

PERILAKU AGRESIF DITINJAU DARI KONFORMITAS DAN JENIS KELAMIN PADA SISWA YANG BERMAIN GAME ONLINE DENGAN DURASI LEBIH DARI 2 JAM

¹Novita Mustika Sari, ²Falasifatul Falah*

^{1,2} Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author:
falasifa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menguji hubungan antara perilaku agresif ditinjau dari konformitas dan jenis kelamin pada siswa yang bermain game online dengan durasi lebih dari 2 dan adanya perbedaan perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin pada siswa yang bermain game online dengan durasi lebih dari 2. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan dua skala yaitu skala perilaku agresif yang terdiri dari 36 item dengan reliabilitas 0,932 dan skala konformitas yang terdiri dari 16 item dengan reliabilitas 0,877. Uji hipotesis pertama pada penelitian ini menggunakan teknik product moment dengan korelasi $r_{xy} = 0,712$ dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif. Uji hipotesis kedua pada penelitian ini menggunakan T-test dengan nilai signifikansi $0,061 > 0,05$. Hasil ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan perilaku agresif antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan yang bermain game online dengan durasi lebih dari 2. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa jika konformitas tinggi, maka perilaku agresifnya semakin tinggi. Kesimpulan hipotesis pertama diterima dan hipotesis kedua ditolak.

Kata Kunci: konformitas, perilaku agresif, pecandu game online

Abstract

This research was conducted to examine the relationship between aggressive behavior in terms of conformity and gender in students who play online games with a duration of more than 2 and the existence of differences in aggressive behavior based on gender in students who play online games with a duration of more than 2. This research uses quantitative methods. Sampling in this study used purposive sampling. The data collection method uses two scales, namely the aggressive behavior scale consisting of 36 items with a reliability of 0.932 and the conformity scale consisting of 16 items with a reliability of 0.877. The first hypothesis test in this study used the product moment technique with a correlation $r_{xy} = 0.712$ with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). These results indicate a significant relationship between conformity and aggressive behavior. The second hypothesis test in this study used the T test with a significance value of $0.061 > 0.05$. These results show that there is no difference in aggressive behavior between male and female students who play online games with a duration of more than 2. Based on these results it can be concluded that if conformity is high, then aggressive behavior will be higher. The conclusion of the first hypothesis is accepted and the second hypothesis is rejected.

Keywords: *conformity, aggressive behavior, online gaming addicts*

1. PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, berlangsung saat individu memasuki usia 15 sampai 21 tahun. Remaja pada periode ini mengalami berbagai perubahan baik secara kognitif, biologis dan sosioemosional. Piaget (Ibda, 2015) menjelaskan, secara kognitif remaja mampu berfikir abstrak, hal ini diartikan memiliki pemikiran yang idealisme, mampu menyusun rencana untuk memecahkan suatu permasalahan serta mampu membayangkan situasi rekaan dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran logis. Remaja akan mencari nilai-nilai yang akan dianut dan membandingkannya dengan lingkungan pertemanannya, sedangkan pada tahap selanjutnya remaja mampu memecahkan dan menerima masalah dengan baik. Remaja memasuki puncak pertumbuhan secara biologis pada awal remaja yang ditandai dengan pubertas, meliputi perubahan fisik yang membedakan antara perempuan dengan laki-laki. Karakteristik seks sekunder muncul seperti tumbuhnya payudara pada perempuan, penonjolan testis pada remaja laki-laki maupun perubahan secara hormonal (Nevid, 2021). Perkembangan emosional, remaja cenderung memiliki emosi yang fluktuatif, ditunjukkan dengan perasaan yang mudah berubah seperti mudah tersinggung, sedih, emosi yang meledak-ledak, murung, dan perilaku agresif yang menandakan remaja kurang memiliki kematangan emosional (Febrina, 2014).

Agresif menurut Murray (1990) merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang untuk melawan atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis seperti dengan berkelahi, menyerang, maupun melukai orang lain (Murray, 1990). Data tahun 2021 menunjukkan angka kriminalitas yang disebabkan remaja meningkat sekitar 18,764 kasus. Kapolri Listyo Sigit Prabowo menjelaskan angka kriminalitas tersebut meningkat dari 257,743 kasus menjadi 276,507 kasus, sedangkan tahun 2022 tercatat angka kriminalitas di Indonesia meningkat sekitar 7,3% dari 257,743 kasus menjadi 276,507. Kasus kenakalan remaja tersebut antara lain tawuran, balap liar, perampokan, pengeroyokan, dan perundungan Setyowati (2023).

