

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sangat berkembang pesat saat ini terutama pada jaringan internet. Selain sebagai media informasi internet juga mempunyai peran sebagai media hiburan salah satu contohnya adalah *game online*. *Game online* sendiri banyak diminati dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Poetoe menyatakan pada tahun 2012 tentang *game online* sebagai sahabat anak, bahwa *game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan dalam PC atau laptop serta menggunakan media internet sehingga pemainnya dapat berbeda tempatnya bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama¹. *Game online* saat ini menjamur di masyarakat apalagi dikalangan remaja dan anak-anak, pengaruh globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain *Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia.² Ini

¹ Poetoe, 2012, *Game Online Sebagai Sahabat Anak*, diakses pada 18 januari 2015 dari <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html>

² Andhitia Rama, 2010, *Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorp) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor*, Jurnal Universitas Tarumanegara.

menandakan betapa besarnya antusiasme para pemain *game online* di Indonesia dan juga besarnya pasar *game online* di Indonesia. Selain itu, *game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, misalnya *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) yang merupakan salah satu jenis permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Role-playing games* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.

MMORPG mendorong interaksi kumpulan dan keterlibatan, pemain baik secara fleksibilitas, dan penguasaan, yang mengakibatkan persahabatan dan pemberdayaan pribadi. Penting untuk menyadari bahwa permainan telah menunjukkan elemen perilaku, dimana pemain merasa kecanduan serta mengalami dorongan yang kuat untuk bermain *game online*³. Pada umumnya dalam *Role-playing games*, para pemain tergabung dalam satu kelompok. *Game online* memang merupakan suatu kegiatan yang terdengar positif dan menyenangkan karena memiliki sifat menghibur. Kebanyakan orang yang sedang merasa jenuh atau bosan biasanya menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Selain bersifat menghibur, ternyata *game online* juga memiliki pengaruh negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang secara tidak langsung.

³ Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. 2005. Videogame addiction: Does it exist? In Goldstein, J., & Raessens, J. (eds.) Handbook of computer game studies. Boston: MIT. Press, pp

Permainan ini memiliki aturan bermain setiap mengikuti peraturan yang di tetapkan, pemain dapat melakukan improvisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan, secara tidak langsung para pemain berkompetisi dalam permainan yang secara garis besar mengandung unsur pembunuhan, kekerasan, pembantaian dan sejenisnya.⁴ Gentile dalam *Journal of Adolescence* mengenai *the effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors* tahun 2005, menyatakan bahwa bermain *game online* dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang, karena secara tidak langsung para pemain *game online* tersebut mengkonsumsi hal-hal yang bersifat kekerasan selama game tersebut dimainkan.⁵ Dalam *massive multiplayer online game* (permainan *online* yang dimana orang yang berbeda berpartisipasi secara bersamaan), yang bersifat *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*, pemain akan mengasumsikan identitas mereka sebagai karakter yang ada pada game tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Victor mengenai pengaruh sentralitas aktor dalam jaringan sosial *game online massive multiplayer online role playing game* terdapat bahwa 8% dari pengguna mengklaim bermain kurang dari 1 jam per hari, sedangkan 8,7% mengaku bermain lebih dari 16 jam sehari. Namun, rata-rata

⁴ Matahari Bhakti Nendya, 2010, Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Peminan, Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finte sate Machine.

⁵ Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 2005,27, 5-22.

periode pemanfaatan permainan oleh mayoritas pemain adalah 2-8 jam sehari, yang memberikan kesimpulan bahwa adanya interaksi sosial dalam lingkungan interaktif game *online*.⁶

Tidak dapat dipungkiri masyarakat khususnya para remaja candu akan unsur kekerasan yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menumpulkan tingkat toleransi terhadap tindakan kekerasan. Paparan tindakan kekerasan yang ditayangkan pada program acara di televisi mampu membuat para penontonnya kehilangan tingkat toleransi terhadap kekerasan. Namun media audio visual seperti *video game* mempunyai dampak yang lebih besar dibandingkan dengan media televisi dalam mempengaruhi tingkat agresivitas remaja. Menurut Zulkifli pada tahun 2013, mengenai efek *game online* terhadap tingkat kekerasan anak jalanan dalam jurnal PEKOMMAS menyatakan bahwa *Video game* mampu membawa para pemainnya masuk kedalam suasana yang sesuai dengan konten atau jenis permainannya seakan-akan para pemainnya diwakili oleh *avatar* dalam permainan tersebut. Sehingga media audio visual mempunyai peranan penting dalam membentuk dan meningkatkan tingkat agresivitas remaja⁷.

⁶ Ofir Victor Soumokil¹, Pengaruh Sentralitas Aktor Dalam Jaringan Sosial Game *Online Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, Menggunakan *Social Network Analysis*, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013), ISSN: 2089-9815, Yogyakarta, 9Maret 2013

⁷ Zulkifli NI. 2013. Efek game online terhadap tindakan kekerasan anak jalanan. *Jurnal PEKOMMAS*. (diunduh pada tanggal 28 Februari 2014). 16(1):35-40.

Dapat dikatakan bahwa *game online* ini seakan-akan memiliki zat adiktif yang membuat para pemain menjadi pecandu dan dapat melakukan tindakan asusila. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Nirmala dan Sandi pada tahun 2008 mengenai gambaran *mindfulness* pada remaja yang berkecanduan bermain *game online* bahwa secara psikis pikiran individu yang bermain *game online* menjadi terus menerus memikirkan *game online* yang sedang dimainkan. Pemain *game online* menjadi sulit untuk berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan. Membuat pemain menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Melakukan apapun demi bisa bermain *game online*, seperti berbohong, mencuri uang. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat *pemain* menjadi pribadi yang tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. *Game online* sering menjadi pemicu permasalahan *dropout* sekolah, pernikahan dini, hingga tumbuh sifat introvert/tertutup di kalangan remaja.⁸

Berdasarkan hasil penelitian Ardi pada tahun 2011, mengenai pengaruh hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di Samarinda ditemukan bahwa terdapat pengaruh sebesar 14,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan ada

⁸ Carana Nirmala & Sandi Kartasasmita, Gambaran Mindfulness pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online, 2008 : 8

hubungan antara *game online* dengan agresivitas.⁹ Penelitian lainnya dilakukan oleh Rama pada tahun 2010, dengan judul motivasi bermain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* dan perilaku adiksi pada mahasiswa pemain di Jatinangor terdapat hubungan antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku adiksi mahasiswa pemain di Jatinangor.¹⁰

Hasil penelitian berkenaan dengan tingkat agresivitas sebagai bentuk kondisi negatif atas MMORPG terhadap agresivitas anak yang dilakukan oleh Inge tahun 2011, dengan hasil dari 42 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, sebanyak 82,98% lebih memilih *game online*, dengan 76,59% menghabiskan waktu 1 sampai dengan 2 jam dalam sehari untuk bermain *game online*, dari hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memilih permainan jenis agresif yang mengandung konten kekerasan, mereka banyak meluangkan waktu untuk bermain *game online* sehingga tidak jarang pula anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Terdapatnya penyajian yang mengandung konten kekerasan tentunya bukanlah hal yang baik bagi perkembangan anak. Hal ini tentunya lebih berbahaya daripada konten

⁹ Ardi Ramadhani, 2011, Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda), eJournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 1, 2013: 136-158, ISSN 0000-0000, ejournal.ikom.or.id

¹⁰ Andhitia Rama, 2010, Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorpg) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor. Jurnal Universitas Tarumanegara,

kekerasan televisi dan film karena permainan sangat interaktif, sangat mengasikan dan membutuhkan keterlibatan pemain.¹¹

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 67 kelas VIII Jakarta Selatan ternyata sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka mengetahui, dan memainkan jenis-jenis *game online* yang diantaranya yaitu, *Counter Strike*, *Point Blank*, *GTA*, *Dota*, dan *Clash of Clans*. Sebanyak 32% bermain *game online* lebih dari 5 jam sehari. Ada yang bermain *game online* antara 2-3 jam/hari sebanyak 48% dan sisanya 20% bermain *game online* <2 jam/hari.

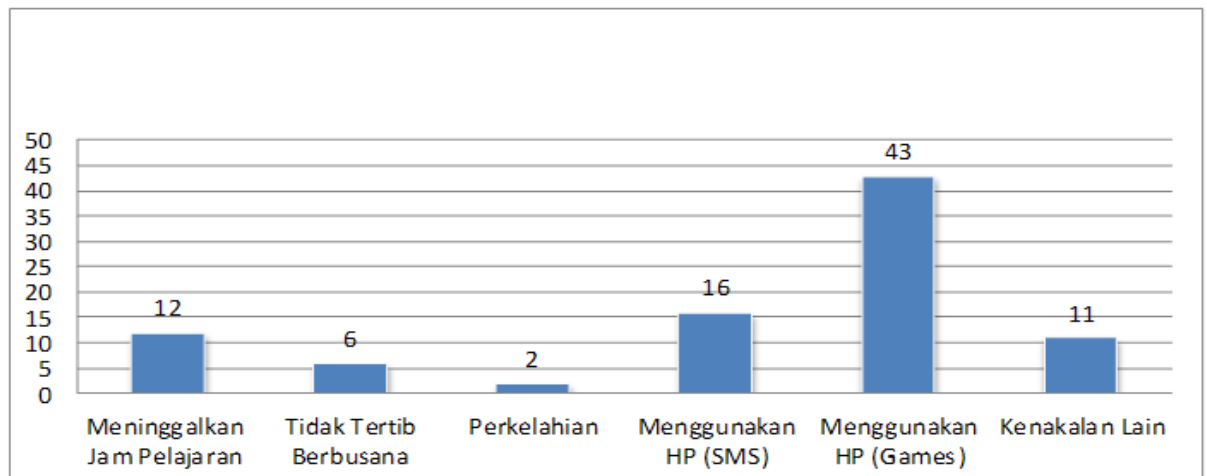
Kemudian sebanyak 58% siswa menyatakan bahwa mereka bermain *game online* dengan teman atau berkelompok dan sisanya sebanyak 42% siswa menyatakan bermain *game online* sendiri. Serta sebanyak 73% siswa memilih bermain *game online* diwarnet (warung internet), sedangkan sisanya 27% bermain di rumah. Dari hasil tersebut penulis secara langsung juga berinteraksi dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa *game online* cenderung membuat mereka lebih emosi karena larut dengan permainan dan adegan-adegan kekerasan yang dilakukan dari permainan tersebut. Dengan demikian, telah dikemukakan pada penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *game*

¹¹ Inge Andiriani, Febriana Nor Sulistawati, at.al, 2011, Gambaran Kecenderungan Agresifitas Dalam Memilih Game Online pada Anak. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. Vol.4 Oktober, ISSN:1858-2559.

online, memberikan berdampak langsung atau tidak langsung terhadap emosi remaja.

Berdasarkan hasil observasi pada sebuah warnet (warung internet) yang tidak jauh dari SMPN 67 Jakarta Selatan, secara keseluruhan pengunjung adalah mereka yang berseragam sekolah yaitu SD, SMP, dan SMA. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada penjaga warnet (warung internet), pengunjung biasanya bermain *game online* berkisar antara 2-4 jam. Tarif bermain pada warnet tersebut per 1 jam permainan sebesar Rp. 4.000,-. Penulis juga melihat anak usia 12-13 tahun tengah bermain *game online* dengan jenis *game* yang biasanya dimainkan oleh orang dewasa, yang didalamnya terdapat adegan kekerasan, pembunuhan, dan penembakan. Dalam kondisi saat bermain emosi anak cenderung tinggi dan tidak terkontrol. Seringkali mengeluarkan kata-kata kasar yang kurang sopan. Dengan demikian dapat digaris bawahi bahwa pengaruh *game* sangat besar pada anak khususnya remaja awal terhadap perilaku agresif.

Siswa penggemar *game online* memiliki emosi yang labil. mereka biasa mengalami perubahan emosi yang cukup drastis dan cenderung tidak bisa dikontrol. Dari hasil laporan disampaikan guru mata pelajaran kepada Guru Bimbingan Konseling di SMPN 67 Jakarta Selatan pada tahun 2014 dengan grafik sebagai berikut :



**Grafik 1.1 Grafik Pelanggaran Siswa Kelas VIII Tahun 2014
di SMPN 67 Jakarta Selatan**

Dari grafik diatas menunjukan bahwa menggunakan *handphone* dengan bermain *games online* terjadi pada proses pembelajaran hal ini merupakan merupakan keluhan yang sering diterima dari Guru mata pelajaran kepada Guru Bimbingan Konseling. Dengan demikian *game online* dipandang sebagai sisi yang negatif. Hal ini berkenaan dengan penelitian yang dilakukan Wahyudah pada tahun 2014, tentang moralitas anak yang bermain *game online* di Surabaya yang menyatakan ada empat efek negatif dari kecandungan *game online*:

1. Biasanya memiliki perilaku yang lebih agresif. Ini semua terjadi karena yang ada di pikiran mereka hanyalah ingin terus bermain dan memenangkan *game online*. Selain itu, terlalu asik bermain *game online* dapat membatasi pergaulan sosial mereka dengan orang lain.

