

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

Ardi Ramadhani ¹

Abstrak

Artikel ini berisi tentang hubungan dan pengaruh Game online dengan perilaku agresivitas remaja awal. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas dengan uji linear dan uji korelasi sederhana. Sampel penelitian dalam penelitian ini ada 50 sampel terdiri dari 20 di warnet Zerowings, 15 di warnet Kandela dan 15 di warnet Mutant di Samarinda. Skala yang digunakan ialah skala likert dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal di di warnet Zerowings sebesar 38,3%, dimana sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) sebesar 14,7 %

Kata kunci : *Game Online, Motif, Perilaku Agresivitas, Remaja awal*

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

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: aidie_miaw@yahoo.com

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 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 mengembangkan 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 khusus *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 di tiga 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 mengingat-ingat 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 lingkungan 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* memungkinkan 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 ganggu pemain lain, bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakkan keyboard, menghentakkan mouse, memukul dan menendang peralatan komputer, mencari masalah pada media chatting, 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”, “cooookkk”, “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.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah :

Adakah hubungan dan pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui, adakah hubungan dan pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda.

Kerangka Dasar Teori

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 ‘penggerak’ 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 bertempur 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.

Teori Uses and Gratification

Teori *Uses and Gratification* milik Blumer dan Katz mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media yang ada. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Teori ini mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Teori *Uses and Gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia memiliki otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu berdampak pada dirinya. Kita bisa memahami interaksi orang dengan media melalui pemanfaatan media oleh orang itu (*uses*)

dan kepuasan yang diperoleh (*gratifications*). Gratifikasi yang sifatnya umum antara lain pelarian dari rasa khawatir, peredaan rasa kesepian, dukungan emosional, perolehan informasi, dan kontak sosial (Nurudin 2007).

Onong Uchjana Effendy melalui bukunya *'Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi'* mengatakan model *Uses and Gratifications* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Model ini merupakan pergeseran fokus dari tujuan komunikator ke tujuan komunikan. Model ini menentukan fungsi komunikasi dalam melayani khalayak (Effendy 2003).

Media Equation Theory (Teori Persamaan Media)

Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Byron Reeves dan Clifford Nass (professor jurusan komunikasi Universitas Stanford Amerika) dalam tulisannya *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places* pada tahun 1996.

Media Equation Theory atau teori persamaan media ini ingin menjawab persoalan mengapa orang-orang secara tidak sadar dan bahkan secara otomatis merespon apa yang dikomunikasikan media seolah-olah (media itu) manusia? Dengan demikian, menurut asumsi teori ini, media diibaratkan manusia. Teori ini memperhatikan bahwa media juga bisa diajak berbicara. Media bisa menjadi lawan bicara individu seperti dalam komunikasi interpersonal yang melibatkan dua orang dalam situasi *face to face*. Misalnya, kita berbicara (meminta pengolahan data) dengan komputer kita seolah komputer itu manusia. Kita juga menggunakan media lain untuk berkomunikasi. Bahkan kita berperilaku secara tidak sadar seolah-olah media itu manusia.

Dalam komunikasi interpersonal misalnya, manusia bisa belajar dari orang lain, bisa dimintai nasihat, bisa dikritik, bisa menjadi penyalur kekesalan atau kehimpitan hidup. Apa yang bisa dilakukan pada manusia ini bisa dilakukan oleh media massa (Nurudin 2007).

Dalam media cetak misalnya, kita bisa meminta nasihat masalah-masalah psikologi pada rubrik konsultasi psikologi di media massa itu, kita bisa mencari jodoh juga bisa lewat media, misalnya dalam rubrik kontak jodoh. Kita bisa tertawa, sedih, iba terhadap apa yang disajikan media. Intinya, layaknya manusia media bisa melakukan apa saja yang dikehendaki individu bahkan bisa jadi lebih dari itu.

Contoh lain adalah ketika kita melihat televisi. Jika televisi yang kita lihat itu ukurannya kecil dan suaranya kecil, ada kemungkinan kita

menontonnya lebih dekat jika dibanding dengan televisi yang besar. Kita bisa meniru berbagai adegan dalam televisi sama persis seperti yang disajikannya. Perilaku semacam itu, sama seperti yang dilakukan pada individu yang lain. Ketika yang kita ajak bicara suaranya kecil, kita cenderung mendekat.

