

**HUBUNGAN ANTARA FRUSTASI DENGAN AGRESIVITAS
PADA REMAJA *PLAYER GAME ONLINE* DI KOTA MEDAN**

Diperahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi

Universitas HKBP Nommensen Medan Dengan Guna Menerima Sebagian Dan Syarat-syarat Untuk

Menperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal :

20 Maret 2024

MENGESAHKAN

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN

DEKAN



(Dr. Nenny Ika Putri Simarmata, M.Psi, Psikolog)

DEWAN PENGLIJI :

1. Ervina M. R. Sohaan, M. Psi, Psikolog

2. Hotpaseatren Simbolon, M. Psi Psikolog

TANDA TANGAN



BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet dan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah pengguna teknologi dan internet. Dimana berdasarkan data yang diperoleh melalui katadata.co.id Indonesia tercatat mengalami peningkatan sebanyak 78,19% pada tahun 2023 lebih banyak dibandingkan tahun sebelumnya yaitu sekitar 77,02%. Artinya jumlah penduduk terkoneksi mencapai 215,62 juta pengguna internet dari total populasi sebanyak 275,77 juta jiwa penduduk Indonesia.

Perkembangan internet yang sangat pesat memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mengakses internet. Ada banyak manfaat dari internet salah satunya yaitu untuk memberikan hiburan, games menjadi salah satu media hiburan yang sering digunakan dikalangan masyarakat, dimana berdasarkan data yang diperoleh dari kominfo.go.id Data Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia 2021 hasil rilis Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Nico Partners menunjukkan jumlah pemain gim Indonesia mencapai total angka di atas 170 juta orang, dengan rincian 133,8 juta *mobile gamers* dan 53,4 juta *PC gamers*.

We are Social mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain *video game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain *video game* (*ataboks*). Indonesia menjadi Negara ketiga yang memiliki jumlah pemain games didunia, Filipina menjadi Negara pertama yang memiliki gamer terbanyak lalu disusul oleh Thailand. Survei yang dilakukan peneliti dengan membagikan kuesioner *online* kepada remaja *player game online* di Kota Medan, memiliki jumlah responden survei yang menunjukkan sebanyak 23 orang. Remaja laki-laki yang mengisi kuesioner *online*, dimana sebanyak 60%, sedangkan perempuan 40%.

Dari hasil survey yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa faktor yang dialami pada remaja *player game online* diantaranya sebanyak 52% yang mengatakan bahwa akan membalas sangat kejam kepada teman yang menyakiti saya, sebanyak 44% individu akan mengeluarkan perkataan kasar saat kalah bermain *game*, sebanyak 40% remaja akan melampiaskan kekesalan dengan memukul seseorang dan terdapat 64% remaja akan melakukan hal ceroboh ketika kecewa saat tidak menang dalam bermain.

Menurut Santrock (2007) mengatakan bahwa remaja adalah masa paling dinamis dalam kehidupan hal ini dikarenakan terjadi perkembangan yang sangat cepat baik perkembangan fisik, biologis kognitif maupun sosioemosional yang di mulai pada usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Pada masa remaja, kesadaran sosial seseorang semakin tinggi dan itu merupakan masa munculnya tekanan sosial, mengakibatkan remaja dianggap sebagai individu yang mudah mengalami masalah. Menurut Hurlock (1990) menjelaskan bahwa remaja berarti sebagian perkembangan masa kanak-kanak masih di alami, namun sebagian kematangan masa dewasa sudah dicapai. Tahap ini diantaranya proses pertumbuhan biologis, misalnya tinggi badan masih terus bertambah. Masa remaja adalah salah satu masa krisis identitas dimana saat mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, cenderung berperilaku agresif, ketidak stabilan emosional, sensitive, terburu-buru mengambil keputusan (Santrok, 2003). Dimana pada masa ini perkembangan emosi remaja belum stabil sehingga ketika ada hal yang memicu emosi tersebut remaja akan mudah tersulut sehingga akan lebih rentan melakukan tindakan agresi.

Menurut Suci Ardianita Karina, psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RSKD) Atma Husada Mahakam, *game online* memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi di sisi lain sangat merugikan. “*Game online* bisa digunakan sebagai bahan

penghilang stres, tapi kalau kelebihan pasti kecanduan dan berpengaruh pada psikologi anak-anak”, bahkan tak jarang, perlakuan-perlakuan yang di mainkan di dunia maya, terbawa sampai ke dunia nyata. Saat bermain bersama teman di sekolah, si pecandu akan berkhayal tengah menjadi jagoan dalam game online. Mereka akan menghajar lawan sampai babak belur yang merupakan rekan bermainnya. Para remaja pun akan membuat kekacauan, saat ia mengikuti peran.

Maraknya jumlah pengguna games membuat games sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, bahkan remaja pun sudah sering bermain games melalui gawai mereka. *Mobile Legend* menjadi salah satu *games* yang sering digunakan oleh para remaja untuk dimainkan, lalu *PUBG* di urutankedua kemudian disusul oleh *Free Fire*. Ketika bermain *mobile legends* remaja akan sering mengumpat dimana ketika tim mereka yang kesulitan untuk bermain dalam permainan tersebut. Sehingga remaja menunjuk perilaku yang tidak biasanya seperti mengumpat dan melampiaskan pada barang yang berada disamping atau disekitarnya.