2. Tidak bertanggung jawab. Ketika anak sudah kecanduan *game online*, mereka tidak akan mau memikirkan hal-hal lainnya. Saat pulang sekolah, mereka langsung memikirkan *game online* dan bisa melupakan kewajiban dan tanggung jawab mereka seperti membuat PR, belajar, bahkan bisa lupa makan.
3. Tidak realistis. Pikiran mereka dapat teracuni dengan berbagai adegan-adegan didalam *game online*. Bahayanya, ketika sudah kecanduan mereka akan lebih sulit untuk membedakan antara dunia nyata dan dunia *game online*.
4. Kurang konsentrasi. Ketika mereka sudah kecanduan sebuah permainan, mereka hanya akan fokus untuk bermain. Hal ini akan membuat anak lebih sulit untuk fokus pada hal-hal lain khususnya pelajaran di sekolah.¹²

Berkenaan dengan hal ini penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul “Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain *Massively Multiplayer Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.”

¹² Muhammad Nur Wahyudah, *Moralitas Anak Yang Bermain Game Online di Kawasan Ketintang, Surabaya*, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan Volume 2 Nomor 2 Tahun 2014, hal 655-669

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tingginya kecenderungan remaja memanfaatkan *game online* sebagai alternatif utama dalam memanfaatkan waktu bermain.
2. Dominasi waktu bermain yang tinggi memberikan kecenderungan menurunnya motivasi siswa dalam belajar.
3. Terpacunya emosi remaja sebagai akibat dari tampilan adegan *game online*.
4. Pembentukan mental remaja sebagai akibat dari paparan adegan kekerasan dan adegan berbahaya lainnya sebagai dampak dari permainan *game online*.
5. Agresivitas remaja sebagai pemicu awal dari tindakan-tindakan yang merugikan berbagai pihak.
6. Kurangnya adanya pembatas konten-konten *game online* sebagai filter mentalitas remaja.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain *Massively Multiplayer Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.

D. Perumusan Masalah

Berkenaan dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain *Massively Multiplayer Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan?”.

E. Kegunaan Penelitian

Berkenaan dengan identifikasi dan rumusan masalah sehingga kegunaan atau manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan baru mengenai Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain *Massively Multiplayer Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.
2. Bagi manajemen sekolah, penelitian ini dapat memberikan input untuk bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan, peraturan, dan keputusan, khususnya yang berkaitan Bimbingan dan Konseling guna untuk memberikan pendidikan dan penjelasan atas ketidakbermanfaatan bermain *game online*.
3. Bagi mahasiswa, dapat memperluas pengetahuan mahasiswa Bimbingan Koseling khususnya dan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

4. Bagi Universitas, dapat digunakan sebagai referensi penelitian perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, khususnya Jurusan Bimbingan Konseling.
5. Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan dapat memberikan informasi berkenaan dengan Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain *Massively Multiplayer Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.

BAB II
PENYUSUNAN DESKRIPSI TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR,
DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teoretik

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Istilah *play* diartikan bermain, sedangkan *games* diartikan permainan. Terdapat dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari "menang-kalah", sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah".¹³ Faisley menyatakan pandangannya sebagai berikut:

Menurut Nakita bermain dapat menyangkut tiga ranah yakni fisik motorik, kognitif, dan sosial-emosional. "Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif, dan sebagainya bekerjapun dapat diartikan bermain sementara, kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak

¹³ Musfiroh, Tadkiroatun.. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta. FT. Gramedia, 2008 hlm 199

yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya".¹⁴

Bermain adalah kegiatan yang spontan dan penuh usaha dan kegiatan tersebut merupakan dasar dari perkembangan. Dalam beberapa bentuk permainan terlihat adanya persamaan yang dilakukan oleh anak-anak. Setiap anak dengan caranya sendiri dan menurut tingkat perkembangan sendiri akan selalu mencari kegembiraan dan kepuasan dalam bermain. Membuat layanan konseling dengan menggunakan musik, berkhayal, seni rupa, menulis, dan drama. Dengan menggunakan beberapa media di atas membangun sebuah pengalaman dalam permainan yang berorientasi proses, sensitif dan emosional, bertujuan untuk sosialisasi dan berfokus kepada kewaspadaan atau kehati-hatian. Dengan permainan akan mempelajari orang dari berbagai latar belakang untuk mengembangkan cara-cara pribadi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan dirinya.¹⁵ Lebih spesifik lagi, Kathleen Stassen Berger menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seorang anak dibedakan menjadi :

¹⁴ Nakita. (2001). *Bermain dan permainan*. Jakarta: PTSarana Kinasih Satya Sejati, 2006 hlm 41

¹⁵ Pamela O. Faisley.. What a School Administrator Needs to Know About : Expressive Arts and Ray Media in School Counseling. *Proceeding*, 2007 hlm 296

1) *Sensory Motor Play*

Pada *sensory motor play*, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh. Kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia pra sekolah. Pada saat bayi, misalnya merasakan sesuatu dalam mulutnya, mendengarkan suara, pada masa pra sekolah misalnya saat bermain bentuk dari platinin atau tanah liat, *playdough* juga bermain pasir.

2) *Mastery Play*

Kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melalui pengulangan-pengulangan.

3) *Rough and Tumble Play*

Bentuk permainan *rough and tumble play* yaitu bermain kasar, seperti bergelutan, bergulingan, saling dorong, pura-pura menjegal atau pura-pura memukul. Kegiatan ini umumnya dilakukan diantara anak yang sudah saling mengenal.

4) *Social Play*

Dalam *social play* ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain. *Social play* merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Disini egosentris anak sudah mulai berkurang dan secara bertahap anak sudah mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial

yang selalu ingin bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5) *Dramatic Play*

Mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik. Pada umumnya anak bermain peran (*dramatic play*) seperti bermain ibu-ibuan atau sekolah-sekolahan.¹⁶

b. Jenis-Jenis *Game online*

Menurut Rollings & Adams (2007), *game online* ditinjau dari cara memainkannya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain :

1) *Real-Time Strategy*

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang terdiri atas pembangunan kekuatan atau Negara, pengumpulan sumber daya, serta pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi, misalnya pasukan, peperangan dan diplomasi. Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis *game* ini, tetapi *game* RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan dan

¹⁶ Eva Imania Eliasa, Permainan (*Games*) Dalam Bimbingan Dan Konseling, Musyawarah Guru Bimbingan Dan Konseling Sma Se-Kabupaten Sleman, Yogyakarta, 16 November, 2011 hlm 5

diplomasi suatu negara. RTS dibedakan dari *Turn-Based Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap permainan dapat mengatur dan memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berubah sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

2) *First-Person Shooter*

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang menstimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata genggam jarak jauh. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara waktu nyata.

3) *Role Playing Game*

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Selama tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bias berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan. *Role-Playing Game* (RPG) adalah istilah

yang mengacu pada salah satu jenis dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah team, guild atau clan. Standar permainan RPG bertipe “*slash-em-up*” atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada pula yang memfokuskan pada misi utama.

4) *Action Adventure Strategy*

Action Adventure Strategy adalah jenis permainan video yang mengkombinasi adventure game dan action game. *Adventure game* adalah pertualangan interaktif yang mengandung unsure eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan. Sedangkan, *Action game* adalah permainan video yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog dan fitur *adventure game* lainnya. Jenis game ini dapat dibedakan kembali menjadi *survival horror game*, *platform-adventure games*, *action-role-playing games*, *isometric games* dan *first-person action-adventure*.

5) *Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur *sport racing* biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

6) *Turn based*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik jenis game ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

7) *Sport games*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis game ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.¹⁷

¹⁷ Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals of game design*. New jersey : Person Education, Inc

c. Dampak *Game Online*

1) Dampak Positif *Game online*

a) *Game online* itu membuat orang pintar.

Game itu membuat orang pintar. Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa *gamer* yang bermain game 18 jam per minggu (rata-rata 2.5 jam/hari) memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

b) Meningkatkan konsentrasi.

Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

c) Ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain *game*.

d) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita.

Sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki

kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

e) Meningkatkan kemampuan membaca.

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membantuanak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

f) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris disekolah ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang sukabermain *game*.

g) Membantu bersosialisasi jarak jauh.

Beberapa profesor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitiandan menurut mereka *game* online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip *gamer* yang terisolasi. *Friendship*, *brotherhood*, organisasi (*guild*), menghadapi *conflict* bersama (*guild wars*), *managing people* (jika menjadi *guild leader*), kontrol emosi, dan politik.

h) Memulihkan kondisi tubuh.

Dr. Mark Griffiths, psikolog di Nottingham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

i) Mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur

“Bermain (*video game*) bersama cucu sangat baik bagi para lansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,” kata peneliti yang juga profesor psikologi dari University of Illinois, Amerika Serikat, Dr Arthur F. Kramer. Dalam penelitian yang dilansir jurnal *Psychology and Aging* edisi Desember disebutkan, studi itu melibatkan 40 lansia sehat dengan *range* usia antara 60-70 tahun. Awalnya, para partisipan mengikuti beberapa variasi tes mental. Ketika penelitian berakhir, kemampuan mental mereka kembali diuji. Jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memainkan *video game*, pemain *game* manula menunjukkan peningkatan yang lebih besar soal cara kerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan berganti tugas.¹⁸

2) Dampak Negatif *Game Online*

a) Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan penelitian mengenai dampak video game pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting yang antara lain:

¹⁸ Vincent. 2010. Game Online Sebabkan Kepribadian Ganda & Tegang. Diakses pada tanggal 8 Mei 2015 dari [http://www .planetpelajar.com/Game_Online.aspx](http://www.planetpelajar.com/Game_Online.aspx).

- 1) Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
- 2) Kedua, penurunan aktifitas gelombang *beta* merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para gamer mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengalihan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

b) Menyebabkan kepribadian ganda

Hasil penelitian fakultas Kedokteran Universitas Hanover mengatakan, *game online* bisa mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering main *game online* tiap hari selama 3 bulan, dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga, wanita tersebut kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya.

c) Menimbulkan efek ketagihan

Hal ini yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.

d) Kurang bersosialisasi langsung

Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa akan kehidupan nyatanya.

e) Mempengaruhi pola pikir

Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Menghaya dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negatif yang ditimbulkannya. Penelitian yang dilakukan oleh Vincent dari Universitas Brisol, Inggris, tersebut melibatkan 1.000 anak berusia 10-11 tahun.

f) Mengganggu kesehatan

Dr Partono mengatakan, jika sering bermain *game* berada di depan komputer selama 24 jam tanpa henti, terus-terusan memacu mata dan otak bekerja, itu bisa melemahkan saraf. Umumnya, dampak kesehatan yang dirasakan oleh para gamer yang hobi main game 24 jam tanpa henti adalah, resiko terkena penyakit ginjal, lambung, jantung dan kerusakan saraf mata dan otak. Dokter yang bekerja di RS Adi Husada Kapasari Surabaya

ini menjelaskan, jika otak dan mata terus-terusan dipacu untuk bermain game, apalagi 24 jam *non stop*, itu akan mengakibatkan kelelahan saraf . Jika hal tersebut tetap dilakukan sangat sering, bisa mengakibatkan tegang saraf.

d. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya, permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya pemain ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer.¹⁹ 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 berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan atau untuk melawan musuh.²⁰ MMORPG merupakan permainan dengan menggunakan jaringan komputer, dimana interaksi antara satu pemain dengan pemain lain guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan

¹⁹ Nilwan, Agustinus.2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo.