Dalam hal ini televisi dan komputer diberlakukan sebagai aktor sosial. Artinya, aturan yang mempengaruhi perilaku setiap hari individu-individu dalam interaksi dengan orang lain relatif sama seperti ketika orang-orang berinteraksi dengan komputer atau televisi. Kalau orang berinteraksi dengan memakai aturan tertentu, televisi dan komputer juga punya aturan tertentu juga seperti dalam situasi lingkungan sosial.

Agresivitas

Agresivitas adalah istilah umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan 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.

1. Agresif tanpa tujuan untuk menyakiti, Sebagian besar ahli sosial percaya bahwa sebagian besar serangan didorong oleh lebih sekedar keinginan untuk menyakiti korban. Adanya anggapan bahwa agresor bertindak secara rasional karena agresor mempunyai tujuan lain dalam pikirannya, suatu tujuan yang lebih penting daripada keinginan untuk menyakiti sasaran. Keinginan untuk memiliki pengaruh atau kekuasaan atas orang lain atau untuk mendapatkan citra diri yang baik. Para agresor berusaha menegaskan kekuasaan untuk menaikkan harga dirinya.
2. Paksaan, Gerald Patterson and James Tedeschi (Berkowitz, 1993) berpendapat bahwa agresif hanya merupakan usaha kasar dan paksaan. Menurut Patterson and Tedeschi tindakan mereka sebenarnya merupakan usaha untuk mempengaruhi orang lain. Mereka berusaha menghentikan kegiatan orang lain yang mengganggu mereka.
- 3.

3. Kekuatan dan dominasi perilaku agresif sering bertujuan menjaga atau mempertinggi kekuatan dan dominasi si penyerang. Mereka ingin menyerang agar dapat menjamin posisi dominannya dalam hubungannya dengan korban. Mereka ingin menunjukkan bahwa mereka tidak berada dibawah si korban.

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.

Teori Belajar Sosial

Menurut Bandura (Dayakisni dan Hunaidah, 2001), agresi diperoleh melalui pengamatan, pengalaman langsung dengan reinforcement positif dan negative, latihan atau perintah, dan keyakinan yang ganjil (dibandingkan dengan Freud, dkk. Yang menganggap agresi adalah dorongan bawaan). Seperti pendekatan psikoanalistik, pendekatan belajar sosial terhadap kepribadian sangat bersifat deterministik. Tetapi, berbeda dengan pendekatan psikoanalistik, ia memperhatikan sangat sedikit determinan biologis terhadap perilaku dan memfokuskan semata-mata pada determinan lingkungan. Secara turunan, kita tidak baik dan tidak jahat, tetapi sangat dipengaruhi oleh pengalaman lingkungan sejarah pribadi kita sendiri dan situasi kita sekarang. John Watson,

pendiri gerakan behaviorisme, menyatakan ia dapat membesarkan bayi menjadi apa saja, tanpa memandang bakat, kegemaran, kecenderungan, kemampuan, kejujuran, ras dari nenek moyang. Sedikit ahli belajar sosial yang mempertahankan pandangan ekstrim seperti itu sekarang. Namun demikian, teori belajar sosial mempunyai optimisme yang kuat seperti pendahulunya tentang kemampuan tentang kita untuk merubah. Perilaku manusia dengan merubah lingkungan walaupun kepribadian manusia yang keluar dari belajar sosial dapat dimodifikasi, tetapi masih memiliki kualitas pasif. Kita tampaknya masih dibentuk oleh kekuatan-kekuatan yang berada dibawah kendali kita.

Teori belajar sosial menekankan kepentingan proses belajar dari pengalaman orang lain (*vicarious learning*), yaitu belajar dari pengamatan. Teori ini menyatakan bahwa agresi adalah serupa dengan semua respon yang dipelajari lainnya. Agresi dapat dipelajari melalui pengamatan atau peniruan, dan semakin sering diperkuat, semakin sering akan terjadi. Teori belajar sosial berpendapat bahwa agresi hanya salah satu dari beberapa reaksi terhadap pengalaman frustrasi yang tidak disukai, dan agresi adalah respon yang tidak memiliki sifat seperti dorongan, dan dengan demikian dipengaruhi oleh konsekuensi yang diharapkan dari perilaku tersebut (Dayakisni dan Hunaidah, 2001).

