*

Hasil analisa kuesioner dapat diinterpretasi melalui perolehan skor. Semakin tinggi skor, semakin responden mempunyai motif bermain *game online* atau mempunyai keinginan bermain *game online*; sementara semakin rendah skor, semakin responden tidak mempunyai motif bermain *game online* atau tidak mempunyai keinginan bermain *game online*. Hasil analisa variabel motif bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Skor Variabel Motif Bermain *Game Online*

Variabel	N	Skor Minimum	Skor Maximum	Mean
MD	50	25	45	34.36
MIU	50	12	30	22.04
MR	50	13	25	19.16
TM	50	57	96	75.56

MD : *Motif Diversion*

MIU : *Motif Interpersonal Utility*

MR : *Motif Relaxtion*

TM : *Total Motif*

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 20

Dengan skala likert 1-5, skor minimum yang akan diperoleh responden adalah 20 (hasil perkalian dari skor 1 dengan jumlah soal 20) dan skor maksimum yang akan diperoleh responden adalah 100 (hasil perkalian dari skor 5 dengan jumlah soal 20), dengan persentil 46,7 dan 73,3. Angka ini didapatkan dengan membagi skor kedalam 3 kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi. *mean* atau rata-rata skor yang dicapai subjek penelitian adalah sebesar 75,56 dengan jumlah responden 50. Angka ini berada persentil ketiga, yang menyatakan bahwa

keseluruhan subjek yang diteliti memiliki tingkat motif bermain *game online* atau mempunyai keinginan bermain *game online* tinggi. Pada responden penelitian ini, diketahui bahwa skor minimum yang dicapai 57 dan skor maksimum yang dicapai adalah 96.

Persentil berguna untuk membagi responden ke dalam kelompok sesuai dengan skor. Peneliti membagi responden menjadi 3 kategori sesuai skor, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Rinciannya sebagai berikut:

Skor : 20–47 : Tingkat motif bermain *game online* rendah  
 Skor : 48-72 : Tingkat motif bermain *game online* sedang  
 Skor : 73-100 : Tingkat motif bermain *game online* tinggi

### Gambaran Skor Variabel Agresivitas

Hasil analisa kuesioner dapat diinterpretasi melalui perolehan skor. Semakin tinggi skor, semakin responden mempunyai agresivitas; sementara semakin rendah skor, semakin responden tidak mempunyai agresivitas. Hasil analisa variabel Agresivitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Skor Variabel Agresivitas

Variabel	N	Skor Minimum	Skor Maximum	Mean
AG	50	8	24	17.48
VA	50	7	24	17.28
AN	50	6	24	16.20
H	50	5	25	17.68
TA	50	37	94	68.64

AG : Aggressiveness  
 VA : Verbal aggression  
 AN : Anger(kemarahan)  
 H : Hostility  
 TA : Total Agresivitas

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 20

Dengan skala likert 1-5, skor minimum yang akan diperoleh responden adalah 20 (hasil perkalian dari skor 1 dengan jumlah soal 20) dan skor maksimum yang akan diperoleh responden adalah 100 (hasil perkalian dari skor 5 dengan jumlah soal 20), dengan persentil 46,7 dan 73,3. Angka ini didapatkan dengan membagi skor kedalam 3 kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi. *mean* atau rata-rata skor yang dicapai subjek penelitian adalah sebesar 68,64 dengan jumlah responden 50. Angka ini berada persentil kedua, yang menyatakan bahwa keseluruhan subjek yang diteliti memiliki tingkat agresivitas sedang. Pada responden penelitian ini, diketahui bahwa skor minimum yang dicapai 37 dan skor maksimum yang dicapai adalah 94.