²⁰ Ardi Ramadhani, Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda), *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (1): 136-158, ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.or.id, 2013 hlm 8

pendapat lain mengatakan bahwa MMORPG merupakan game yang harus dimainkan selama 24 jam sehari oleh pemainnya.²¹ MMORPG mendorong interaksi kumpulan dan keterlibatan, pemain baik secara fleksibilitas, dan penguasaan, yang mengakibatkan persahabatan dan pemberdayaan pribadi. Penting untuk menyadari bahwa permainan telah menunjukkan elemen.²²

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) adalah sebuah game RPG yang dimainkan secara multiplayer (dimainkan lebih dari satu orang yang berhubungan) dalam jumlah sangat banyak karena terhubung dengan internet. Sama seperti RPG cuman memiliki beberapa contoh perbedaan yang akhirnya game ini memiliki genre sendiri yaitu : Dimainkan secara online satu pemain dan dengan pemain yang lainnya dapat berinteraksi lewat chat. Karakter dibuat sendiri dari penampilan hingga nama karakter (termasuk kemampuan karakter). Transaksi jual beli tidak hanya kepada penjual barang yang telah di sediakan pada game tapi, dapat dilakukan dengan pemain yang lainnya. Memiliki jalan cerita utama namun, terdapat persaingan yang ketat dari satu pemain dengan pemain yang lain untuk menjadi yang lebih kuat. Masih banyak

²¹ Young, Kimberly. S. 2004. Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequence, vol. 48 no. 4 pp.402-415. Diakses pada tanggal 5 Mei 2015 dari <http://abs.sagepub.com/content/48/4/402.full.pdf>

²² Ofir Victor Soumokil, et.al, Pengaruh Sentralitas Aktor Dalam Jaringan Sosial Game Online Massive Multiplayer Online Role Playing Game Menggunakan Social Network Analysis, 2012, hlm 3

perbedaan dan fitur yang di sediakan dalam MMORPG namun karena terlalu banyak tidak dapat di sebutkan satu satu. Tapi pada intinya MMORPG memiliki banyak kesamaan dengan RPG karena MMORPG adalah RPG yang dikembangkan menjadi Online Game.²³

e. Motivasi dalam bermain *games MMORPG*

Motivasi dalam bermain *games* menurut Nicholas Yee membuat survei pada 6700 pemain *MMORPG* tentang motivasi bermain mereka dan mencoba meneliti validitas dari studi tipe-tipe pemain menurut Bartle. Yang menjadi pertanyaan utama adalah apakah ada perbedaan fundamental yang bisa ditemukan pada pemain *MMORPG* yang didasarkan perbedaan jenis kelamin, usia atau jenis kepribadian.²⁴ Dari penelitiannya itu, Yee membuat daftar motivasi-motivasi bermain, yaitu :

- 1) *Relationship*, faktor motivasi berkaitan dengan keinginan pemain mengembangkan hubungan yang bermakna dengan orang lain;
- 2) *Immersion*, sebagaimana seorang menyelami dan menjadi bagian dari dunia maya tersebut;

²³ Sadar, Yunus Bani. 2008. 1 dari 8 Orang Indonesia adalah Pemain Game Online, diakses pada tanggal 5 Mei 2015 dari <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=11010>

²⁴ Wahono, R.S. (2009). Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). Diakses pada tanggal 13 Maret 2015 dari <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobilelearning-isi.php?kodenya=2009-ac>.

- 3) *Grief*, faktor motivasional yang mengukur keinginan pemain untuk menyakiti dan mengganggu untuk kepentingan mereka sendiri;
- 4) *Achievement*, faktor motivasional yang mengukur keinginan pemain untuk menjadi lebih kuat dalam konteks *game*;
- 5) *Leadership*, faktor motivasional yang mengukur *assertiveness* dan kepemimpinan si pemain.²⁵

Kelima jenis tersebut membentuk tiga komponen utama dari motivasi-motivasi itu, yakni :

- 1) *Achievement* (Prestasi);
- 2) *Social* (Sosial)
- 3) *Immersion* (Penghayatan).²⁶

Tabel 2.1
Tiga Komponen Motivasi Bermain MMORPG²⁷

<i>Achievement</i>	<i>Social</i>	<i>Immersion</i>
<i>Advancement Progress, Power, Accumulation, Status</i>	<i>Socializing Casual Chat, Helping Others, Making Friends</i>	<i>Discover Exploration, Lore, Finding Hidden Things</i>
<i>Mechanics Numbers, Optimization, Templatting, Analysis</i>	<i>Relationship Personal, Self-Disclosure, Find And Give Support</i>	<i>Role-Playing Story Line, Character History, Roles, Fantasy</i>
<i>Competition Challenging Others, Provocation, Domination</i>	<i>Teamwork Collaboration, Groups, Group Achievements</i>	<i>Customization Appearance, Accessories, Style, Color Schemes</i>

²⁵ Jacobs, G., Ip, B. & Watkins, A. Gaming Frequency and Academic Performance. *Australasia Journal of Educational Technology*, 24, 355-373 , 2008

²⁶ Griffiths dkk, Demographic Factor and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*. Volume 7 number 4, 2009 hlm 16

²⁷ Arvin Nathanael Chandra, *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games Games*, *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.07/Th.V/Desember 2006

Achievement. Salah satu tokoh awal penelitian perilaku berprestasi adalah Henry Murray. Murray (dalam Franken, 1994)²⁸ mengamati kecenderungan yang berbeda-beda pada orang untuk mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. Kecenderungan ini yang disebutnya sebagai *need to achieve* (kebutuhan berprestasi). Aspek-aspek motivasi yang termasuk kategori achievement menurut Nicholas Yee (dalam Chandra, 2006), yaitu : (i) *Advancement*, yakni dorongan untuk mengembangkan karakter pemain seperti peningkatan kekuatan atau kemampuan karakter, pengakumulasian mata uang dan item-item dalam *game*, dan peningkatan status dalam *game*, (ii) *Mechanics*, yakni membuat kepopuleran yang tinggi terhadap mekanika *game*, baik dari segi angka-angka, pengoptimalan kemampuan karakter, penggunaan template-template karakter yang dianggap cocok dan kemampuan menganalisis *game* dengan baik, dan (iii) *Competition*, yakni dorongan untuk bersaing untuk menantang, sekedar memancing untuk menjengkelkan pemain lain, atau menunjukkan kekuatan lebih terhadap para pemain lain.

²⁸ Arvin Nathanael Chandra, *Ibid* 2006 hlm 4

Social. Sosialisasi dalam permainan *MMORPG* mengandung pengertian bagaimana seorang pemain berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan tersebut. Interaksi yang ada ini tergolong unik, karena melintasi batasan ruang dan waktu serta batas batasan geografis dan nasional. Aspek-aspek yang termasuk kategori *social* adalah: (i) *Socializing*, yakni seberapa banyak pemain mencoba mengenal pemain lain, menolong mereka dan berbicara/*chatting* dengan mereka, (ii) *Relationship*, yakni bagaimana pemain mencoba mempunyai hubungan atau relasi yang dalam dan bermakna dengan pemain lain, hingga bisa membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata, dan (iii) *Teamwork*, yakni kecenderungan pemain untuk menjadi bagian dari suatu kelompok.

Immersion., istilah *immersion* dapat diumpamakan proses penenggelaman atau penceburan diri ke dalam permukaan air. *Immersion* adalah pengertian seberapa terbawanya seorang pemain oleh *game*, baik dalam unsur cerita dan suasana, ataupun seberapa tertariknya dia terhadap game tersebut dan strategi-strategi yang digunakannya (yang disebut sebagai tingkat *non diegetis*). Aspek-aspek yang termasuk dalam ranah *immersion* menurut Nicholas Yee (dalam Chandra, 2006) adalah: (i) *Discovery* (penemuan), yakni keinginan untuk menjelajahi permainan, menemukan hal baru dalam permainan dan mencoba semakin mengenal seluk-beluk dunia

permainan, (ii) *Role-playing* (bermain peran), yakni mengikuti alur ceritanya, mendalami peran yang dimiliki, mengarang atau mencipta kisah sejarah tokoh peranan, dan berfantasi dengan peran tersebut, dan (iii) *Customization* (menciptakan keunikan), yakni membuat keunikan dalam penampilan tokoh, baik dari ciri-ciri fisik atau pakaian, (iv) *Escapism* (pelarian), yakni dorongan untuk mencari hiburan.²⁹

2. Agresivitas

a. Pengertian Agresivitas

Agresif dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh atau menghukum orang lain. Secara singkatnya agresif adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak orang lain. Agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun secara psikologis Bryne, dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidaksengajaan, maupun adanya suatu tindakan medis secara fisik menyakiti, bukan termasuk merupakan tindakan agresif. Tetapi jika terdapat niatan dengan sengaja menyakiti orang lain, walaupun tidak berhasil tergolong sebagai suatu tindakan agresif.³⁰

²⁹ Arvin Nathanael Chandra, *Ibid* 2006 hlm 4

³⁰ Baron RA and Bryne, DB, *Social Phisicology, Understanding, Human Interaction*, Boston ; Allyn Bacon.2007 hlm 96

Perilaku agresif merupakan hasil belajar. Dalam hal ini menurut Albert Bandura, manusia belajar melalui observasi. Belajar melalui observasi terjadi ketika respon organisme dipengaruhi oleh hasil observasinya terhadap orang lain, yang disebut model. Bentuk belajar ini memerlukan perhatian terhadap tingkah laku model yang diobservasi, sehingga dipahami dampak-dampaknya, dan menyimpan informasi tentang tingkah laku model itu ke dalam memori. Jelas sekali, bahwa perhatian, pemahaman, informasi, dan memori merupakan unsur-unsur kognisi, yang oleh para behavioris diabaikannya. Anak atau orang dewasa cenderung mengimitasi orang (model) yang dia senangi karena memiliki daya tarik tertentu (seperti penampilannya, perilakunya, atau kepopulerannya). Proses imitasi ini dipengaruhi oleh adanya kesamaan antara yang mengimitasi dengan model (seperti kesamaan seks), atau karena tingkah laku model itu memberikan dampak yang positif. Dalam kehidupan masyarakat dewasa ini, banyak perilaku model itu diambil dalam bentuk simbolik. Film dan televisi menayangkan contoh-contoh tingkah laku yang dapat mempengaruhi para observer (penonton). Bandura, Ross, dan Ross (1963) menemukan bahwa model-model hidup, film, bahkan kartoon animasi dapat menjadi model yang diimitasi oleh anak-anak yang menontonnya. Bandura dan koleganya telah melakukan penelitian

secara meluas tentang betapa berpengaruhnya model itu terhadap agresivitas, peran gender, dan standar moral anak.³¹

Dalam studi klasik, Bandura, Ross, dan Ross (1963) menemukan bahwa observasi anak terhadap pada bintang film (model yang memerankan kekerasan) dapat mempengaruhi perkembangan tingkah laku agresifnya. Sedangkan menurut Sigmund Freud Santrock, 2003, dalam diri manusia selalu terdapat potensi bawah sadar yang berbentuk dorongan untuk merusak diri sendiri (*thanatos*). Pada mulanya dorongan tersebut ditujukan untuk orang lain. Freud memberikan indikasi bahwa tantangan terbesar yang dihadapi manusia adalah bagaimana mengendalikan dorongan agresif tersebut.³²

Secara umum mereka mencoba respon dengan verbal yang sesuai untuk memperingatkan individu mengancam mereka untuk pergi, begitu juga respon fisik, beralih pada agresi hanya ketika ancaman verbal tersebut tidak ada atau tidak diperhatikan.³³ Myers (2005) membagi agresi dalam dua jenis, yaitu *hostile aggression* dan *instrumental aggression*.³⁴ *Hostile aggression* adalah agresi yang

³¹ Y. Syamsu & N.Juntika. 2008. Teori kepribadian. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. h. 134

³² Santrock, John W. Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga, 2007 hlm 29

³³ Wortley, Richard and Mazerolle, Ibid 2011 hlm 264

³⁴ Myers, G.E dan Myers, M.T. The Dynamics OF Human Communication: ALaboratory Approach. Sixth Edition. Mc Graw Hil, Inc: New York; 1, 2006 hlm 293

dilakukan sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain. Jenis agresi *instrumental* berbeda dengan *hostile aggression*, bukan hanya dilihat dari tinjauannya saja, tetapi juga karena agresi *instrumental* tidak disertai dengan emosi. Bahkan, antara pelaku dan korban kadang – kadang tidak saling kenal (tidak ada hubungan pribadi).³⁵

b. Ciri – Ciri Agresivitas

Agresi walaupun merupakan konsep yang sangat familiar tetapi tidak mudah untuk mendefinisikannya. Agresi dikategorikan sebagai perilaku yang disebabkan oleh terlalu meningkatnya hormon testosteron. Perilaku agresi merupakan salah satu respon yang muncul dari rasa frustrasi.³⁶