Adanya perasaan frustrasi ketika bermain *games* memunculkan tindakan agresivitas yang dilakukan remaja ketika bermain *games* dengan temannya. Beberapa tindakan yang terlihat agresif yang ditimbulkan pada anak untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi saat bermain game antara lain agresivitas untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game*, agresif untuk bermain permainan yang dimainkan dalam game, keinginan bermain game dengan mengganggu pemain lain, bermain game dengan lebih agresif, seperti menghentakkan stick game, memukul dan menendang kursi atau meja.

Agresi adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu. Menurut Aronson (1988) mengatakan bahwa perilaku agresi adalah tingkah laku yang diharapkan untuk merugikan orang

lain, perilaku yang dimaksud untuk melukai orang lain (baik secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda Atkinson dkk (1981). Perilaku agresi dibagi menjadi empat yaitu: agresi fisik, agresi verbal, agresi marah dan sikap permusuhan (Buss & Perry,1992) Agresi verbal adalah agresi berbentuk perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti mengumpat, mencaci orang lain, berkata kotor yang dikarenakan pengaruh dari bermain permainan tersebut. Kemudian agresi fisik atau kekerasan adalah jenis perilaku agresif yang paling banyak terjadi saat dan setelah pemain bermain game. Setelah muncul kedua jenis agresi tersebut dalam seseorang maka muncul agresi secara relasi,yaitu kerusakan hubungan atau relasi sosial berupa perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan, atau pelibatan pada kelompok tertentu.

Seperti wawancara yang dilakukan kepada S.T dimana ia mengatakan:

“aku malasnya main mobile legend ini kalau kawan awak paok, udah disuruh buat nyerang tapi ntah yang mana aja yang diserang dia. Udah capek awak menggendongnya tapi tetap kalah kan emosilah. Kalau udah gitu lebih sering cakap kotorlah jadinya. Atau lempar barang yang ada didekat awak aja”

(ST 17 Tahun)

Dan pada wawancara yang dilakukan kepada B.R. dimana ia mengatakan :

“kalau biasanya lagi main terus kalah itu biasanya suka maki-maki, kalau mereka juga udah ngomong-ngomong kek gitu aku matikan voiceny, males dengernya. Terus biasanya kalau yang main anak-anak kecil itu kalau kalah, suka berantem. Aku Cuma ketawa aja lihatnya atau biasanya suka banting hp ke meja, yaa gimana kalau udah main bener-bener terus temen se-timnya pada bego semua kalau kalah kesel banget rasanya.”

(BR 18 Tahun)

Penelitian Anderson dan Bushman (2001) mengatakan perilaku pemain *game online* berubah menjadi kasar dan berperilaku agresif merupakan sebuah pengaruh yang dilihat sesudah memainkan permainan *game online*. Penelitian telah dilakukan untuk menguji kemungkinan ini, dan hasilnya terlihat jelas bahwa pemaparan terhadap kekerasan media mungkin merupakan salah satu faktor yang berperan tinggi terhadap kekerasan dinegara-negara dimana media dilihat oleh sejumlah besar orang (Baron & Byrne, 2005). Penelitian Melani (2009) yang berjudul “Studi Kasus Tentang Pengaruh *game online* terhadap agresivitas Remaja di Surabaya” beberapa tindakan yang terlihat agresif yang ditimbulkan remaja pria untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi saat bermain game antara lain agresivitas untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game*, agresif untuk bermain permainan yang dimainkan dalam *game online*, keinginan bermain *game* dengan terikanan, umpatan, maupun mengganggu pemain lain, bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakkan *keyboard*, menghentakkan *mouse*, memukul dan menendang peralatan komputer, mencari masalah pada media *chatting*, bermain *game* dengan sungguh-sungguh dan menghindari bermain secara curang, memukul meja, memukul *property* warnet, menyebabkan timbulnya keinginan untuk merokok, tindakan mengumpat, yang dimaksud tindakan mengumpat disini adalah ucapan yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan memberi peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang cenderung mengajak untuk bermusuhan (musuh).

Berdasarkan fenomena yang peneliti temui dilapangan peneliti tertarik untuk mengangkat judul hubungan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kota Medan

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kota Medan?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kota Medan.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1.1.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan psikologi sosial di tanah air.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hubungan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online*. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk remaja, orangtua dan pemerintah setempat dalam mengambil kebijakan terhadap remaja *player game online* untuk mengontrol perkembangan karakter bagi remaja khususnya di Kota Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Agresivitas

2.1.1 Pengertian Agresivitas

Menurut Buss dan Denny (1992) mengatakan bahwa agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Papalia dan Olds (2009) agresivitas dibagi menjadi dua bentuk, yaitu *instrumental aggression* dan *hostile aggression*. *Instrumental aggression* diartikan sebagai agresivitas yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, perilaku ini umumnya terjadi pada anak usia dini. Misalnya, anak memperebutkan mainan temannya untuk tujuan mendapatkan mainan tersebut, bukan berarti untuk menyakiti anak lain. *Instrumental aggression* tidak bersifat merusak, biasanya bersifat proaktif atau reaktif. Sedangkan *hostile aggression* diartikan sebagai tindakan yang ditunjukkan untuk menyakiti orang lain dan juga merusak sarana ataupun prasarana yang ada secara sengaja. Bentuk agresi lainnya yakni *affective aggression*. Agresi ini merupakan bentuk respon emosional terhadap sasaran yang dipersepsikan sebagai sumber ketidaknyaman atau dianggap sebagai sumber bahaya. Bentuk agresi seperti ini bisa digantikan objeknya kepada orang lain yang sebenarnya tidak bersalah. Agresivitas ini akan meningkat pada masa anak usia 0 sampai 8 tahun, lalu menurun. Bila anak tidak belajar mengendalikan agresivitasnya, maka perilaku tersebut cenderung akan meningkat menjadi perilaku destruktif. Hal-hal ini yang juga dievaluasi selain niat dibalik agresivitas adalah kondisi sebelum besar luka yang diakibatkan, serta bagaimana peran dari korban dan pelaku.