Persentil berguna untuk membagi responden ke dalam kelompok sesuai dengan skor. Peneliti membagi responden menjadi 3 kategori sesuai skor, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Rinciannya sebagai berikut:

Skor : 20–47 : Tingkat Agresivitas rendah  
 Skor : 48-72 : Tingkat Agresivitas sedang  
 Skor : 73-100 : Tingkat Agresivitas tinggi



## Analisis Data

### Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran yang mengacu pada table *Corrected Item-Total Correlation*. Angka pada tabel ini selanjutnya akan dianggap sebagai r hitung dan akan dibandingkan dengan r tabel. Item pertanyaan dikatakan valid apabila item pertanyaan memiliki skor *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari r tabel. Sebaliknya apabila skor *Corrected Item-Total Correlation* lebih kecil dibandingkan r tabel maka, suatu pertanyaan dianggap tidak valid dan tidak dapat dilanjutkan untuk proses analisa selanjutnya. r tabel untuk penelitian ini dengan jumlah responden 50 bernilai 0.279. (Tabel r (Pearson Product Moment lihat dilampiran).

Uji realibilitas adalah dimana alat ukur disebut reliabel bila alat ukur tersebut secara konsisten memberikan hasil atau jawab yang sama terhadap gejala yang sama, walau digunakan berulang kali. Reliabilitas mengandung arti bahwa alat ukur tersebut stabil (tidak diubah – ubah), dapat diandalkan (*dependendable*), dan tetap atau ajeg (*consistent*). Setelah melakukan uji validitas pada setiap item pernyataan yang ada dalam kuesioner, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas, dilihat dari berapa besar nilai *Cronbach's Alpha*.

Tabel 10. Analisa kesahihan butir skala motif bermain *game online*

Faktor	Jumlah butir awal	Jumlah butir gugur	Jumlah butir sah	Corrected item – Total Correlation
1	9	6	3	0.313 – 0.467
2	6	1	5	0.296 – 0.559
3	5	3	2	0.379 – 0.542

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Dari hasil analisis pada table 10 di atas didapat nilai Alpha sebesar 0,756, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) = 50, didapat sebesar 0,279 (lihat pada lampiran table r). karena nilainya lebih dari 0,279, maka dapat disimpulkan bahwa 10 butir-butir instrument penelitian tersebut valid dan realibel.

Tabel 11. Analisa kesahihan butir skala agresivitas

Faktor	Jumlah butir awal	Jumlah butir gugur	Jumlah butir sah	Corrected item – Total Correlation
1	5	1	4	0.317 – 0.638
2	5	0	5	0.476 – 0.594
3	5	0	5	0.566 – 0.652
4	5	1	4	0.434 – 0.642

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Dari hasil analisis table 11 di atas didapat nilai Alpha sebesar 0,904, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) = 50, didapat sebesar 0,279 (lihat pada lampiran table r). karena nilainya lebih dari 0,279, maka dapat disimpulkan bahwa 18 butir-butir instrument penelitian tersebut valid dan realibel.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, ataupun rasio dalam pembahasan ini akan digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0.05

Tabel 11. Hasil uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov	P	Keterangan
Motif	0.090	0.200	Normal
Agresivitas	0.058	0.200	Normal

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Dari hasil Tabel 13 dapat dilihat pada kolom *Kolmogorov -Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk agresivitas sebesar 0.200; dan untuk motif bermain *game online* sebesar 0.200. karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data variabel agresivitas dan motif bermain *game online* berdistribusi normal.

### Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test For Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 12. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	P	Keterangan
Motif bermain game online – Agresivitas	0.7785	0.01	Linear

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Dari table 12 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,01. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel motif bermain game online dengan perilaku agresivitas mempunyai hubungan yang linear.

### Analisis korelasi Product Moment

Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variable dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel.

Tabel 14. Hasil Analisis korelasi Product Moment

Korelasi motif dengan agresivitas	Signifikansi
.383(**)	.006

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Dari tabel 14 , hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara motif bermain game online dengan agresivitas (r) adalah 0,383. Hal ini 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.