Hipotesis frustrasi-agresi dikembangkan Berzkowitz, menjadi perspektif *cognitive-neoassociation* yang menyatakan bahwa peristiwa-peristiwa yang tidak menyenangkan akan menstimulasi perasaan negatif (afeksi negatif) yang menstimulasi otomatis berbagai pikiran, ingatan, respon fisiologis, dan reaksi motorik. Yang berasosiasi dengan reaksi melawan atau menyerang.³⁷

³⁵ Myers, G.E dan Myers, Ibid, 2006 hlm 293

³⁶ Watson, D.L, Treggerthan G.B, and Frank J., *Social Psychology, Science and Application*, Illinois; Scott, Foresmen and Co. 2006 hlm 29

³⁷ Gentile J.R., J.P Lolly, *Standards and Mastery Learning ; Aligning Teaching and Assessment so al children can lear*; thousand oaks Lawin Press Inc

Perilaku agresi akan semakin meningkat atau menurun tergantung sejauh mana penguah diterima. Penguahan positif dalam konteks sehari-hari seringkali diekspresikan dengan persetujuan verbal dari orang-orang disekelilingnya dalam hal ini perilaku agresi dilakukan karena seseorang menjadi korban dari stimulus yang menyakitkan, seperti diejek atau diserang orang lain dan melakukan pembalasan. Reaksi agresivitas yang biasa dilakukan pada remaja umumnya disalurkan dengan cara-cara sebagai berikut : (a) Ekspresif Agresif, dengan melontarkan kata-kata kasar, melemparkan kesalahan pada orang lain. Tidak punya tenggang rasa, memaki, mengancam lewat kata-kata, perilaku vandalisme, balas dendam juga termasuk dalam kategori ini, berikutnya (b) Pasif Agresif, remaja yang menggunakan aksi tutup mulut, bergosip, menghindari kontak mata, menyalahkan diri sendiri, sering minta maaf, mengangis, dan jarang tersenyum.³⁸

c. Macam-Macam Agresivitas

Setiap manusia tentu memiliki tingkat agresivitas yang berbeda dan mempengaruhi emosionalnya. Terdapat individu yang cepat marah, tersinggung atau mudah melampiaskan kemarahannya pada sebuah objek atau orang lain. Menurut Buss perilaku agresi bisa

³⁸ Wiggins, James. A., dkk. *Social Psychology 5th Edition*. San Fransisco. McGraw-Hill Inc.2006 hlm 11

berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung.³⁹ Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan menyerang dengan kata-kata; aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalam bertindak; perilaku agresi langsung berarti melakukan kontak langsung dengan korban yang diserang, sedangkan perilaku agresi tidak langsung dilakukan tanpa adanya kontak langsung dengan korban.

Tabel 2.2
Macam-macam Perilaku Agresivitas⁴⁰

Bentuk agresi	Contoh
Fisik, aktif, langsung	Menikam, memukul, atau menembak orang lain
Fisik, aktif, tak langsung	Membuat perangkap untuk orang lain, menyewa seorang pembunuh untuk membunuh.
Fisik, pasif, langsung	Secara fisik mencegah orang lain memperoleh tujuan atau tindakan yang diinginkan (seperti aksi duduk dalam demonstrasi)
Fisik, pasif, tak langsung	Menolak melakukan tugas-tugas yang seharusnya
Verbal, aktif, langsung	Menghina orang lain
Verbal, aktif, tak langsung	Menyebarkan gossip atau rumor jahat tentang orang lain
Verbal, pasif, langsung	Menolak berbicara kepada orang lain, menolak menjawab pertanyaan, dll
Verbal, pasif, tak langsung	Tidak mau membuat komentar verbal (misal: menolak berbicara ke orang yang menyerang dirinya bila dia dikritik secara tidak adil)

³⁹ Burns. Konsep Diri : Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku. Jakarta : Arcan.2005 hlm 321

⁴⁰ Burns. Ibid 2005 hlm 321

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas pada Remaja

Penyebab perilaku agresif terbesar adalah timbulnya 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 adanya kesalahan, yang mungkin nyata-nyata salah atau mungkin juga tidak. Pada saat marah ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresif.⁴¹

Pada kenyataannya agresif adalah suatu respon terhadap marah. Kekecewaan, sakit fisik, penghinaan, atau ancaman sering memancing amarah dan akhirnya memancing agresif. Ejekan, hinaan dan ancaman merupakan pancingan yang jitu terhadap amarah yang akan mengarah pada agresif. Remaja di kota seringkali saling mengejek pada saat bermain, begitu juga dengan remaja biasanya mereka mulai saling mengejek dengan ringan sebagai bahan tertawaan, kemudian yang diejek ikut membalas ejekan tersebut, lama kelamaan ejekan yang dilakukan semakin panjang dan terus-menerus dengan intensitas ketegangan yang semakin tinggi bahkan seringkali disertai kata-kata kotor dan cabul. Ejekan ini semakin lama – semakin seru karena teman – teman yang menjadi penonton juga ikut-ikutan

⁴¹ Davidoff, L Pengantar Psikologi Jilid II. Jakarta: Erlangga. 2004 hlm 132

memanasi situasi. Pada akhirnya bila salah satu tidak dapat menahan amarahnya maka ia mulai berupa menyerang lawannya. Remaja cenderung berusaha menggunakan berbagai cara untuk melukai lawannya. Dengan demikian berarti isyarat tindak kekerasan mulai terjadi. Remaja yang sedang mengalami konflik pribadi, cemas, atau merasa tidak nyaman dengan keadaan dirinya maka dapat memunculkan tindakan agresif dalam menyelesaikan masalahnya.

Menurut Davidoff, Terdapat beberapa faktor yang juga mendukung terbentuknya tindakan agresi tersebut. Antara lain adalah faktor biologis yang dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Gen, faktor genetika terbesar yang memiliki pengaruh, (b) system otak, masalah pada proses yang dapat memperlambat sirkuit neural untuk mengendalikan agresi, (c) kimia darah, ditentukan faktor keturunan yang dapat berpengaruh pada agresi, (d) kesenjangan generasi, komunikasi yang minimal dan mencapai kegagalan akan bedanya pendapat menimbulkan agresi, (e) proses pendisiplinan yang keliru, (f) lingkungan, (g) anonimitas, gaya hidup yang menentukan sikap setiap individu, (h) suhu udara yang panas, (l) role model, dan (j) kompetisi sosial.⁴²

⁴² Davidoff, L, Ibid 2004 hlm 132

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif itu yang lebih ditekankan oleh penulis adalah faktor proses pendisiplinan yang keliru, lingkungan, anomitas (gaya hidup), *role model*, dan kompetisi sosial.

3. Profil siswa SMP

a. Pengertian Remaja

Usia 11-15 tahun tergolong pada usia remaja, maka peneliti memberikan profil masa remaja. Model umum perkembangan remaja menyatakan bahwa remaja adalah masa transisi dari masa anak ke masa dewasa. Dalam masa ini remaja memiliki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas. Menurut Santrock (2003) remaja menghadapi tuntutan, harapan, bahaya dan godaan yang lebih banyak dan lebih kompleks ketimbang yang dihadapi remaja generasi lalu. Pendefinisian remaja tidak pula termasuk golongan orang dewasa.⁴³ Remaja masih belum mampu untuk mengatasi fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.⁴⁴

Menurut Hurlock remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ

⁴³ Santrock, John W. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga, 2006 hlm 13

⁴⁴ Santrock, John W, *Ibid* , 2006 hlm 13

fisik sehingga mampu bereproduksi.⁴⁵ Remaja adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis dan psikososial.⁴⁶ Menurut Santrock (2003) pengertian remaja yaitu sebagai masa pertumbuhan tulang-tulang dan kematangan seksual yang terjadi pada masa awal remaja.

Menurut Konopka masa remaja meliputi (a) remaja awal 12-15 tahun, (b) remaja madya 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir 19-22 tahun⁴⁷. Sementara Salzman mengemukakan, bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orangtua ke arah kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.⁴⁸ Berdasarkan pemaparan mengenai remaja, dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa seseorang untuk mencari jati diri yang tepat, yang di dalamnya terdapat berbagai macam konflik dan tuntutan dari lingkungan dan akhirnya membuat remaja memutuskan bagaimana mereka harus menjadi seseorang yang mereka inginkan.

⁴⁵ Hurlock, Elizabeth. B. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga, 1999 hlm 33

⁴⁶ Agoes Dariyo, Psikologi Perkembangan Dewasa Muda, Jakarta: PT Gramedia. Widiasarana, 2003 hlm 138

⁴⁷ Yusuf, Syamsu, Psikologi Perkembangan anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000, hlm 47

⁴⁸ Yusuf, Syamsu, *ibid*, 2000, hlm 47

b. Ciri-ciri remaja

Masa-masa remaja memiliki ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelumnya. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1) Masa remaja sebagai masa yang penting

Hal ini karena perkembangan fisik yang cepat dan juga perkembangan mental, terutama pada masa awal memasuki usia remaja. Oleh karena itu, perkembangan tersebut menimbulkan kebutuhan akan penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

2) Masa remaja sebagai masa peralihan

Dalam periode peralihan, status individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa. Status yang tidak jelas ini menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pada perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3) Masa remaja sebagai masa perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan

sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

4) Masa remaja sebagai masa bermasalah

Setiap periode, remaja mempunyai berbagai macam masalah, namun masalah pada saat usia remaja mereka sulit mengatasinya. Terdapat dua alasan bagi kesulitan tersebut, yang pertama pada masa kanak – kanak setiap masalah selalu dibantu oleh orang tua dan guru – gurunya sehingga kebanyakan remaja tidak mempunyai pengalaman dalam mengatasi masalah. Masalah yang kedua karena para remaj merasa dirinya mandiri sehingga mereka ingin mengatasi masalahnya sendiri dan menolak bantuan dari orang lain.

5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Sepanjang usia pada akhir masa kanak-kanak, penyesuaian diri dengan standar kelompok adalah jauh lebih penting bagi anak yang lebih besar daripada individualitas. Seperti yang telah di tunjukan dalam hal berpakaian, berbicara, dan perilaku anak yang lebih besar. Jadi Identitas dirinya yang di cari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa diri dan apa perannya dalam masyarakat.

6) Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan kekhawatiran

Banyak anggapan populer tentang remaja yang mempunyai arti yang bernilai dan sayangnya banyak di antaranya yang bersifat negative. Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat di percaya dan cenderung merusak. Menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersifat tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

7) Masa remaja sebagai ambang menuju masa dewasa

Semakin mendekati usia kematangan, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip balasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu remaja memusatkan diri pada status dewasa misalnya merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perbuatan seks.⁴⁹

Secara umum masa remaja di bagi menjadi dua yaitu remaja awal dan remaja akhir :

1) Masa remaja awal (13 – 16 tahun)

Pada masa ini terjadi perubahan jasmani yang cepat. sehingga memungkinkan terjadinya kegoncangan emosi, kecemasan dan kekhawatiran.