Agresi dapat diartikan sebagai perilaku atau kecenderungan yang diminati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Buss & Denny, 1992; Baron &

Bryne, 2004). Mereka yang mengalami frustrasi (merasa gagal mencapai tujuannya) adalah seseorang yang paling mudah melakukan tindakan agresi. Ahli psikologi social, yaitu Dollard & Miller, menjelaskan bahwa dalam hal itu dengan *Frustration aggression hypothesis* (Brigham, 1991; Baron & Bryne, 2004; Nashori, 2008). Kartono (1994: 262) mengatakan bahwa agresi adalah suatu ledakan emosi dan kemarahan hebat, perbuatan yang menimbulkan permusuhan yang ditujukan kepada seseorang atau benda. Maka perilaku agresif dapat dilakukan oleh siapapun dengan cara menyerang secara fisik maupun secara verbal. Perilaku agresif yang muncul terkadang didukung dengan menggunakan objek atau benda.

Myers (2002) juga mengatakan bahwa yang dimaksud dengan perbuatan agresif adalah perilaku fisik ataupun lisan yang sengaja dilakukan dengan maksud untuk menyakiti serta merugikan orang lain. Agresi adalah setiap perilaku yang diarahkan pada orang lain secara langsung, dilakukan dengan maksud untuk menyakiti. Sebelum melakukan hal tertentu, pelaku harus yakin bahwa perilaku tersebut akan merugikan dan orang lain menjadi termotivasi untuk menghindari perilaku tersebut (Anderson dan Bushman, 2002). Geen (2009) berpendapat bahwa ada dua perbedaan definisi agresi. Yang pertama perbedaan antara perilaku menyakiti dan niat menyakiti. Agresi ini didefinisikan sebagai tindakan yang dimaksud untuk menyakiti orang lain. Perbedaan yang kedua ini adalah agresi antisosial dan agresi prososial. Agresi dianggap sebagai tindakan buruk, namun ada agresivitas yang sifatnya baik. Tindakan agresi yang ditetapkan oleh norma sosial dan dianggap prososial, tindakan ini seperti menegakkan hukum dan menegakkan kedisiplinan. Sedangkan tindakan kriminal yang merugikan orang lain adalah tindakan yang melanggar norma sosial dan itu merupakan tindakan antisosial.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih definisi menurut Bandura dan Wilters (Koeswara, 1988) menyatakan bahwa agresivitas dapat dipelajari melalui dua metode yaitu pembelajaran

instrumental yaitu terjadi jika sesuatu perilaku diberi penguat atau diberi *reward*, maka perilaku tersebut cenderung akan diulang pada waktu yang lain. Dan pembelajaran observasional yaitu terjadi jika seseorang belajar perilaku yang baru melalui observasi kepada orang lain yang disebut dengan model.

2.1.2. Aspek – Aspek Agresivitas

Buss dan Denny (1992) mengatakan bahwa ada empat bentuk aspek agresivitas. Keempat bentuk aspek agresivitas ini mewakili komponen perilaku manusia, yaitu komponen motorik, afektif dan kognitif.

1. Agresi fisik (*Physical Aggression*) yaitu komponen perilaku motorik seperti mulai atau menyakiti orang lain secara fisik, misalnya menyerang atau memukul.
2. Agresif verbal (*Verbal Aggression*) yaitu agresivitas dengan kata-kata. Agresi verbal ini berupa sindiran, fitnah, sarkasme. Agresi verbal ini juga dapat dilakukan dengan mengucapkan kata-kata kotor maupun perkataan kasar, misalnya menghina, mengumpat serta memfitnah.
3. Kemarahan (*Anger*) yaitu suatu bentuk agresi tidak langsung (*indirect aggression*) berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal atau disebabkan oleh seorang yang tidak dapat mencapai tujuannya.
4. Permusuhan (*Hostility*) yaitu komponen dari perilaku kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan.

2.1.3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas

Menurut Kartono (1985), terdapat beberapa faktor penyebab munculnya perilaku agresif, yaitu :

1. Faktor internal, ini meliputi yaitu :
 - a. Faktor kognitif ini melibatkan proses pemikiran dan interpretasi individu terhadap situasi yang memicu agresi.
 - b. Faktor emosi ini melibatkan adanya pengalaman emosional individu yang dapat mempengaruhi respons agresif.
 - c. Faktor arousal ini juga melibatkan adanya tingkat kegembiraan atau kegelisahan individu yang dapat mempengaruhi intensitas agresi.
2. Faktor eksternal, ini meliputi yaitu :
 - a. Faktor situasional ini melibatkan lingkungan fisik dan social di sekitar individu yang dapat mempengaruhi terjadinya agresi.
 - b. Faktor personal ini melibatkan karakteristik individu seperti kepribadian individu seperti kepribadian, pengalaman masa lalu
 - c. Faktor genetik ini juga yang dapat mempengaruhi kecenderungan individu untuk bersikap agresif.