Menurut Bandura (Dayakisni dan Hunaidah, 2001), pengaruh motivasional dari *vicarious reinforcement* dan juga berlaku dalam percontohan tingkah laku agresif. Motivasi individu pengamat untuk mencontoh agresi yang ditampilkan oleh model akan kuat apa bila sang model memiliki daya tarik yang kuat serta dengan agresi yang dilakukannya itu sang model memperoleh akibat yang menyenangkan atau efek yang positif berupa penguatan atau pengajaran. Sebaliknya, individu pengamat akan kurang termotivasi untuk mencontoh agresi jika sang model tidak memiliki daya tarik, dan dengan agresi yang dilakukan sang model menerima akibat yang tidak menyenangkan, efek yang negatif atau hukuman.

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.

Hipotesis

Hipotesis 1:

Ha : ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal.

Ho : Tidak ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal.

Hipotesis 2:

Ha : ada pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal.

Ho : Tidak ada pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal.

Metode Penelitian

Jenis 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.

Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan operasional atas konsep atau variabel yang akan diamati sehingga dapat dilakukan pengujian atasnya.

1. Variabel x
 - a. motif diversion (pelepasan)
 - b. interpersonal utility (kegunaan pribadi)
 - c. Motif relaxation (relaksi)
2. Variabel y
 - a. *Aggressiveness*

- b. *Verbal aggression*
- c. *Anger* (kemarahan)
- d. *Hostility*

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian hubungan motif bermain game online dengan agresivitas remaja awal akan dilaksanakan di Samarinda, Khususnya di warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant. Waktu Penelitian kurang lebih 2 bulan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menurut Sulistyو Basuki(2006:147) meliputi:

1. Observasi nonpartisipan (pengamatan tidak terkontrol), pada metode ini peneliti hanya mengamati, mencatat apa yang terjadi. Metode ini banyak dilakukan untuk melihat perilaku pemain *Gamed* warnet.
2. Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan dan kemudian mencatat jawaban yang diberikan. Pertanyaan yang akan diberikan pada kuesioner ini adalah pertanyaan menyangkut fakta dan pendapat responden. Terdapat dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen motif bermain game dan instrumen agresivitas.
3. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber data kedua sesudah data pertama. Yaitu peneliti dapatkan dari buku – buku dan internet.

Sampel

Teknik sampel yang digunakan adalah sampling kuota yaitu teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono 2010) 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.

Alat Pengukur Data

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Pertanyaan yang akan diajukan akan berupa pernyataan dalam Skala Likert. Skala Likert (Sugiyono 2010:134) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif, yang dapat berupa kata – kata antara lain, Sangat setuju dengan skor 5, Setuju dengan skor 4, Ragu-ragu dengan skor 3, Tidak setuju dengan skor 2, dan Sangat tidak setuju dengan skor 1. Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval (Sugiyono 2010).

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 dan pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal di warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 50 responden yang terbagi 20 responden di warnet Zerowings, 15 responden di Kandela dan 15 di mutan.

Motif bermain *game online* dibagi menjadi 3 indikator yang dioperasionalkan. Indikator pertama adalah motif *diversion* (pelepasan) yang terbagi atas 9 pernyataan akan tetapi yang dibahas hanya 3 pernyataan karena 6 pernyataan yang lain tidak valid dan tidak dianalisis lebih lanjut, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain game 65,3 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 14% dan 20% yang menjawab ragu – ragu akan 3 pernyataan tentang bagaimana para remaja tersebut lebih memilih di warnet daripada dirumah, bermain game online karena tidak dapat perhatian, dan untuk mengurangi rasa kegelisahan dalam dirinya dengan bermain *game online*.

Indikator kedua adalah motif interpersonal utility (kegunaan pribadi) yang terbagi atas 6 pernyataan akan tetapi yang dibahas hanya 5 pernyataan karena 1 pernyataan yang lain tidak valid dan tidak dianalisis lebih lanjut, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain game 57,6 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 19,6% dan 22,8% yang menjawab ragu – ragu akan 5 pernyataan dimana para remaja bermain game untuk melewatkan waktu bersama teman, untuk mendapatkan kepercayaan diri, untuk memamerkan kehebatan karakter *game* yang mereka mainkan, agar mereka bisa berinteraksi dengan pemain *game* diseluruh Indonesia, dan agar tidak dibilang ketinggalan zaman.