⁴⁹ Kartini, Kartono Psikologi Perkembangan Remaja., Remaja Rosda. Bandung.2005 hlm 29

2) Masa remaja akhir (17 – 21 tahun)

Secara psikologis, masa ini merupakan permulaan masa dewasa, emosinya mulai stabil dan pemikirannya mulai matang.⁵⁰

c. Perkembangan Kepribadian Remaja

Kepribadian remaja adalah sejumlah ciri-ciri dan sifat-sifatnya sebagai person, maupun cara-cara semuanya ini diintegrasikan ke dalam keseluruhan cara hidupnya. Kepribadian remaja meliputi semua ciri-ciri dan kemampuan yang dapat diukur, temperamennya dan kecenderungan-kecenderungannya baik emosional maupun pola-pola tingkah lakunya yang diukur oleh standar-standar masyarakat dimana ia hidup. Masa remaja merupakan saat berkembangnya jati diri (*identity*).⁵¹ Perkembangan ini merupakan sentral perkembangannya menuju dasar bagi masa dewasa. Perkembangan identitas ini dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain; iklim keluarga, tokoh idola, peluang pengembangan diri. Apabila remaja dapat memperoleh pemahaman yang baik tentang aspek-aspek pokok identitas dirinya seperti fisik, kemampuan intelektual, emosi, sikap, dan nilai-nilai maka, dia akan siap untuk berfungsi dalam pergauran yang sehat baik

⁵⁰ Syamsu Yusuf., Psikologi *Perkembangan Anak dan Remaja*, Remaja Rosda. Bandung. 2009 hlm 44

⁵¹ Koeswara, E, Teori-teori kepribadian, PT Eresco, Bandung, 2005 hlm 70

dengan teman sebaya, keluarga maupun masyarakat dewasa tanpa dibebani kecemasan dan frustrasi.⁵²

d. Masa Remaja sebagai Periode Peralihan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun maka perubahan fisik dan perilaku menurun juga. Ada 4 perubahan yang sama yang hampir bersifat universal :

- 1) Meningkatnya emosi yang intensitasnya bergantung pada perubahan tingkat fisik dan psikologis yang terjadi.
- 2) Perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru.
- 3) Dengan perubahan minat dan pola perilaku, maka nilai-nilai juga berubah.
- 4) Sebagian besar remaja bersifat ambivalen terhadap setiap perubahan.⁵³

⁵² Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan. Landasan Bimbingan dan Konseling. Bandung: Remaja Rosdakary, 2008 hlm 59

⁵³ Dayakisni, T. dan Hudaniah. Op.Cit, 2009 hlm, 123

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramadhani pada tahun 2013 mengenai hubungan motif bermain game online Dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan Mutant di samarinda). Hasil penelitiannya adalah terdapat hubungan yang signifikan antara motif bermain game online dengan agresivitas.⁵⁴

Sementara itu hasil penelitian lain Arvin Nathanael Chandra mengenai Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games. Dengan hasil penelitian bahwa motivasi immersion mempunyai keterkaitan yang signifikan dengan kelompok usia, dengan usia 13-15 thn mempunyai skor Immersion lebih tinggi daripada yang usia 16-19 thn. Selain itu ada juga kaitan dengan variabel pengeluaran bermain MMOG per bulan dan dengan mengenal permainan *online* ada keterkaitan dengan besar pengeluaran pribadi per bulan, lama mengenal permainan *online* dan lama mengenal MMORG.⁵⁵

Hasil lainnya dilakukan oleh Andhitia Rama pada tahun 2008 mengenai motivasi bermain *massively multiplayer online roleplaying Games* (MMORPG) dan perilaku adiksi pada Mahasiswa pemain di

⁵⁴ Ardi Ramadhani, 2011, Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda), eJournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 1, 2013: 136-158, ISSN 0000-0000, ejournal.ikom.or.id

⁵⁵ Chandra A. N. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Game Online*. 2006. Jurnal Pendidikan Penabur - No.07/Th.V/Desember 2006

jatinangor. Dengan hasil penelitian bahwa bermain MMORPG ternyata dapat memuaskan atau menghasilkan kesenangan kepada hampir semua responden. Oleh karena itulah hampir semua responden memiliki dorongan yang cukup untuk bermain MMORPG. Motivasi yang cukup walaupun demikian tidak semua responden yang termotivasi untuk bermain MMORPG menunjukkan perilaku adiksi MMORPG. Hasil penelitian menemukan bahwa bertambahnya motivasi responden untuk bermain MMORPG diiringi dengan kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Responden yang menunjukkan perilaku adiksi dapat diartikan bahwa ia menjadikan aktivitas bermain MMORPG sebagai satu-satunya atau setidaknya perilaku yang dominan untuk menghasilkan kesenangan. Hal utama yang membuat responden termotivasi untuk bermain MMORPG disebabkan karena MMORPG dapat membuat responden melakukan sesuatu dengan lebih baik (motivasi berprestasi).⁵⁶

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Ofir Victor Soumoki pada tahun 2011 mengenai pengaruh sentralitas aktor dalam jaringan *social Game online Massive Multiplayer Online Role Playing Game menggunakan social network analysis*. Dengan hasil penelitian bahwa *terdapat* pengaruh pemutusan pada 4 aktor yang memiliki sentralitas

⁵⁶ Andhitia Rama, 2010, Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorpg) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor. Jurnal Universitas Tarumanegara,

akan memberikan efek sebanyak aktor lain menjadi terisolasi serta sentralitas beralih ke aktor lain.⁵⁷

C. Kerangka Berpikir

Dibalik kepopuleran MMORPG sebagai sarana hiburan tersimpan potensi yang dapat berdampak negatif terhadap pemainnya. Dampak negatif tersebut adalah timbulnya perilaku adiktif terhadap MMORPG yang dimunculkan oleh orang-orang yang memainkannya. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti (Yee,2000; Dwiastuti, 2005; Ng, 2005; Clark, 2006; Yee, 2006b) menghasilkan kesimpulan bahwa sejumlah pemain MMORPG menunjukkan perilaku adiksi terhadap MMORPG. Perilaku adiksi dapat dijelaskan sebagai dominasi dari sarana (dapat berupa objek atau perilaku) untuk mempertahankan “hedonictone”. Hedonic tone menurut Brown adalah keadaan dimana individu dapat memperpanjang kesenangan (euphoria) atau menghindari ketidaksenangan (dysphoria) dalam diri individu.⁵⁸

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

⁵⁷ Victor,OS. 2011. Mengenai Pengaruh Sentralitas Aktor dalam Jaringan *Social Game online Massive Multiplayer Online Role Playing Game menggunakan social network analysis*. Yogyakarta

⁵⁸ Andhitia Rama, Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorpg) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor Jurnal Psikologi Volume 6 No 2, Desember, Jurnal Psikologi Volume 6 No 2, Desember 2008

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, sipecandu akan berhayal tengah menjadi jagoan dalam game online. Mereka akan menghajar lawan sampai babak belur yang merupakan rekan bermainnya. Kehadiran game online memberikan sebuah perkembangan baru kepada dunia game dan mampu menarik banyak minat para pemain game untuk bermain.⁵⁹

Game online memiliki kelebihan untuk memungkinkan terjadinya interaksi sesama pemain game didalamnya yang kemudian membentuk makna bagi pemainnya. Dalam massive multiplayer online game (permainan online yang dimana orang yang berbeda berpartisipasi secara bersamaan), yang bersifat Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG), pemain akan mengasumsikan identitas mereka sebagai karakter yang ada pada game tersebut. Penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa: 8% dari pengguna mengklaim bermain kurang dari 1 jam per hari, sedangkan 8,7% mengaku bermain lebih dari 16 jam sehari. Namun, rata-rata periode pemanfaatan permainan oleh

⁵⁹ Andhitia Rama, Ibid, 2008 hlm 6

mayoritas pemain adalah 2-8 jam sehari, yang memberikan kesimpulan bahwa adanya interaksi sosial dalam lingkungan interaktif *game online*.⁶⁰

Sejak akhir 1970-an ketika *computer games* menjadi kegiatan rekreasi anak yang paling disukai, salah satu perhatian utama adalah dimana jenis permainan yang mengandung unsur agresi yang menjadi pilihan utama untuk dikembangkan. Menurut Koop & Zimbardo, hal ini menyebabkan beberapa orang untuk percaya bahwa anak-anak menjadi lebih agresif setelah bermain *game*. Seperti studi kasus dalam tinjauan ini berfokus terhadap implikasi tingkat agresi pemain dari permainan yang mengandung unsur kekerasan yang menjadi populer. Baik mengambil bentuk kekerasan manusia (karakter manusia harus bertarung atau menghancurkan hal-hal dan menghindari yang dibunuh) atau fantasi kekerasan (seperti dengan kekerasan manusia tetapi dengan karakter fantasi atau kartun).⁶¹

Selain itu, banyak permainan olahraga bertemakan kekerasan seperti (Balap, karate, dan gulat). Memang, popularitas *games* ini cenderung didasarkan pada efek realistik kehidupan mereka, strategi pemasaran yang cerdas yang ditujukan pada anak-anak dan penekanan yang semakin kuat tentang kekerasan dan kehancuran. Pernyataan ini

⁶⁰ Ofir Victor Soumokol, Pengaruh Sentralitas Aktor Dalam Jaringan Sosial Game Online Massive Multiplayer Online Role Playing Game Menggunakan Social Network Analysis, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013) ISSN: 2089-9815, Yogyakarta, 9Maret 2013, hlm 130

⁶¹ Koop & Zimbardo, *Essential of Psychology and Life*, Forsman and Co. 2006 hlm 266

didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Provenzo, yang melihat dari 47 jenis permainan 40 diantaranya permainan dengan unsur kekerasan yang menjadi *game* paling populer.⁶²

Penelitian agresi di televisi cocok sebagai paradigma untuk mempelajari efek dari *computer games* pada perilaku remaja. Dari penelitian televisi di masa lalu, hipotesis memaparkan bahwa mungkin kekerasan permainan komputer dapat meningkatkan perilaku agresif anak-anak. Silverne, Williamson and Countermine mencatat adanya kemiripan antara televisi dan *computer games* dimana keduanya memiliki nilai hiburan, konten kekerasan, dan beberapa fitur fisik yang sama seperti tindakan, kecepatan dan perubahan visual. Namun, ada perbedaan yang sangat penting bahwa anak-anak yang secara aktif dalam bermain *computer games* menimbulkan kekhawatiran bahwa permainan komputer mungkin sebenarnya memiliki efek lebih besar pada anak-anak dibanding televisi.⁶³

Efek *computer games* pada perilaku agresif telah menjadi fenomena yang paling sering dipelajari. Namun, penelitian tidak menunjuk semua meyakinkan dalam arah yang sama. Memang benar

⁶² Andhitia Rama, Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorpg) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor, Jurnal Psikologi Volume 6 No 2, Desember 2008 hlm 87

⁶³ Ofir Victor Soumokil, Pengaruh Sentralitas Aktor Dalam Jaringan Sosial Game Online Massive Multiplayer Online Role Playing Game Menggunakan Social Network Analysis, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013) Yogyakarta, 9Maret 2013 ISSN: 2089-9815 hlm 130

bahwa temuan dari mayoritas studi terutama pada anak yang menanjak dewasa, melawan mereka yang berusia remaja ke atas, cenderung menunjukkan bahwa anak-anak yang lebih muda menjadi lebih agresif baik setelah bermain atau menonton *computer games* yang mengandung kekerasan. Satu survei menemukan bahwa tampaknya *computer games* memiliki efek menenangkan dalam menyediakan outlet untuk agresi dan ekspresi persaingan.

Berbagai metodologi telah digunakan dalam penelitian, untuk melihat efek dari *computer games* pada agresi. Satu survei yang ditemukan oleh Lin & Lepper, menemukan impulsif dan agresi yang terkait dengan frekuensi penggunaan permainan komputer, meskipun ini ditemukan hanya untuk keterlibatan anak laki-laki dengan *game* berbasis komputer. Subjek ditanyakan tentang menggunakan *computer games*, persepsi mereka tentang perbedaan jenis kelamin dalam kemampuan untuk menggunakan komputer, persepsi agresivitas dari mereka dan kemampuan mereka termasuk prestasi akademik dan kegiatan rekreasi. Tidak ada indikasi bahwa menggunakan permainan komputer menurunkan keakraban dan hanya ada beberapa bukti lemah bahwa adanya gangguan kinerja akademik. Para penulis berpendapat bahwa suplemen permainan komputer bukan menggantikan kegiatan bermain sosial, untuk menggantikan kegiatan membaca buku.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui gambaran bahwa perilaku agresif siswa yang bermain MMORPG, khususnya pada siswa kelas VIII SMPN 67 Jakarta Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang Perilaku Agresif Siswa yang Bermain *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 67 Jakarta yang beralamat di Jln.Minangkabau Dalam, Jakarta Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung dari bulan Agustus 2015 sampai bulan Desember 2015.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan pendekatan survey. Dalam Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang bertujuan memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejela mungkin tanpa ada perlakuan terhadap subjek penelitian dalam hal ini gambaran perilaku agresif siswa yang bermain *massively multiplayer online role playing games* di SMPN 67 Jakarta Selatan.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁶⁴ Dengan demikian populasi yang dimaksud dalam penelitian ini siswa Kelas VIII SMPN 67 Jakarta Selatan yang berjumlah 175 Siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penentuan teknik sampling penulis menggunakan purposive sampling ialah sampel bertujuan dimana sampel dilakukan melalui studi pendahuluan yang bermain *massively multiplayer online role playing games*. Berjumlah sebanyak 60 responden kelas VIII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan angket, adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan

⁶⁴ Sugiono, *Metodologi Penelitian*, Alfa Beta, Jakarta, 2010 hlm 122.

jawabannya sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan pernyataan positif dan negatif yang terdiri dari 4 (empat) kategori jawaban. Skala ini untuk menerangkan, menggolongkan, dan menilai seseorang atau suatu gejala. Variasi jawaban yang digunakan sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan kurang sesuai. Adapun bobot dari tiap-tiap pilihan jawaban adalah seperti dalam table berikut :

Tabel 3.1
Pedoman Skala Penilaian
Koesioner Perilaku Agresif Siswa Yang Bermain MMORPG

Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Kurang Sesuai (KS)	2	3
Tidak Sesuai (TS)	1	4

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini data yang dibutuhkan yaitu data yang menggambarkan perilaku agresif siswa yang bermain MMORPG. Kisi-kisi yang dibuat berdasarkan 8 (delapan) aspek perilaku agresif siswa dan 3 (tiga) aspek bermain MMORPG.