2.1.4. Agresivitas Pada Remaja

Bogard et al. (dalam Baron & Branscombe, 2012) menyatakan agresivitas laki-laki lebih tinggi dibandingkan perempuan, sementara data dari USDHHS (Marcus, 2007) juga menyebutkan remaja laki-laki berusia 14-18 tahun yang melakukan penyerangan secara fisik sebesar 42% dan perempuan sebanyak 28%.

Rosenblum & Lewis, 2003 mengatakan masa remaja merupakan suatu masa dimana fluktuasi emosi (naik dan turun) berlangsung lebih sering. Remaja merasa sebagai orang yang paling bahagia di suatu saat dan kemudian merasa sebagai orang yang paling malang di saat lain. Dalam banyak kasus intensitas dari emosi mereka sedikit berada diluar proporsi dari peristiwa

yang membangkitkannya (Steinber & Levine, 1997). Remaja dapat merajuk, tidak mengetahui bagaimana caranya mengekspresikan perasaan mereka secara cukup. Dengan sedikit atau tanpa provokasi sama sekali, mereka dapat menjadi sangat marah kepada orangtuanya, memproyeksikan perasaan-perasaan mereka yang tidak menyenangkan kepada orang lain (Santrock, 2002). Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan individu merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasan kognitif mengolah perubahan yang baru tersebut bisa membawa perubahan besar dalam fluktuasi emosi remaja. Dengan hal ini pada diri remaja akan berusaha untuk mencari pengurangan dari perasaan rendah diri tersebut dengan melakukan tindakan agresif.

2.2. Frustrasi

2.2.1. Definisi Frustrasi

Menurut Carver & Scheier (1998) mengatakan bahwa frustrasi didefinisikan sebagai perasaan tidak puas atau kecewa yang muncul ketika individu menghadapi hambatan dalam mencapai tujuan atau keinginan mereka.

Menurut Sutarjo (2007) mengatakan bahwa frustrasi merupakan suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi dikarenakan suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat. Menurut Sobur (2001) mengatakan bahwa frustrasi diartikan sebagai perasaan kecewa, marah atau putus asa akibat tidak tercapainya harapan atau keinginan seseorang. Frustrasi adalah suatu kondisi emosional yang timbul ketika seseorang mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan atau keinginan yang diharapkan. Orang seringkali mengalami hambatan dalam pemuasan suatu kebutuhan, motif dan keinginan. Keadaan terhambat dalam mencapai suatu tujuan dinamakan frustrasi (Sarwono & Meinarno, 2015).

2.2.2. Aspek – Aspek Frustrasi

Menurut Sutarjo (2007) mengatakan bahwa frustrasi dapat dilihat dari aspek yaitu :

1. *Bloking* merupakan reaksi tak bereaksi (tidak menampilkan perilaku apapun). Itu mengakibatkan adanya hambatan yang menimbulkan frustrasi, individu tidak dapat menentukan perilaku yang membawanya lepas dari situasi atau keadaan frustrasi tersebut.
2. Agresi merupakan suatu tindakan yang ditujukan pada penghambat, sebab dengan adanya cara untuk merusak. Hal ini, kerusakan itu bisa dirinya sendiri maupun orang lain.
3. *Breakdown* atau perasaan asa merupakan suatu reaksi yang bersifat *destructive*, dalam bentuk tidak mau atau tidak berkeinginan untuk berusaha lebih lanjut dalam mencapai apa yang diinginkannya.
4. Penggunaan *defense mechanisms* yang berlebihan merupakan frustrasi itu *denial* atau tidak ada maupun tidak berarti baginya, padahal dapat merasakannya.

2.2.3. Faktor – Faktor Frustrasi

Menurut Sarwono (2010) ada beberapa hal yang merupakan faktor-faktor yang menyebabkan frustrasi. Berbagai sumber frustrasi menimbulkan berbagai jenis frustrasi yang dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Frustrasi lingkungan, yaitu frustrasi yang disebabkan oleh halangan atau rintangan yang terdapat dalam lingkungan.
- b. Frustrasi pribadi, yaitu frustrasi yang tumbuh dari ketidakmampuan orang itu sendiri dalam mencapai tujuan. Dengan perkataan lain, frustrasi pribadi ini terjadi karena adanya perbedaan antara tingkatan harapan dengan tingkatan kemampuannya.

c. Frustrasi konflik, yaitu frustrasi yang disebabkan oleh konflik dari berbagai motif dalam diri seseorang. Dengan adanya motif-motif yang saling bertentangan, maka pemuasan dari salah satunya akan menyebabkan frustrasi bagi yang lain. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa frustrasi dapat bersumber dari lingkungan, pribadi dan adanya konflik.

2.3. Hasil Penelitian Terdahulu

Dari penelitian yang dilakukan oleh Widianingsih (2013), menemukan bahwa frustrasi dan agresivitas berada pada kategori yang sangat tinggi. maka hubungan yang positif dan signifikan antara reaksi frustrasi dengan perilaku agresif. Hasil penelitian ini dimaknai bahwa semakin tinggi tingkat frustrasi yang dialami seseorang, maka semakin tinggi perilaku agresif yang akan dimunculkan.