Indikator ketiga adalah Motif *relaxtion* (hiburan) yang terbagi atas 5 pernyataan akan tetapi yang dibahas hanya 2 pernyataan karena 3 pernyataan yang lain tidak valid dan tidak dianalisis lebih lanjut, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain game 57 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 14% dan 29% yang menjawab ragu-ragu akan 2 pernyataan dimana para remaja bermain game karena membuat mereka melupakan beban yang ada, dan membuat pikiran mereka tenang.

Tiga Indikator tersebut Sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *uses and gratification theory*, dimana pengguna yaitu para remaja awal yang bermain game online adalah pihak yang aktif dalam proses Pengguna media dan berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya, media disini ialah *game online*.

Kebutuhan akan bermain *game online* inilah yang mendorong timbulnya motif dalam diri para remaja awal, sehingga mendorong para remaja awal untuk bersikap bahkan kemudian berperilaku untuk menggunakan *game online* sebagai suatu kebutuhan yang harus ada. Artinya, para remaja awal mencari pemuasan sejumlah kebutuhan dari penggunaan media karena didorong oleh sejumlah motif yang mempengaruhi.

Pada teori *Media Equation Theory* (teori persamaan media), dimana teori tersebut ingin menjawab persoalan mengapa orang-orang secara tidak sadar dan bahkan secara otomatis merespon apa yang dikomunikasikan media seolah-olah (media itu) manusia, dimana hasil penelitian ini memnunjukkan para remaja awal ini saat serius bermain *game online* mereka tanpa sadar menghentakkan keyboard, berdebat, dan tertawa dengan layar komputer seakan itu adalah lawan main mereka.

Variabel agresivitas dibagi menjadi 4 indikator yang dioperasionalkan. Indikator pertama adalah motif *Aggressiveness* (sifat agresif) yang terbagi atas 5 pernyataan akan tetapi yang dibahas hanya 4 pernyataan karena 1 pernyataan yang lain tidak valid dan tidak dianalisis lebih lanjut, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain *game* 56,5 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 28,5% dan 15% yang menjawab ragu-ragu akan 4 pernyataan tentang bagaimana para remaja awal bertingkah laku agresif dikarenakan kejengkelan dan kegelisahan mereka pada saat tidak diperbolehkan bermain *game online*, meniru tindakan-tindakan yang ada di dalam *game online* ke teman, merasa tidak senang jika karakter *game* teman lebih hebat dibanding karakter *game* mereka, dan mereka menjadi sangat ambisius untuk menang.

Indikator kedua adalah motif *Verbal aggression* yang terbagi atas 5 pernyataan, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain *game* 55,2 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 25,6% dan 19,2% yang menjawab ragu-ragu akan 5 pernyataan dimana yang menjawab ragu-ragu akan 5 pernyataan tentang bagaimana para remaja awal berbicara kasar atau perkataan yang menjurus ke agresi yang dikarenakan mengumpat saat karakter *game* mereka kalah bertarung, kecewa jika karakter mereka kalah dengan karakter lawan, terprovokasi saat bermain *game online*, menulis dan berkata-kata kasar sesuka mereka, menggosipkan teman yang curang saat bermain *game online*.

Indikator ketiga adalah motif *Anger* (kemarahan) yang terbagi atas 5 pernyataan, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain *game* 49,2 % menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 35,2% dan 15,6% yang menjawab ragu-ragu akan 5 pernyataan dimana yang menjawab ragu-ragu akan 5 pernyataan tentang bagaimana para

remaja awal menjadi marah atau emosi yang menjurus ke agresi yang dikarenakan karakter *game online* mereka dikalahkan oleh lawan, harus mengantri saat ingin bermain *game online*, menghentakkan *mouse* dan *keyboard*, jika karakter mereka kalah, mudah tersulut emosi jika satu hari saja tidak bermain *game online*, tidak bisa diganggu saat bermain *game online*.