1. Definisi Konseptual

a. Bermain *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*

Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan permainan, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu seperti peraturan.

b. Perilaku Agresif Siswa

Perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun secara verbal.

2. Definisi Operasional

a. Bermain *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*

Dimensi bermain MMORPG adalah suatu kegiatan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan dengan dimensi bermain MMORPG yaitu waktu.

b. Perilaku Agresif

Dimensi Perilaku Agresif adalah suatu proses yang timbul dari potensi bawah sadar yang berbentuk dorongan untuk merusak diri sendiri dengan dimensi sebagai berikut ;

- 1) Fisik, aktif langsung;
- 2) Fisik, aktif tidak langsung;
- 3) Fisik, pasif langsung;
- 4) Fisik, pasif tidak langsung;
- 5) Verbal, aktif langsung;

- 6) Verbal, aktif tidak langsung;
- 7) Verbal, pasif langsung;
- 8) Verbal, Pasif tidak langsung.

3. Uji Instrumen

a. Validitas

Validitas merupakan sejauh mana suatu alat ukur itu dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶⁵ Pengertian lainnya mengenai validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁶⁶ Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Untuk memudahkan perhitungan validitas maka peneliti menggunakan program SPSS 20.0. Peneliti melakukan uji coba angket bermain MMORPG yang berjumlah 8 pernyataan dan angket perilaku agresif berjumlah 64 pernyataan kepada 175 responden yang memiliki karakteristik sama dengan sampel penelitian yaitu siswa-siswi kelas VIII di SMPN 67 Jakarta Selatan.

⁶⁵ Ibid, p. 173

⁶⁶ Arikunto, *Op.Cit*, p.168.

Berdasarkan hasil perhitungan item pada angket bermain MMORPG dimana nilai r_{tabel} sebesar 0,254 dengan taraf signifikansi 5% maka diperoleh 6 item yang dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$) dan 2 item yang dinyatakan drop ($r_{hitung} < r_{tabel}$). Adapun nomor item yang drop ialah: 4, 8 dan nomor item lainnya valid. Dikarenakan ada beberapa indikator yang tidak terwakili pernyataan positif atau negatifnya, maka item nomor 4 dan 8 diperbaiki struktur kalimatnya agar setiap indikator memiliki perwakilan item positif dan negatif maka nomor item tersebut diformulasikan kembali sehingga instrumen final untuk angket bermain MMORPG yaitu berjumlah 8 item pernyataan.

Selanjutnya untuk hasil item pada angket perilaku agresif dimana nilai r_{tabel} sebesar 0,254 dengan taraf signifikansi 5% maka diperoleh 43 item yang dinyatakan valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$) dan 21 item yang dinyatakan drop ($r_{hitung} < r_{tabel}$). Adapun nomor item yang drop ialah: 27, 32, 43, 45, 48, 51, 54, 58, 60, 69, 75, 76, 83 dan nomor item lainnya valid. Dikarenakan ada beberapa indikator yang tidak terwakili pernyataan positif atau negatifnya, maka item nomor 27, 32, 43, 45, 51, 54, 60, dan 69 diperbaiki struktur kalimatnya agar setiap indikator memiliki perwakilan item positif dan negatif maka nomor item tersebut diformulasikan kembali sehingga instrumen final untuk angket perilaku agresif yaitu berjumlah 48 item pernyataan.

b. Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan.⁶⁷ Artinya koefisien reliabilitas yang dimiliki alat ukur menunjukkan sejauh mana keterpercayaan, konsistensi hasil pengukuran apabila dilakukan pengukuran ulang pada sekelompok subjek yang sama.

Oleh karena itu untuk melihat apakah data yang dihasilkan dari suatu alat ukur dapat dipercaya atau tidak, salah satunya dapat dilakukan dengan cara melihat besarnya koefisien reliabilitas alat ukur tersebut. Pada penelitian ini, perhitungan reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*. Untuk memudahkan penghitungan reliabilitas butir instrumen digunakan alat bantu program software SPSS versi 20.0.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas bermain MMORPG angka yang diperoleh yaitu sebesar 0.650, sedangkan perilaku agresif angka yang diperoleh yaitu sebesar 0.912. Nilai korelasi terkecil yang signifikan pada tingkat 0,05 adalah 0,63.⁶⁸ Dengan demikian, instrumen bermain MMORPG dikategorikan reliabilitasnya tinggi karena

⁶⁷ Arikunto, *Op.Cit*, p. 178.

⁶⁸ Anastasi, "*Tes Psikologi*" (Jakarta: Indeks, 2007) p. 100

nilai koefisiennya terletak antara koefisien 0,600 – 0,800 sedangkan instrument perilaku agresif dikategorikan reliabilitasnya sangat tinggi karena nilai koefisiennya terletak antara koefisien 0,800 – 1,000 dan layak digunakan untuk mengumpulkan data.

4. Instrumen Final

(Terlampir)

G. Teknik Analisis Data

Untuk Mendapatkan gambaran mengenai perilaku agresif siswa yang bermain *massively multiplayer online role playing games* di SMPN 67 Jakarta Selatan, maka data dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik deskriptif persentase karena penelitian ini hendak memberikan gambaran perilaku agresif siswa yang bermain *massively multiplayer online role playing games* di SMPN 67 Jakarta Selatan melalui besaran jumlah persentase. Penyajian data dilakukan dengan mencari menentukan kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah. Sebelum menentukan kategorisasi diperlukan perhitungan hasil rentang minimal, rentang maksimal, mean atau rerata dan standar deviasi.

Untuk mengkategorisasikan data yang diperoleh, peneliti menggunakan rumus standar deviasi dalam instrumen ini. Azwar menjelaskan rumus yang digunakan untuk menentukan interval standar ialah sebagai berikut⁶⁹ :

$$\text{Rendah} = X < M - 1.SD$$

$$\text{Sedang} = M - 1. SD \leq X < M + 1.SD$$

$$\text{Tinggi} = X \geq M + 1SD$$

Keterangan:

M = Mean/rata-rata

SD = Standar Deviasi/simpangan baku

⁶⁹ Saifudin, Azwar. Metode Penelitian Sosial. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan menguraikan pembahasan yang didasarkan pada data yang diperoleh melalui penyebaran angket mengenai perilaku agresif siswa yang bermain MMORPG di SMPN 67 Jakarta Selatan. Hasil penelitian yang dipaparkan adalah hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan terakhir, sedangkan perhitungan terperinci dapat ditelusuri pada lampiran.

A. Deskripsi Data Perilaku Agresif Siswa

1. Deskripsi data responden perilaku agresif yang bermain MMORPG di SMPN 67 Jakarta Selatan

Penelitian perilaku agresif yang bermain MMORPG ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMPN 67 Jakarta Selatan yang berjumlah 60 responden yang terdiri dari 30 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Jumlah responden dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Jumlah Responden

Jenis Kelamin	Sampel	Persentase
Laki-laki	30	50%
Perempuan	30	50%
Jumlah	60	100%

2. Deskripsi data perilaku agresif Siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan secara keseluruhan

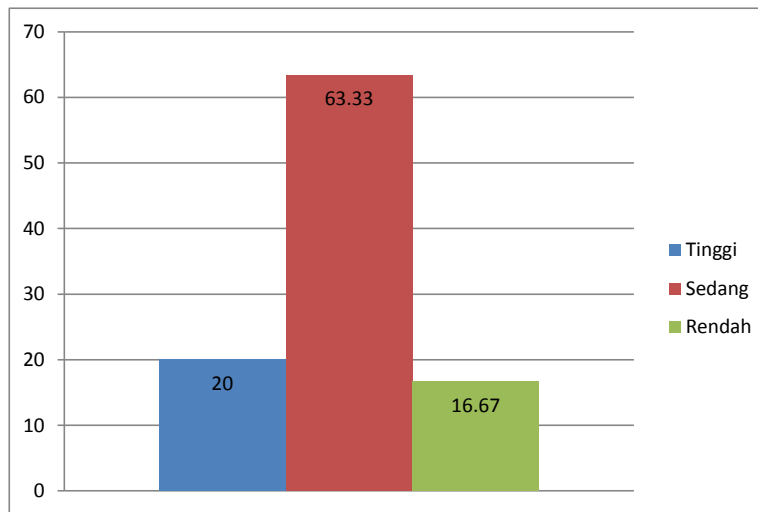
Penelitian ini dilakukan melalui pemberian angket pada siswa SMPN 67 Jakarta kelas VIII yang berjumlah 60 responden. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa mean pada variabel perilaku agresif adalah 116 (dibulatkan) dan standar deviasi adalah 14 (dibulatkan). Bila digolongkan ke dalam tiga kategori tingkat perilaku agresif, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa Secara Keseluruhan

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	≥ 131	12	20%
Sedang	102-130	38	63,33%
Rendah	<101	10	16,67%
	Jumlah	60	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi yaitu dengan persentase sebesar 20%, kemudian dengan persentase sebesar 63,33% memiliki tingkat perilaku agresif sedang dan dengan persentase sebesar 16,67% memiliki tingkat perilaku agresif rendah.

Hasil Kategorisasi perilaku agresif siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan divisualisasikan sebagaimana dapat dilihat pada grafik berikut ini:



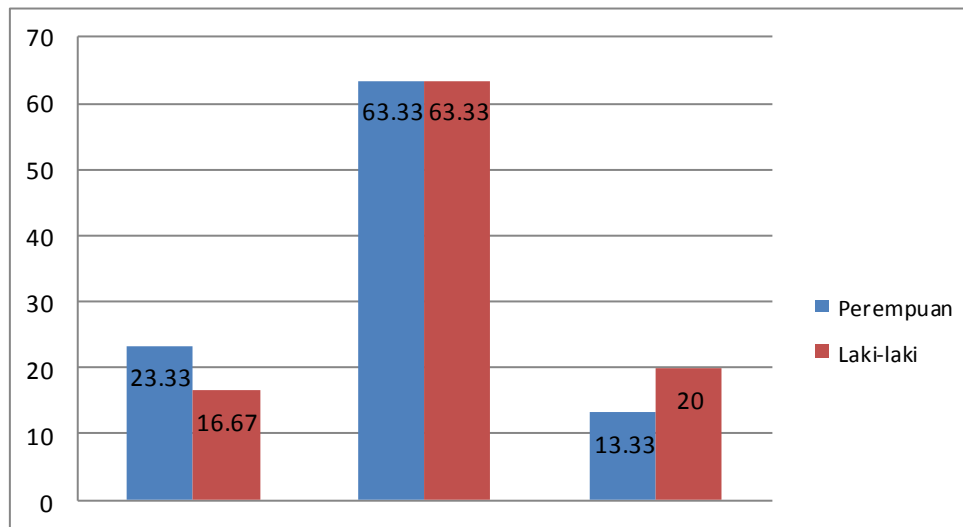
Grafik 4.1
Variabel Perilaku Agresif Siswa Secara Keseluruhan

3. Deskripsi data perilaku agresif siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan berdasarkan jenis kelamin

Bila digolongkan ke dalam 3 (tiga) kategori tingkat perilaku agresif siswa berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	Laki-laki		Perempuan	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	5	16,67%	7	23,33%
Sedang	19	63,33%	19	63,33%
Rendah	6	20%	4	13,33%
Jumlah	30	100%	30	100%



Grafik 4.2

Variabel Perilaku Agresif Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil data responden berdasarkan jenis kelamin dari siswa SMPN 67 Jakarta Selatan menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa laki-laki pada kategori tinggi 16,67% siswa berada dalam kategori perilaku agresif yang tinggi. Pada kategori sedang terdapat 63,33% siswa laki-laki berada dalam kategori perilaku agresif yang sedang. Dalam kategori rendah atau kategori perilaku agresif yang rendah terdapat 20% siswa yang berada dalam kategori perilaku agresif yang rendah.