Berikut penelitian yang dilakukan oleh Hsu, wen dkk (2015), menunjukkan bahwa Penggunaan Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) secara berlebihan menjadi masalah yang signifikan di seluruh dunia, terutama di kalangan mahasiswa. Mirip dengan kecanduan internet, penggunaan patologis MMORPG adalah sejenis kecanduan modern yang dapat memengaruhi kehidupan siswa baik secara fisik maupun psikologis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami kecanduan MMORPG dari pendekatan desain pengalaman pengguna. Kami pertama kali mengembangkan model lengkap yang mencakup sebelas faktor (tantangan, fantasi, rasa ingin tahu, kontrol, penghargaan, kerja sama, kompetisi, pengakuan, kepemilikan, kewajiban, dan permainan peran) untuk mewakili pengalaman pengguna dalam MMORPG. Setelah itu, kami merancang kuesioner untuk mengukur pengalaman bermain game dan tingkat kecanduan siswa. Informasi demografi siswa, termasuk jenis kelamin dan kebiasaan bermain game, juga dikumpulkan. Empat ratus delapan belas mahasiswa Taiwan berusia 18-25 tahun mengambil bagian dalam survei online ini. Analisis

regresi kemudian dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan penjelas relatif dari masing-masing variabel, dengan skor kecanduan sebagai variabel dependen dan sebelas faktor pengalaman pengguna sebagai variabel independen. Hasil analisis regresi mengungkapkan lima faktor kritis (keingintahuan, permainan peran, kepemilikan, kewajiban, dan hadiah) yang dapat digunakan untuk memprediksi kecanduan MMORPG. Selain itu, penelitian ini juga menyimpulkan kemungkinan mekanisme kasual untuk meningkatkan tingkat kecanduan mahasiswa. Implikasi temuan kami untuk praktisi desain dan pendidikan juga dibahas.

Berikutnya penelitian dilakukan oleh Eversole, Colby dan Funk (2018). Penelitian yang menemukan bahwa ada hubungan positif antara frustrasi dengan agresivitas pada player game online. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat frustrasi yang dialami oleh pemain game online, semakin besar kemungkinan mereka untuk menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi.

Dari penelitian yang dilakukan Khazal, Y. Chatton, A. Rothen dkk (2016) yang dilakukan terhadap orang dewasa. 7-item Game Addiction Scale (GAS) digunakan untuk menyaring penggunaan game yang adiktif. Validasi lintas bahasa dan validasi dalam bahasa Prancis dan Jerman diperlukan dalam sampel dewasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai struktur faktorial GAS versi Prancis dan Jerman pada orang dewasa. Dua sampel pria dari bahasa Prancis (N = 3318) dan Jerman (N = 2665) di Swiss dinilai dengan GAS, Inventaris Depresi Utama (MDI), Skala Pencarian Sensasi Singkat, dan Kuesioner Kepribadian Zuckerman-Kuhlman (ZKPQ-50-cc). Mereka juga dinilai untuk penggunaan ganja dan alkohol. Konsistensi internal skala memuaskan (Cronbach $\alpha = 0.85$). Solusi satu faktor ditemukan di kedua sampel. Asosiasi kecil dan positif ditemukan antara skor GAS dan MDI, serta subskala Neurotisme-Kecemasan dan Agresi-Permusuhan dari ZKPQ-50-cc. Asosiasi negatif kecil ditemukan dengan

subskala Sosiabilitas ZKPQ-50-cc.GAS, dalam versi Prancis dan Jermannya, sesuai untuk menilai kecanduan game di kalangan orang dewasa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ybarra et al. (2012) menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain game online cenderung lebih agresif dan mengalami lebih banyak frustrasi dibandingkan dengan remaja yang jarang bermain *gameonline*. Studi ini juga menemukan bahwa faktor seperti jenis kelamin, usia dan waktu bermain game online dapat mempengaruhi hubungan frustrasi dan agresivitas.

Selanjutnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Wang, Chen dan Li (2020) menunjukkan bahwa pengaturan emosi dapat memoderasi hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja player game online. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pengaturan emosi yang dimiliki pemain, semakin kecil kemungkinan mereka untuk menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi sebab frustrasi dalam game online.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Tariq (2019), ini menyelidiki hubungan antara kecanduan game dan agresi di kalangan dewasa muda. 160 peserta (80 laki-laki dan 80 perempuan) didekati dengan *purposive sampling*. *Cross-sectional*, desain penelitian korelasional dipekerjakan. Data dikumpulkan dengan menggunakan dua kuesioner: *Gaming Addiction Inventory for Adults* dan *The Aggression Questionnaire*. Itu data dianalisis melalui *Statistical Package for the Social Sciences*, versi 21. Hasil menunjukkan bahwa kecanduan game memiliki hubungan yang signifikan tetapi negatif dengan agresi, kemarahan, dan agresi fisik, sedangkan agresi verbal dan permusuhan tidak berhubungan secara signifikan. Analisis perbedaan gender menunjukkan laki-laki lebih kecanduan *game* daripada perempuan, sedangkan agresi dan variannya tidak ditemukan perbedaan yang signifikan. Studi tersebut menyimpulkan bahwa bermain *video game* dapat menjadi sumber untuk melepaskan agresi, sehingga menurunkan gairah fisiologis dan mengurangi agresi dalam hidup. Hubungan terbalik dari kecanduan game

dan agresi menyiratkan pertimbangan positif dari *game* untuk menghadapi agresi di kalangan dewasa muda. Studi ini memiliki keterbatasan tertentu karena penelitian yang akan datang harus memeriksa jenis permainan tertentu dengan agresi atau membandingkan kelompok usia yang berbeda akan lebih mencerahkan hubungan antarpermainan dan agresi.