Jenis kelamin merupakan salah satu faktor personal yang menyebabkan perilaku agresif. Peran jenis kelamin dapat berubah menyesuaikan lingkungan seseorang sehingga berpotensi menjadi penentu sikap agresif berdasarkan peran jenis kelamin. Pada umumnya anak laki-laki cenderung lebih agresif dibandingkan anak perempuan, hal ini dikarenakan laki-laki lebih sering menunjukkan sikap dominan dalam merespon suatu hal yang memunculkan perilaku agresif, sedangkan anak perempuan lebih dominan pada ekspresi emosionalnya (Empati dkk., 2016). Berdasarkan hasil penelitian, laki-laki cenderung berperilaku agresif dibanding siswa perempuan. Broverman, menjelaskan bahwa remaja laki-laki memiliki sifat yang lebih independen, ambisius, kuat, kasar dan agresif. Erikson mengungkapkan bahwa laki-laki juga memiliki sifat suka mencampuri urusan orang lain dan bertindak agresif. Salah satu bentuk perilaku agresif yang sering ditunjukkan secara fisik adalah pertengkaran antar remaja laki-laki, hal ini terjadi dikarenakan sulitnya pengendalian emosi pada remaja laki-laki. Perilaku agresif secara verbal dimunculkan dengan kata-kata kotor, hinaan, dan cacian pada saat bersama teman.

Penelitian terkait perilaku agresif pada perempuan menunjukkan bahwa siswa perempuan berada dalam kategori rendah dalam berperilaku agresif. Broverman menyatakan bahwa perempuan cenderung dapat melakukan sesuatu dengan bijaksana dibandingkan anak laki-laki sehingga pada umumnya perempuan cenderung tidak berperilaku agresif secara fisik, verbal, maupun perusakan terhadap barang. Williams menyatakan bahwa anak perempuan lebih bersikap lembut, simpatik, penuh kasih sayang dibanding berperilaku agresif (Aulya dkk., 2016). Perilaku agresif muncul tidak hanya karena pelaku ingin melakukannya namun, terdapat faktor yang mempengaruhi perilaku agresif tersebut antara lain adalah pola asuh keluarga, lingkungan sosial, lingkungan sekolah, situasional, budaya, kognitif dan pengendalian diri (Munawaroh, 2021). Salah satu perilaku agresif yang saat ini sering muncul karena faktor lingkungan adalah kecanduan bermain game online. Taylor mengungkapkan hal yang membedakan antara laki-laki dan perempuan dalam bersikap agresif yaitu perusakan benda milik orang lain. sikap tersebut muncul saat remaja mengalami frustrasi sehingga reaksi yang spontan terjadi dimunculkan seperti melempar, memukul benda-benda yang ada di sekitar. Hal tersebut menjelaskan bahwa laki-laki memiliki kemungkinan berperilaku agresif lebih besar didalam kesehariannya dibanding perempuan.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021-2022. Kalangan remaja berusia 13 hingga 18 tahun menempati urutan pertama penggunaan internet tertinggi di Indonesia sebesar 99,16%, urutan kedua pada jenjang usia 19-34 tahun sebesar 98,64%, usia 35-54 sebesar 87,3%, usia 5-12 tahun sebesar 62,43%, dan usia lebih dari 55 tahun sebesar 51,73% (Bayu, 2022) Berdasarkan data dari we are sosial tahun 2022 mencatat bahwa Indonesia adalah negara ke-3 yang memiliki pemain game terbanyak di dunia, dengan rentan usia 16 sampai 64 tahun. 68,1% gamers menggunakan gawai untuk bermain game online. Jumlah gamers di Indonesia diperkirakan mencapai 34 juta orang, 19,9 juta diantaranya merupakan gamers berbayar dan memiliki pengeluaran sekitar \$ 9,12 perbulan(Arifah, 2019).

Penggunaan teknologi digital seperti gawai ini seharusnya dapat di manfaatkan dengan baik oleh pelajar untuk menambah referensi pengetahuan, mengingat kewajiban utama siswa adalah belajar, namun faktanya banyak siswa yang tidak memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik. Mayoritas pelajar lebih senang memanfaatkan teknologi untuk

mencari hiburan dengan bermain game online dibanding belajar. Fenomena bermain game online saat ini sudah dijadikan sebagai salah satu gaya hidup pengguna yang sebagian besar didominasi oleh kalangan remaja (Amanda, 2016).

Salah satu penyebab seseorang kecanduan bermain game online adalah rintangan yang ada dalam setiap game. Rintangan ini akan membuat pecandunya merasa terus tertantang dan ketika pengguna tidak dapat mengontrol dirinya sendiri, maka disitulah pengguna akan merasa ketagihan dan tidak dapat lepas dari game tersebut (Ramadhani, 2013). World health organization (WHO) menggolongkan kecanduan game online merupakan salah satu gangguan kesehatan mental yang di masukan dalam ICD-11 (international classification of diseases), hal ini ditandai dengan kesulitan mengontrol penggunaan gawai dengan memprioritaskan game dibanding kegiatan lainnya. Remaja dapat dikatakan mengalami kecanduan game online apabila telah menghabiskan waktunya untuk bermain game dengan durasi lebih dari 2 jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi menyatakan bahwa masalah yang ditimbulkan akibat bermain meliputi masalah secara fisik seperti mata merah, mata perih, pusing dan juga meliputi gangguan secara psikologis seperti munculnya perilaku agresif, tidak fokus pada pelajaran, dan cenderung sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

Perilaku agresif akibat intensitas bermain game online lebih dari 2 jam muncul karena dipengaruhi oleh tayangan video game yang menampilkan tindakan kekerasan seperti pembunuhan, perkelahian, dan pengerusakan. Perilaku agresif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online muncul karena otak remaja mengalami (social learning theory) proses belajar melalui berbagai pengalaman ataupun mengamati perilaku orang lain. Permainan game online yang mengandung kekerasan atau perilaku agresif karena dapat menstimulasi otak untuk melakukan perilaku agresif seperti yang ada dalam video game tersebut (Andrita dkk., 2019).