Hasil data responden menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa perempuan pada kategori tinggi 23,33% siswa berada dalam kategori perilaku agresif yang tinggi. Pada kategori sedang terdapat 63,33% siswa perempuan berada dalam kategori perilaku agresif yang sedang. Dalam

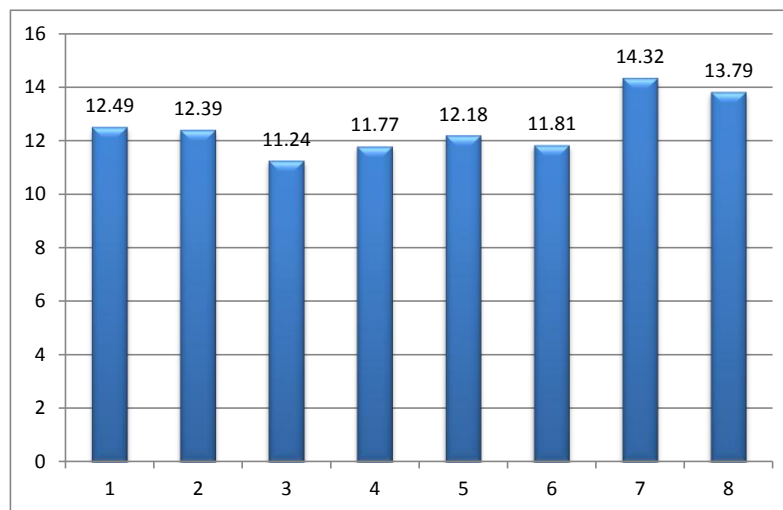
kategori rendah atau kategori perilaku agresif yang rendah terdapat 13,33% siswa yang berada dalam kategori perilaku agresif yang rendah.

4. Deskripsi data perilaku agresif siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan berdasarkan aspek

Perilaku agresif siswa memiliki 8 aspek yaitu aspek fisik aktif langsung, fisik aktif tidak langsung, fisik pasif langsung, fisik pasif tidak langsung, verbal aktif langsung, verbal aktif tidak langsung, verbal pasif langsung, dan verbal pasif tidak langsung. Aspek yang paling dominan yang dimiliki oleh 60 responden yaitu verbal pasif langsung dengan persentase sebesar 14,32%, selanjutnya di urutan kedua yaitu aspek verbal pasif tidak langsung persentase sebesar 13,79% dan ketiga yaitu aspek fisik aktif langsung persentase sebesar 12,49%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.4
Data Perilaku Agresif Siswa Berdasarkan Aspek

No	Aspek	Jumlah	Persentase
1	Fisik aktif langsung	875	12,49%
2	Fisik aktif tidak langsung	868	12,39%
3	Fisik pasif langsung	787	11,24%
4	Fisik pasif tidak langsung	824	11,77%
5	Verbal aktif langsung	853	12,18%
6	Verbal aktif tidak langsung	827	11,81%
7	Verbal pasif langsung	1003	14,32%
8	Verbal pasif tidak langsung	966	13,79%



Grafik 4.3

Data Perilaku Agresif Siswa Berdasarkan Aspek

5. Deskripsi data perilaku agresif siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan berdasarkan indikator

Pemaparan data per indikator dilakukan untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan. Penjabaran masing-masing indikator dilihat pada deskripsi data sebagai berikut :

Tabel 4.5
Presentase 16 Indikator Perilaku Agresif Siswa

No	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Memukul	397	5,7%
2	Menjambak	478	6,8%
3	Tidak menuruti perintah	335	4,7%
4	Menghiraikan orang lain	533	7,6%
5	Menghalangi jalan masuk kelas	312	4,4%
6	Menyuruh pindah tempat duduk	475	6,7%
7	Tidak mengerjakan tugas	360	5,1%
8	Kabur dari kelas	464	6,6%
9	Menghina	387	5,5%
10	Membentak	466	6,6%
11	Menyebarkan gossip	393	5,6%
12	Membicarakan keburukan orang lain secara sembunyi	428	6,1%
13	Mendiamkan orang lain	513	7,3%
14	Menolak berbicara dengan orang lain	485	6,9%
15	Tidak berkomentar terhadap pendapat orang lain	481	6,8%
16	Sengaja memilih untuk diam pada saat diskusi	480	6,8%

Perilaku agresif siswa memiliki 16 indikator. Indikator pada peringkat pertama yaitu mendiamkan orang lain dengan persentase sebesar 7,3%, selanjutnya di urutan kedua yaitu indikator menolak berbicara dengan orang lain persentase sebesar 6,9% dan ketiga yaitu

tidak berkomentar terhadap pendapat orang lain persentase sebesar 6,8%.

6. Deskripsi data siswa yang bermain MMORPG di SMPN 67 Jakarta selatan secara keseluruhan

Penelitian ini dilakukan melalui pemberian angket pada siswa SMPN 67 Jakarta yang berjumlah 60 responden yang terdiri dari 30 laki-laki dan 30 perempuan. Bila digolongkan ke dalam tiga kategori tingkat siswa yang bermain MMORPG, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

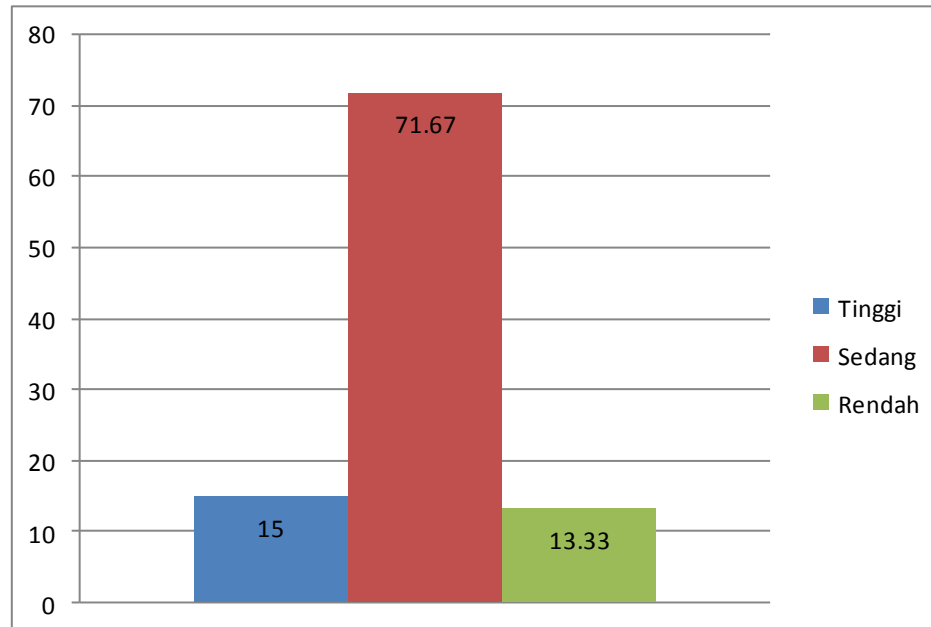
Tabel 4.6

Kategorisasi Siswa yang Bermain MMORPG Secara Keseluruhan

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$\geq 55,52$	9	15%
Sedang	41,45-55,51	43	71,67%
Rendah	$<41,44$	8	13,33%
	Total	60	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa secara keseluruhan responden terdapat 15% siswa secara keseluruhan berada pada kategori bermain MMORPG yang tinggi. Sedangkan 71,67% siswa secara keseluruhan berada dalam kategori bermain MMORPG yang sedang dan 13,33% siswa secara keseluruhan berada dalam ketegori bermain MMORPG yang rendah.

Hasil kategori siswa yang bermain MMORGP di SMPN 67 Jakarta Selatan divisualisasikan sebagaimana dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 4.4

Variabel Siswa Yang Bermain MMORPG Secara Keseluruhan

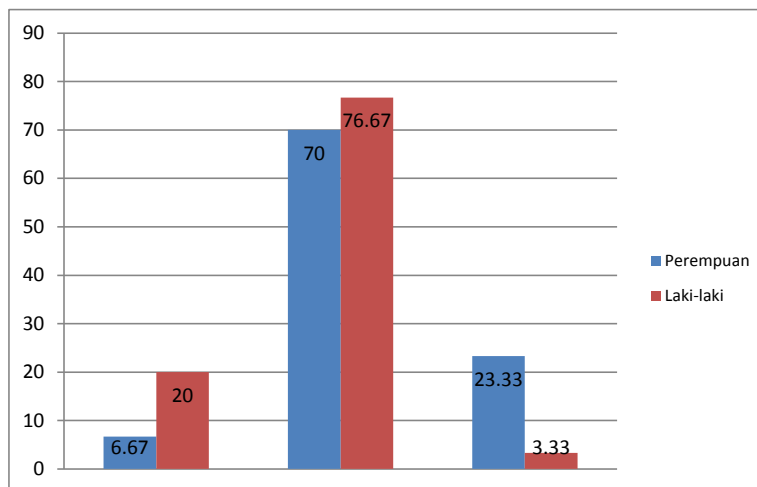
7. Deskripsi data bermain MMORPG di SMPN 67 Jakarta Selatan berdasarkan jenis kelamin

Bila digolongkan ke dalam 3 (tiga) kategori siswa yang bermain MMORPG berdasarkan jenis kelamin, maka dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.7

Kategorisasi Bermain MMORPG Berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	Laki-laki		Perempuan	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	6	20%	2	6,67%
Sedang	23	76,67%	21	70%
Rendah	1	3,33%	7	23,33%
	30	100%	30	100%



Grafik 4.5

Variabel Bermain MMORPG Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil data responden berdasarkan jenis kelamin dari siswa SMPN 67 Jakarta Selatan menunjukkan bahwa siswa laki-laki yang bermain MMORPG pada kategori tinggi 20% siswa berada dalam kategori bermain MMORPG yang tinggi. Pada kategori sedang terdapat 76,67% siswa laki-laki yang bermain MMORPG berada dalam kategori bermain

MMORPG yang sedang. Dalam kategori rendah atau kategori bermain MMORPG yang rendah terdapat 3,33% siswa yang berada dalam kategori bermain MMORPG yang rendah.

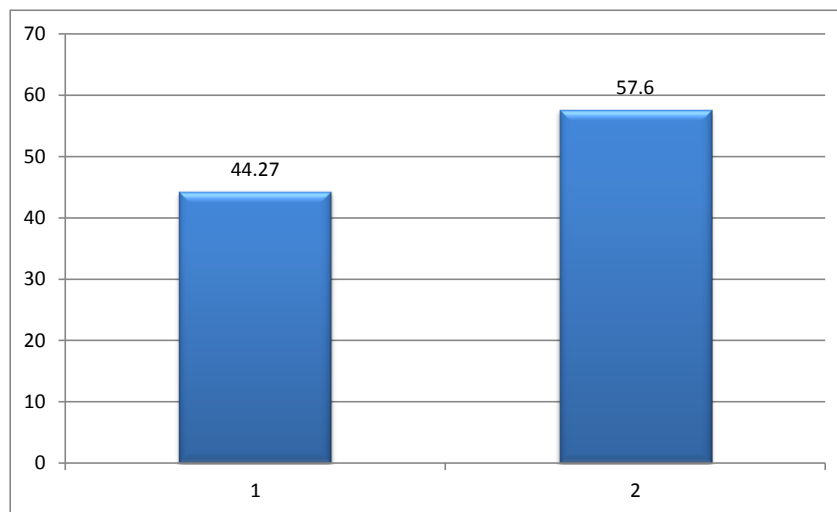
Hasil data responden menunjukkan bahwa siswa perempuan yang bermain MMORPG pada kategori tinggi 6,67% siswa berada dalam kategori bermain MMORPG yang tinggi. Pada kategori sedang terdapat 70% siswa perempuan yang bermain MMORPG berada dalam kategori bermain MMORPG yang sedang. Dalam kategori rendah atau kategori bermain MMORPG yang rendah terdapat 23,33% siswa yang berada dalam kategori bermain MMORPG yang rendah.