Dengan demikian dari penelitian yang dilakukan oleh Liu dan Wang (2021), menemukan bahwa intervensi psikologis dapat membantu mengurangi tingkat frustrasi dan agresivitas pada remaja player game online. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan bantuan intervensi psikologis, pemain *game online* dapat belajar cara mengatasi frustrasi dan menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih rendah dalam kehidupan nyata.

2.4.Kerangka Konseptual

Menurut Sutarjo (2007) mengatakan bahwa frustrasi merupakan suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi dikarenakan suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat. Frustrasi adalah suatu kondisi emosional yang timbul ketika seseorang mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan atau keinginan yang diharapkan. Frustrasi adalah suatu kondisi emosional yang timbul ketika seseorang mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan atau keinginan yang diharapkan.

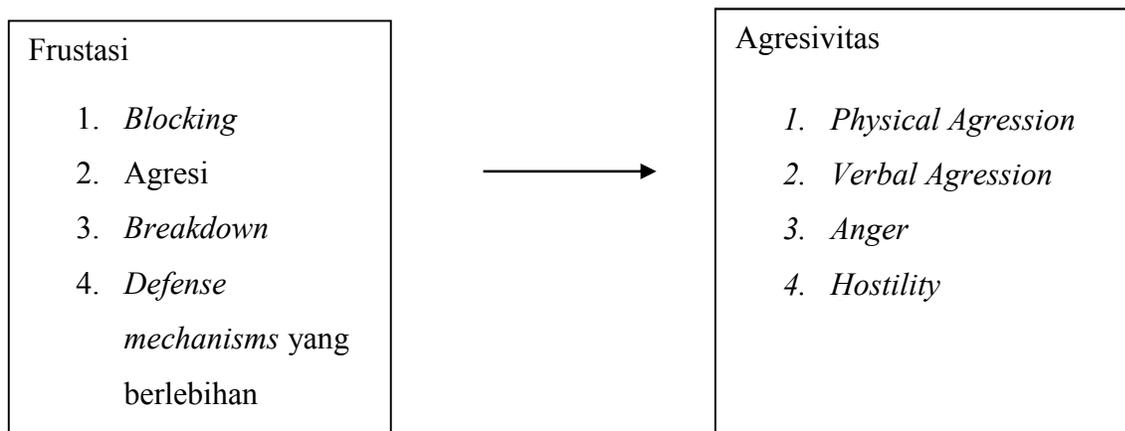
Menurut Buss dan Denny (1992) mengatakan bahwa agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Papalia dan Olds (2009) agresivitas dibagi menjadi dua bentuk, yaitu *instrumental aggression* dan *hostile aggression*. *Instrumental aggression* diartikan sebagai agresivitas yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, perilaku ini umumnya terjadi pada anak usia dini. Misalnya, anak memperebutkan mainan temannya untuk tujuan mendapatkan mainan tersebut, bukan berarti untuk menyakiti anak lain. *Instrumental aggression*

tidak bersifat merusak, biasanya bersifat proaktif atau reaktif. Sedangkan *hostile aggression* diartikan sebagai tindakan yang ditunjukkan untuk menyakiti orang lain dan juga merusak sarana ataupun prasarana yang ada secara sengaja. Bentuk agresi lainnya yakni *affective aggression*. Agresi ini merupakan bentuk respon emosional terhadap sasaran yang dipersepsikan sebagai sumber ketidaknyaman atau dianggap sebagai sumber bahaya.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa durasi bermain *game online* yang lama dapat meningkatkan tingkat frustrasi dan agresivitas pada remaja (Chuang, Yang & Huang, 2011). Remaja yang sering bermain *game online* juga dapat mengalami kecanduan *game* yang dapat meningkatkan resiko perilaku agresi (Kuss & Griffiths, 2012). Selain itu, lingkungan dalam *game online* yang sering kali penuh dengan permainan kekerasan dan perilaku agresif juga dapat mempengaruhi tingkat agresivitas remaja *player game online* (Ybarra et al. 2008).

Berdasarkan uraian di atas bahwa pada remaja *player game online* dipengaruhi oleh rasa frustrasi dan agresivitas. Frustrasi yang muncul saat bermain *game online* dapat memicu emosi negatif dan meningkatkan tingkat agresivitas pada remaja. Hal tersebut menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online*. Semakin panjang durasi dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula tingkat frustrasi dengan agresivitasnya. Begitu juga sebaliknya semakin rendah frustrasi dengan agresivitas maka semakin rendah pula bermain *game online*.

Gambar 2.1. Kerangka konseptual antara frustrasi dengan agresivitas





2.5. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ha : Ada hubungan positif antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *palayer game online* di Kota Medan.

Ho : Tidak ada hubungan positif antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *palayer game online* di Kota Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) mengatakan bahwa metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data, yang tujuannya adalah untuk mendeskripsikan, mendemonstrasikan, mengembangkan dan menemukan informasi untuk dapat memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah kehidupan manusia. Dalam penelitian ini ada sebanyak dua variabel penelitian, ialah : variabel bebas serta variabel tergantung.