### Uji T

Tingkat signifikansi menggunakan  $\alpha = 5\%$  (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

$$t \text{ hitung} = \frac{0,383\sqrt{50-2}}{\sqrt{1-0,146}} = 3,106$$

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 agresivitas. 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.

### Analisis Determinasi

Analisis Determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y). Koefisiensi ini menunjukkan seberapa besar persentase variabel independen yang digunakan mampu mampu menjelaskan variabel dependen.

Tabel 13. Hasil Analisis Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.383 <sup>a</sup>	.147	.129	13.434

a. Predictors: (Constant), motif

b. Dependent Variable: agresivitas

Berdasarkan tabel 4.15 di atas diperoleh angka  $R^2$  (R Square) sebesar 0.147 atau sebesar 14,7%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) sebesar 14,7 % sedangkan sisanya sebesar 83,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam model penelitian ini.

### Uji F

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y. Atau untuk mengetahui apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak.

Syarat diterima dan ditolaknya dengan menggunakan uji f ketentuan sebagai berikut :

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan  
 Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ ,  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut :

$H_a$  :  $\rho \neq 0$ , adanya pengaruh motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal.

$H_0$  :  $\rho = 0$ , tidak ada pengaruh motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal.

Tingkat signifikansi menggunakan  $\alpha = 5\%$  (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

Tabel.14 Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1492.332	1	1492.332	8.269	.006 <sup>b</sup>
1 Residual	8663.188	48	180.483		
Total	10155.520	49			

a. Dependent Variable: agresivitas

b. Predictors: (Constant), motif

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 12

Berdasarkan tabel nilai F hitung variabel berita kriminal "Patroli" (X) sebesar 8.269. Df 2 (n-k-1) atau  $50-2 = 48$  (n adalah jumlah kasus dan k adalah jumlah variabel independen), hasil diperoleh untuk F tabel sebesar adalah 3,19 dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025).

Maka 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.

## Kesimpulan

Hasil analisis untuk mengetahui hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas digunakan analisis *product moment* (r) dimana didapat hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal, (r) adalah 0,383 atau sebesar 38.3%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang rendah antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai (r) positif, berarti semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin meningkatkan perilaku agresivitas. dan sebaliknya semakin rendah motif bermain *game online* maka semakin rendah pula agresivitas remaja awal. Pada T hitung (3,106) > T tabel (2,011), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$  dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang signifikan antara motif bermain *game online* dengan agresivitas.

Hasil analisis untuk mengetahui pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal, menggunakan analisis determinasi

(R<sup>2</sup>) yang mana diperoleh angka sebesar 0.147 atau sebesar 14,7%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) sebesar 14,7 % dan 85,3% dipengaruhi variabel lain. Pada uji F, F hitung (8.269) > F tabel (3,19), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Ha dalam penelitian ini adalah  $H_a : \rho \neq 0$ , yaitu adanya pengaruh motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal.

## Daftar Pustaka

- Atkinson, RL., Atkinson, Re.&Hilgard, E.R 1993. *Pengantar Psikologi*. Alih bahasa: Nurjanah Taufiq. Jakarta: Erlangga.
- Berkowitz, L. 1995. *Agresi: Sebab dan Akibatnya*. Penerjemah Hartati W.S. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Buss & Perry, 1992, "The Aggression Questionnaire" dalam *Journal of Personality and Psychology*, edisi 63, 3.
- Davidoff, L.L. 1988. *Psikologi Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Alih Bahasa: Mari Juniati. Jakarta: Erlangga.
- Dayaksini, T dan Hudainah. 2006. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Efeendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi: Teori & Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UPT. Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Koeswara, E. 1998. *Agresi Manusia*. Edisi Ke-1. Bandung: Angkasa
- Komala, Lukiati, 2009. *Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Publik Relations, Advertaising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, Kencana, Jakarta.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P, dan Hadinoto, SR. 2004. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gama UP
- Nakita. 2001. *Bermain dan permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati
- Nilwan, Agustinus. 2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo.
- Nurudin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: cv. Alfabeta.

Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi).

**Sumber Internet:**

Banawi, Bobby. 2008. *Analisis Tingkat Kepentingan Atribut Game Online di Surabaya*. [http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe\\_dg\\_10005.html](http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_10005.html) diunduh Selasa, 17 Januari 2011

Chandra, Arvin Nathanal. 2006. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games*. <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%20111%20Gambaran%20perilaku%20Online%20Game.pdf> diunduh pada Rabu, 18 Januari 2012

Diwyacitta, Devi. 2011. *Hubungan Antara Self Esteem dengan Tingkah Laku Agresi Pada Remaja Awal: studi deskripsi korelasional pada siswa-siswi kelas VIII SMPN 3 Lembang Bandung Tahun Ajaran 2011/2012*. <http://repository.upi.edu/skripsiview.php?noskripsi=7\079>. diunduh Selasa, 20 Maret 2012

Farida, Umi. *Hubungan Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/01410048-umi-farida.ps>. diunduh Selasa, 20 Maret 2012

Kusumadewi, Natalia Theodora. 2010, *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescent)*. <http://www.docstoc.com/docs/58052842/Kecanduan-game-online> diunduh pada Rabu, 18 Januari 2012

Melani, devita. *Studi Kasus Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya*. [http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe\\_dg\\_13896.html](http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_13896.html) diunduh pada Sabtu, 01 September 2012

Nurudin. 2008. *Media Equation Theory (Teori Persamaan Media)*. <http://nurudin-umm.blogspot.com/2008/11/media-equation-theory-teori-persamaan.html> diunduh pada Senin, 02 Januari 2012

Nuswandana, Adhityaswara. (2005). *Bikin main game makin asyik*. Dari Harian Kompas tanggal 21 Oktober 2005. <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0510/21/muda/2143888.htm> diunduh pada Rabu, 18 Januari 2012

Octavia. 2010. *Kualitas Komunikasi antar pribadi dalam hubungan persahabatan melalui Windows Live Messenger*. [http://dewey.petra.ac.id/jiunkpedg\\_15434.html](http://dewey.petra.ac.id/jiunkpedg_15434.html) diunduh pada Selasa, 10 Januari 2012

Samarinda Pos. 2011. *Warnet Tak Berizin di 'Warning'* <http://www.sapos.co.id/index.php/berita/detail/Rubrik/18/23278>. diunduh Selasa, 17 Januari 2011

Sharaswaty, Nuzuly Tara. *Hubungan Kesepian dan Agresi Pada Remaja Yang Sedang Berpacaran*. <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&ved=0CEcQFjAD&url=http%3A%2F%2Ffontar.ui.ac.id%2Ffile%3Ffile%3Ddigital%2F125553-155.92%2520NUZ%2520h%2520>

%2520Hubungan%2520kesepian%2520-%2520Metodologi.pdf&ei= BeMOUa  
DEH8j5rAe3uoHgAQ&usg=AFQjCNG1iigO6tgfNi7h45KY3rK7HUyJJw&sig2  
WgV6nK6ae80SLMVwdpTZcA&bvm=bv.41867550,d.bmk. diunduh minggu 3  
febuari 2013

Sosiawan, Edwi Arief. *Kajian Internet Sebagai Media Komunikasi  
Interpersonal dan Massa*. <http://edwi.dosen.upnyk.ac.id/artikel.htm>. diunduh pada  
Rabu, 01 Febuari

Yuniasti, Indah. *Motif Pemirsa Surabaya dalam Menonton Program  
Mario Teguh Golden Ways di Metro TV*. [http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/ikom/2011/jiunkpe-ns-s1-2011-51406101-20078-mario\\_teguh-chapter2.pdf](http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/ikom/2011/jiunkpe-ns-s1-2011-51406101-20078-mario_teguh-chapter2.pdf).  
diunduh selasa 23 Januari 2012.