8. Deskripsi data siswa yang bermain MMORPG di SMPN 67 Jakarta Selatan berdasarkan indikator

Siswa yang bermain MMORPG memiliki 1 aspek yaitu waktu. Dari aspek waktu terbagi menjadi 2 indikator yaitu indikator durasi dan pagi/siang/malam. Berikut akan dijelaskan mengenai deskripsi berdasarkan indikator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.8
Tabel Persentase 2 Indikator Siswa Yang Bermain MMORPG

No	Aspek	Jumlah	Persentase
1	Durasi	425	44,27%
2	Pagi/siang/malam	553	57,60%



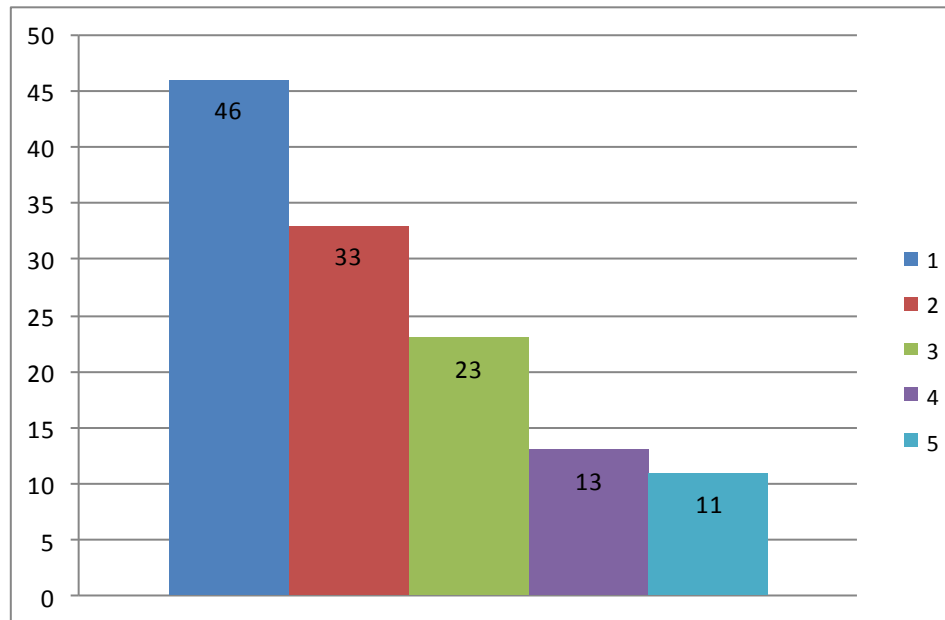
Grafik 4.6
Presentase 2 Aspek Siswa Yang Bermain MMORPG

9. Deskripsi data nama permainan yang dipilih siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan

Berdasarkan nama permainan yang dipilih siswa di SMPN 67 Jakarta Selatan. Bila digolongkan ke dalam 5 peringkat tertinggi yang banyak dipilih oleh siswa, maka dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.9
Nama Permainan

Peringkat	Permainan	Persentase
1	Clash Of Clans	46%
2	Point Blank	33%
3	DOTA	23%
4	GTA	13%
5	Counter Strike	11%



Grafik 4.7
Presentase Nama Permainan

Berdasarkan hasil pemilihan nama-nama permainan yang siswa minati dapat dilihat bahwa peringkat pertama yaitu clash of clan sebesar 46%. Clash of clans adalah sebuah game Strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trofi, elixir dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Pasukan dibagi menjadi Tier 1, Tier 2, Tier 3, Pasukan Dark Elixir dan Heroes. Untuk mendapatkan dan menyimpan emas dan elixir, pemain harus membangun tambang emas serta penyimpanan emas dan pengumpul Elixir serta penyimpanan Elixir. Elixir digunakan untuk melatih

pasukan baru, melakukan penelitian di laboratorium untuk meningkatkan kekuatan pasukan, untuk membangun dan meningkatkan bangunan tertentu, sebagian besar berkaitan dengan bangunan yang digunakan dalam menyerang basis pemain lain. Emas digunakan untuk membangun bangunan pertahanan dan untuk meningkatkan balai kota, yang memungkinkan akses ke lebih banyak bangunan dan tingkat yang lebih tinggi untuk bangunan yang ada. Ada sejumlah bangunan yang tersedia bagi pemain untuk membela komunitas mereka, termasuk meriam, mortir, bom, perangkap, menara pemanah, hingga menara penyihir. Pemain juga dapat membangun dinding yang dapat ditingkatkan kekuatannya, tergantung level yang dicapai.⁷⁰

Kemudian di peringkat kedua yaitu Point Blank sebesar 33%. Point Blank adalah sebuah permainan komputer ber-genre FPS yang dimainkan secara online. Point Blank berkisah tentang perseteruan antara Free Rebels dan pemerintah yang dalam hal ini adalah Counter Terrorist Force (CT-Force). Terbentuknya free rebels dikarenakan semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang

⁷⁰ Wikipedia. Diakses pada 24 januari 2015 https://id.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans

menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan Free Rebels. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat. kemudian terbentuknya CT-Force akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan Free Rebels. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung serta berganti nama menjadi CT-Force (Counter Terrorist Force)⁷¹

Peringkat yang ketiga yaitu Dota sebesar 23%. Dota 2 dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "Ancient", Dimana tim harus berusaha menghancurkan "Ancient" tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengontrol satu karakter "Hero" yang berfokus pada menaikan

⁷¹ Wikipedia. Diakses pada 24 januari 2015 https://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online

level, mengumpulkan gold, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang.⁷²

Pada peringkat ke empat GTA sebesar 13%. Permainan ini berlatar belakang pada Negara bagian fiktif yaitu San Andreas, yang mempunyai tiga kota metropolitan. Berlatar akhir tahun 1992,^[9] *San Andreas* berkisar pada anggota gang bernama Carl "CJ" Johnson yang kembali pulang dari Liberty City ke Los Santos setelah mengetahui kematian Ibunya. CJ menemukan bahwa teman lama dan keluarganya sedang berantakan. Melalui jalan cerita permainan, CJ perlahan membongkar plot dibalik pembunuhan Ibunya selagi mengembangkan usaha bisnisnya. Seperti permainan dalam seri lain, *San Andreas* terdiri dari elemen permainan mengemudi dan third-person shooters, dan fitur gameplay "dunia-terbuka" yang memberikan pemain untuk lebih bebas bermain. Permainan ini menambah beberapa fitur, seperti modifikasi mobil, dan personalisasi karakter, seperti gaya rambut, tattoo, dan lainnya.⁷³ Pada peringkat terakhir yaitu Counter Strike sebesar 11%. CS adalah permainan video tembak-menembak orang.⁷⁴

⁷² Wikipedia. Diakses pada 24 Januari 2016 https://id.wikipedia.org/wiki/Dota_2

⁷³ Wikipedia. Diakses pada 24 Januari 2016 https://id.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas

⁷⁴ Wikipedia. Diakses pada 24 Januari 2016 <https://id.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data, secara keseluruhan diperoleh informasi bahwa siswa kelas VIII di SMPN 67 Jakarta Selatan memiliki perilaku agresif yang sedang . kategori ini diperoleh dari 38 responden dengan jumlah persentase 63,33% yang berada dalam kategori sedang.

Perilaku agresif siswa berdasarkan jenis kelamin diperoleh gambaran yaitu sebesar 63,33% siswa laki-laki berada pada kategori sedang dan siswa perempuan berada pada kategori sedang dengan besar 63.33%. berdasarkan hasil pengkategorisasian perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki perilaku agresif yang sedang.

Perilaku agresif siswa memiliki 8 aspek, yaitu aspek fisik aktif langsung, fisik aktif tidak langsung, fisik pasif langsung, fisik pasif tidak langsung, verbal aktif langsung, verbal aktif tidak langsung, verbal pasif langsung, dan verbal pasif tidak langsung. Aspek terbesar ditunjukkan pada aspek verbal pasif langsung. Aspek verbal pasif langsung yaitu meliputi mendiamkan orang lain dan menolak berbicara dengan orang lain. Mendiamkan orang lain dan menolah berbicara dengan orang lain meliputi pemikiran bahwa situasi mendiamkan orang lain yang dibenci, ketika kesal memilih untuk diam, berbicara jujur ketika tidak suka dengan orang lain, berdiam diri ketika diajak berbicara dengan orang dibenci, mengajak orang yang bermasalah dengannya untuk menyelesaikan

masalah, dan tetap berbicara baik kepada orang yang tidak disuka/dibenci.

Kemudian berdasarkan hasil pengolahan data, secara keseluruhan diperoleh informasi bahwa siswa kelas VIII di SMPN 67 Jakarta Selatan yang bermain MMORPG tergolong pada kategori sedang. Kategori ini diperoleh dari 43 responden dengan jumlah persentase 71,67% yang berada dalam kategori sedang.

Siswa yang bermain MMORPG berdasarkan jenis kelamin diperoleh gambaran yaitu sebesar 70% siswa laki-laki berada pada kategori sedang dan siswa perempuan berada pada kategori sedang dengan besar 76,67%. Berdasarkan hasil pengkategorisasian siswa yang bermain MMORPG berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa siswa perempuan lebih besar bermain MMORPG dibandingkan siswa laki-laki.

Siswa yang bermain MMORPG memiliki 1 aspek, yaitu aspek waktu. Aspek ini meliputi durasi dan pagi/siang/malam. Durasi meliputi dapat mengatur waktu bermain MMORPG, lupa waktu jika bermain MMORPG, dapat bermain MMORPG lebih dari 3 kali, berhenti bermain MMORPG jika capek, bermain MMORPG secukupnya, tahan bermain MMORPG semalaman, bermain MMORPG pagi siang dan malam hari, dan bermain MMORPG hanya iseng.

Berdasarkan nama permainan yang banyak diminati siswa bahwa peringkat pertama yang banyak di pilih oleh siswa yaitu permainan *Clash*

Of Clans sebanyak 28 siswa dengan persentase sebesar 46%, di peringkat kedua sebanyak 20 siswa dengan persentase sebesar 33% siswa memilih permainan *Point Blank*, di peringkat ketiga sebanyak 14 siswa dengan persentase sebesar 23% memilih permainan *Dota*, di peringkat keempat sebanyak 8 siswa dengan persentase sebesar 13% memilih permainan *GTA*, di peringkat kelima sebanyak 7 siswa dengan persentase sebesar 11% memilih permainan *Counter Strike*. Berdasarkan pemilihan 5 tertinggi siswa banyak memilih permainan-permainan yang mengandung unsur kekerasan seperti adu otot, menembak, merampok, dan lain-lainnya. Hal ini berkenaan dengan penelitian yang di lakukan oleh Inge tahun 2011, mengenai tingkat agresivitas sebagai bentuk kondisi negatif atas MMORPG dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memilih game jenis agresif yang mengandung konten kekerasan.⁷⁵ Dalam hal ini perilaku agresif berhubungan dengan tiga karakteristik yaitu variabel agresif yang ada (menolak berbicara dengan orang lain, tidak berkomentar terhadap pendapat orang lain, memukul dan menjambak) karakteristik paling dominan yang dimiliki oleh siswa kelas VIII SMPN 67 Jakarta yaitu *menolak berbicara dengan orang lain* dengan aspek verbal pasif langsung sebesar 14.32%, dilanjutkan dengan karakteristik individu

⁷⁵ Inge Ardirian, Febriana Nor Sulistawati, at.al, 2011, Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Memilih Game Online pada Anak. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. Vol.4 Oktober, ISSN:1858-2559.

yang tidak berkomentar terhadap pendapat orang lain sebesar 13,79%, dan yang terakhir individu yang memiliki karakteristik memuluk dan menjambak sebesar 12,49%. Orang yang memiliki perilaku agresif disebabkan oleh terlalu meningkatnya hormon testosteron. Perilaku agresif merupakan salah satu respon yang muncul dari rasa frustrasi.⁷⁶

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan usaha agar penelitian ini dapat memberikan hasil yang maksimal. Di samping usaha yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat kelemahan dan keterbatasan antara lain:

1. Hasil penelitian ini tidak dapat dijadikan tolak ukur bagi Sekolah Menengah Pertama lainnya karena setiap sekolah memiliki lingkungan dan permasalahan yang berbeda-beda.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas.

⁷⁶ Watson, D.L, Tregerthan G.B, and Frank J., *Social Psychology, Science and Application*, Illinois; Scott, Foresmen and Co. 2006 hlm 29

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah menganalisis data mengenai perilaku agresif siswa yang bermain MMORPG terhadap 60 responden kelas VIII di SMPN 67 Jakarta Selatan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel perilaku agresif terdapat 20% memiliki tingkat agresif yang tinggi, 63,33% memiliki tingkat nilai agresif yang sedang dan 16,67% memiliki tingkat agresif yang rendah.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi pihak sekolah khususnya bagi guru BK untuk memahami apa itu perilaku agresif siswa serta dapat dijadikan bahan acuan untuk penyusunan program layanan BK agar para siswa juga dapat memiliki pemahaman mengenai perilaku agresif dan tahu mengenai perilaku agresif siswa yang bermain MMORPG.

C. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai bermain MMORPG dengan perilaku agresif, disarankan untuk mengambil

sampel lebih dari satu sekolah dan satu angkatan agar hasilnya dapat lebih akurat dan general.

2. Bagi guru BK, agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan untuk membuat layanan klasikal mengenai perilaku agresif agar siswa dapat lebih mengetahui tentang perilaku agresif, serta disarankan untuk mengadakan konseling individual dan bimbingan kelompok untuk siswa yang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi agar dapat menurunkan perilaku agresif dalam dirinya.