Menurut Sugiyono (2013) variabel bebas merupakan variabel merupakan yang membagikan pengaruh ataupun jadi pemicu terbentuknya pergantian terhadap variabel tergantung. Sebaliknya, variabel tergantung didefinisikan sebagai yang diberikan pengaruh ataupun jadi akibat dari pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas. Oleh karena itu yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (X) : Frustrasi
2. Variabel Tergantung (Y) : Agresivitas

3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1. Frustrasi

Frustasi adalah suatu proses tingkah laku diri yang terhalang, oleh sebab kebutuhan, manusia bertindak untuk mencapai tujuan yaitu melayani kebutuhan yang sesuai dengan dorongan, suatu keadaan perasaan yang disertai proses rintangan. Variabel Frustrasi diukur berdasarkan skala frustrasi yang dikemukakan oleh Sutarjo (2007) yang terdiri dari 4 dimensi, yaitu : *blocking* (tidak beraksi), agresi, *breakdown* (putus asa) dan penggunaan *defense mechanisms* yang berlebihan.

3.2.2 Agresivitas

Agresivitas merupakan keinginan menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Variabel agresivitas diukur berdasarkan skala agresivitas yang dikemukakan oleh Buss dan Denny (1992) yang terdiri dari 4 dimensi yaitu : agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pada remaja *player game online* di Kota Medan, yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Remaja yang dipilih dalam penelitian ini adalah usia 18-22 tahun dan berdomisili di Kota Medan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013) populasi paling tidak mengandung satu karakteristik yang membedakan dari kelompok-kelompok lain. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pengurus Statistik di Kota Medan pada tanggal 12 April 2023, diketahui populasi

dalam penelitian ini yang merupakan remaja di Kota Medan berjumlah 198.529 orang di Kota Medan. Para peserta dalam penelitian ini adalah seluruh remaja *player game online* di Kota Medan, namun tidak diketahui secara keseluruhan bahwa remaja tersebut sebagai *player game online*. Dari penentuan remaja akan menjadikan populasi ini, maka sampel yang diharapkan terhadap remaja dapat mewakili populasi.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, yang meliputi ukuran dan karakteristik populasi. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga sampel secara akurat mencerminkan situasi populasi saat ini. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:120).

Dalam penelitian ini jumlah sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan uji korelasional pada aplikasi G*Power. Dalam G*Power 3.1. manual (2017), G*Power 3.1. adalah suatu software untuk menghitung statistical power atau kekuatan uji statistic untuk berbagai uji t, uji F, uji χ^2 , uji z, uji korelasi, ukuran efek (effect size), dan uji statistik lainnya dengan menampilkannya secara grafis hasil analisis tersebut. Dalam perhitungan jumlah sampel penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya yang berjudul Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers, dengan efek size (r) sebesar 0,257 dengan statistical power sebesar 0,85. Maka setelah dihitung menggunakan software G*Power 3.1 maka jumlah minimal dari responden yang diperlukan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 106 orang.

3.5. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Menurut Azwar (2010) mengatakan bahwa metode skala dapat menggambarkan aspek kepribadian individu, dapat merefleksikan diri biasanya tidak disadari responden yang bersangkutan, responden tidak menyadari arah jawaban ataupun kesimpulan yang diungkapkan pernyataan atau pertanyaan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur persetujuan atau ketidaksetujuan responden untuk setiap pernyataan yang dilontarkan oleh peneliti adalah skala *likert*.

Skala *likert* yaitu suatu skala yang berfungsi untuk mengukur beberapa besar tingkat kesetujuan dan tidak setuju seseorang terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Pada teknik skala ini terdapat dua jenis pernyataan, yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang positif yang mendukung objek sikap yang diungkap, sedangkan pernyataan *unfavorable* merupakan pernyataan negatif yang tidak mendukung objek sikap yang hendak diungkap (Azwar, 2001). Dalam proses pelaksanaannya, skala psikologi ini dibagikan kepada responden yang merupakan sampel penelitian melalui salah satu media *Google* yaitu *Google Form*.

Tabel 3.1 Instrumen Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

3.6. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan peneliti akan menyebarkan kuesioner melalui beberapa aplikasi media sosial yaitu *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook* dan *offline* kepada remaja *Player Game Online* di Kota Medan melalui media *Google Form*.

3.6.1. Persiapan Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu cara untuk memperoleh, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti membutuhkan suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti membutuhkan instrumen yang tepat sehingga peneliti harus merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat dalam menyusun instrumen penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian ini. Adapun jumlah subjek dalam penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasi *G*Power* sebanyak 106 orang.

1.) Pembuatan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun sendiri oleh peneliti dengan arahan dosen pembimbing. Skala yang dipakai adalah *Frustrasi* disusun berdasarkan aspek-aspek frustrasi yang dikemukakan oleh Sutarjo (2007) yang terdiri dari 4 aspek yaitu *blocking* (tidak beraksi), agresi, *breakdown* (putus asa) dan penggunaan *defense mechanisms* yang berlebihan.

Demikian juga dengan skala *Agresivitas*, yang disusun berdasarkan aspek *Agresivitas* menurut Buss dan Denny (1992) yang terdiri dari 4 dimensi yaitu : agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat *blueprint* dan kemudian dioperasikan dalam bentuk item-item berdasarkan aspek yang ditentukan.