Indikator keempat adalah *Hostility* (Permusuhan) yang terbagi atas 5 pernyataan akan tetapi yang dibahas hanya 4 pernyataan karena 1 pernyataan yang lain tidak valid dan tidak dianalisis lebih lanjut, dari kesimpulan yang peneliti ambil bahwa dari 50 remaja awal yang bermain game 60% menjawab setuju sedangkan yang menjawab tidak setuju hanya 23% dan 17% yang menjawab ragu-ragu akan 5 pernyataan tentang bagaimana adanya rasa *hostility*(permusuhan) yang menjurus ke agresi yang dikarenakan berbeda pendapat dengan orang tua tentang hobby saya bermain *game online*, adu pendapat dengan teman karena bermain *game online*, dilarang bermain *game online*, dan khawatir jika suatu saat nanti karakternya akan diambil oleh teman.

Empat Indikator tersebut Sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Media Equation Theory* (teori persamaan media), dimana teori ingin menjawab persoalan mengapa orang-orang secara tidak sadar dan bahkan secara otomatis merespon apa yang dikomunikasikan media seolah-olah (media itu) manusia, dimana para remaja awal ini saat serius bermain *game online* mereka tanpa sadar menghentakkan keyboard, berdebat dengan layar komputer seakan itu adalah lawan main mereka.

Pada teori belajar sosial Agresi dapat dipelajari melalui pengamatan atau peniruan, dan semakin sering diperkuat, semakin sering akan terjadi. Hubungan dengan bermain game online terhadap agresivitas ini pada dasarnya saling terkait dimana para remaja umumnya memainkan *game online* berjenis kekerasan seperti Point Blank dan Lost Saga sehingga *game* tersebut memberikan stimulus-stimulus tentang kekerasan setiap hari kepada remaja yang menyebabkan perilaku meniru tindakan-tindakan tersebut.

Setelah uji validitas dan reliabilitas, peneliti melakukan analisis uji normalitas 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, setelah itu dilakukan analisis uji linearitas, dimana diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,01. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel kecemasan dan optimisme terdapat hubungan yang linear.

Untuk mengetahui adakah hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal, maka dilakukan analisis *Product*

Moment pearson, dimana hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat hubungan 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 perilaku agresivitas sebesar 38,3%. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin meningkatkan perilaku agresivitas.

Pada uji t , 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.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal, maka peneliti melakukan analisis determinasi R^2 (R Square) dimana 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 oleh variabel lain. Antara lain dari skripsi Nuzuly (2000) tentang hubungan kesepian dengan agresi pada remaja dimana pengaruhnya sebesar 23,5%.

Pada uji F , F hitung (8.269) > F tabel (3,19), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a dalam penelitian ini adalah $H_a : \rho \neq 0$, yaitu adanya pengaruh motif bermain *game online* dengan agresivitas remaja awal.

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^2) 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

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.

Saran

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka saran yang dapat disampaikan adalah :

1. Hasil penelitian yang peneliti lakukan, diketahui bahwa para remaja rata-rata bermain game online 4-6 jam/hari sehabis pulang sekolah hingga sore dan dilanjutkan pada malam harinya, ini menyebabkan kurangnya waktu untuk belajar dirumah, maka peneliti memberi saran kepada orang tua agar bisa mengawasi anaknya dengan cara memberi batasan waktu untuk bermain *game online* dan memberikan perhatian yang cukup ke anak agar tidak keseringan dalam bermain *game online*.
2. Diketahui para remaja awal saat bermain *game online* melakukan tindakan-tindakan yang mengarah ke agresi seperti, menghentakkan *keyboard* dan *mouse*, berbicara kasar, dan saling menghina disaat karakter *game* mereka kalah. Untuk itu peneliti menyarankan agar para pemilik warnet bisa mengawasi, memberikan teguran saat para remaja melakukan hal-hal tersebut.
3. Pada penelitian ini, peneliti hanya meneliti tentang hubungan dan pengaruh motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal, oleh sebab itu peneliti memberikan rekomendasi agar penelitian selanjutnya mengungkap permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan dampak variabel bermain *game online* contohnya terhadap variabel prestasi belajar, interaksi sosial, maupun pola pikir remaja.

Daftar Pustaka

- Atkinson, R.L., Atkinson, R.E. & 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. *Psikolog iSosial*. 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. *PengantarKomunikasi Massa*. Jakarta:PT. Raja GrafindoPersada.

Rakhmat, Jalaluddin, 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunuiikasi*. 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, SarlitoWirawan. 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. Alvabeta.

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 diunduh Selasa, 17 Januari 2011

Chandra, Arvin Nathanal. 2006. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games*. <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%2011%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 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 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

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