No	Aspek	Indikator	No item		Total
			Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Blocking</i>	a. Perasaan berdosa b. Tidak percaya kepada diri sendiri dan orang lain c. Kehilangan konsentrasi	1,2,3	14,15,16	6
2.	Agresi	a. Perkelahian b. Menyerang benda hidup/mati c. Berkata kasar d. Keinginan bunuh diri	4,5,6,7	17,18,19,20	8
3.	<i>Breakdown</i>	a. Putus asa b. Kecewa c. Kehilangan perhatian terhadap segala sesuatu yang ambisius d. Kekurangan daya ingat	8,9	21,22	4
4.	Penggunaan <i>defense mechanism</i> yang berlebihan	<i>Denial</i>	10,11,12,13	23,24,25,26	8
TOTAL			13	13	26

Tabel 3.3 Blue Print Uji Coba Skala Frustrasi

Table 3.4 Blue Print Uji Coba Skala Agresivitas

	Aspek	Indikator	No item		Total
			Favorabel	Unfavorable	

1.	Agresi fisik (<i>Physical Agression</i>)	a. Memukul, medorong, menendang, mencubit. b. Memintaorang lain untuk memukul, medorong, menendang, mencubit	1,2,3	14,15,16	6
2.	Agresif verbal (<i>Verbal Agression</i>)	a. Menolak untuk sependapat b.Mencaci atau mengumpat Memberikan ancaman	4,5,6,7	17,18,19,20	8
3.	Kemarahan (<i>Anger</i>)	a. Sulit mengendalikan amarah b.Cepat merasa marah (<i>irritability</i>)	8,9,10	21,22,23	6
4.	Permusuhan (<i>Hostility</i>)	a.Sakit hati b.Perasaan tidak adil	11,12,13	24,25,26	6
TOTAL			13	13	26

2.) Tahap Uji Coba Alat Ukur

Setelah alat ukur disusun, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur digunakan untuk menguji apakah validitas dan reliabilitas dari skala yang disusun sebagai pengumpul data penelitian. Pelaksanaan tes skala frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kota Medan, dengan proses penyebaran skala dilakukan secara online dengan bentuk *google form*. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 16 September 2023 pada remaja *player game online* di Kota Medan dan pada saat uji coba alat ukur, peneliti menentukan jumlah sampel sebanyak 50 responden yang sesuai dengan karakteristik responden. Uji coba ini bertujuan untuk menguji setiap alat ukur yang disusun apakah sudah menghasilkan item yang baik atau tidak.

Hasil pengujian yang diperoleh akan di analisis dengan menggunakan program *SPSS 20.0 for windows* untuk mengetahui reliabilitas dan validitas dari kedua skala yang disusun. Setelah itu item akan di seleksi nantinya, item yang tidak lolos akan dihilangkan/dihapuskan, selanjutnya untuk item yang lolos akan disusun kembali pada penelitian yang sesungguhnya.

Table 3.5 Blue Print Skala Frutasi Setelah Uji Coba

No	Aspek	No item		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Blocking</i>	1,2,3	14,15,16	6
2.	Agresi	4,5,6,7	17,18,19,20	8
3.	<i>Breakdown</i>	8,9	21,22	4
4.	Penggunaan <i>defense mechanism</i> yang berlebihan	10,11*,12,13	23,24,25,26	8
TOTAL		13	13	26

(*: item yang gugur)

Table 3.6 Blue Print Skala Agresivitas Setelah Uji Coba

No.	Aspek	No item		Total
		Favorabel	Unfavorable	
1.	Agresi fisik (<i>Physical Agression</i>)	1,2,3	14,15,16	6
2.	Agresif verbal (<i>Verbal Agression</i>)	4,5,6,7	17,18,19,20	8
3.	Kemarahan (<i>Anger</i>)	8,9,10	21,22,23	6

4.	Permusuhan (<i>Hostility</i>)	11,12,13	24,25,26	6
TOTAL		13	13	26

(*: item yang gugur)

Berdasarkan perhitungan komputerisasi yang dilakukan sebanyak dua kali melalui program *IBM SPSS Statistics 20*, uji coba skala Frustrasi diperoleh hasil bahwa skala Frustrasi terdiri dari 26 item terdapat 25 item.

Berdasarkan uji coba Agresivitas diperoleh hasil bahwa skala Agresivitas yang terdiri dari 26 item.

3.6.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti akan menyebarkan kuesioner melalui media *Google Form* kepada remaja *player game online* di Kota Medan melalui *whatsapps*, *instagram* *Facebook* serta *offline*. Responden diminta untuk mengisi semua pernyataan yang ada dalam *google form* tersebut sesuai dengan dirinya dan peneliti juga memberikan batas pengisiannya satu kali bagi setiap nomor *handphone*, sehingga tidak terjadi pengisian ganda pada hasil *google form* nantinya.

3.7. Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dan menguji hipotesis yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis kuantitatif. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi dan uji linearitas.

3.7.1. Uji Asumsi

Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian adalah :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan program *SPSS 25.0 for windows* dengan uji normalitas Kolmogorof-Smirnov yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan nilai $p > 0,05$ maka pengujian dapat menggunakan teknik analisis parametrik, namun jika data tidak normal dengan nilai $p < 0,05$ maka menggunakan teknik statistik *non-parametrik*.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan program *SPSS 25.0 for windows* dengan uji tes *for linearity* yang bertujuan untuk menguji apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung mengikuti garis lurus atau tidak. Dua variabel dikatakan mengikuti garis lurus jika memiliki nilai signifikansi atau probabilitas yang diperoleh nilai $p < 0,05$.

3.7.2 Uji Hipotesa

Uji hipotesa sebagai analisis ini digunakan dalam penelitian adalah uji korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan program SPSS 25.0 *for windows*. Teknik analisis *pearson product moment* ini bertujuan untuk mengetahui hubungan frustrasi dengan agresivitas. Uji hipotesis penelitian dapat diterima apabila nilai $\text{sig } p > 0,05$ dan jika $p < 0,05$ maka hipotesis ditolak.