Fenomena perilaku agresif yang disebabkan oleh game online ini dikuatkan oleh berita yang beredar pada 8 Februari 2020. Kasus agresif yang disebabkan oleh game online juga menyebabkan korban jiwa, kejadian tersebut terjadi di Grogol, Jakarta Barat. Seorang remaja nekat menusuk ibu kandungnya menggunakan gunting sebanyak 3 kali diduga karena kecanduan game online, berdasarkan keterangan keluarga korban, pelaku berinisial CCS berusia 18 tahun. Beberapa bulan terakhir seperti mengalami gangguan jiwa karena setiap hari hanya bermain game online (Yasir, 2020). Tanggal 19 Januari 2022, di Banjarnegara dihebohkan dengan kasus pembunuhan yang dilakukan oleh remaja berusia 18 tahun berinisial W yang membunuh sepupunya. Berdasarkan keterangan yang disampaikan AKBP Hendri Yulianto, terungkap bahwa alasan pembunuhan tersebut diawali dari pelaku yang kecanduan game online mencoba merebut ponsel milik sepupunya karena ponsel miliknya rusak (Mukhtar, 2022).

Berdasarkan data 18 Desember 2019, setiap bulan kurang lebih 10 pasien dengan kasus pecandu game online yang dilarikan ke rumah sakit jiwa di Jawa Barat, dari total keseluruhan yang tercatat dari bulan Januari hingga November 2019, kasus kecanduan game online ini telah mencapai 100 kasus (Rachmawati, 2019).

Remaja cenderung akan melakukan apapun agar diterima kelompok sosial sehingga remaja mengubah sikap dan tingkah lakunya sesuai dengan norma sosial yang ada

(Kartini, 2016). Remaja yang mengalami kecanduan game online akan merasa lebih bahagia dan merasakan kepuasan apabila melakukan suatu hal bersama dengan teman-temannya. Game online didefinisikan sebagai suatu permainan yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lainnya melalui jaringan untuk dapat berinteraksi dan mencapai tujuan yang sama dalam dunia virtual (Henry, 2010). Remaja sering kali bermain game online karena ajakan dari teman untuk bersama-sama bermain sebagai lawan dalam suatu permainan maupun sebagai tim yang bekerja sama menyelesaikan suatu tantangan. Bermain game online bersama dengan teman dapat membuat seseorang merasakan sensasi senang dan kepuasan karena terbebas dari tekanan sosial, frustrasi, dan kecemasan sehingga menimbulkan ketertarikan yang berlebih untuk memainkannya.

Tayangan yang mengandung perilaku agresif dalam game online dapat menimbulkan perilaku agresif pada individu yang mengonsumsinya secara berlebihan ditunjukkan dengan perilaku marah, berkata kasar, pemberontakan, bahkan menjurus pada perilaku fisik seperti memukul. Perilaku agresif yang disebabkan pengaruh lingkungan muncul karena banyaknya paparan stimulus yang terjadi karena lingkungan yang buruk seperti frustrasi, traumatis, ancaman dari lingkungan, dan pengaruh teman sebaya atau konformitas (Afiah, 2015). Perilaku agresif terjadi bukan hanya karena pelaku ingin melakukan hal tersebut namun, juga dipengaruhi beberapa faktor. Sarwono, dkk (Raviyoga & Marheni, 2019) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri seseorang yang berkaitan dengan kematangan emosi pada remaja. Emosi tersebut muncul ketika stimulus yang berasal luar yang diterima tidak sesuai dengan persepsi seseorang. Goleman (Afiah, 2015) menjelaskan bahwa emosi merupakan afeksi yang berasal dari komponen fisiologis dan berlanjut menjadi perilaku. Perilaku tersebut kemudian menetap dan menjadi kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari setiap individu. Emosi tersebut diekspresikan sebagai frustrasi, iri hati, dan kemarahan, sedangkan faktor eksternal umumnya muncul apabila terdapat provokasi dan pengaruh dari teman sebaya yang menekan sehingga menyebabkan konformitas yang terjadi di lingkungan remaja dapat memunculkan perilaku tertentu baik positif maupun negatif. Semakin kuat pengaruh kelompok pada diri remaja maka akan cenderung berperilaku agresif yang tinggi, sedangkan remaja yang memiliki tingkat konformitas yang rendah maka akan rendah pula perilaku agresifnya.

2. METODE

1. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “adanya hubungan perilaku agresif ditinjau dari konformitas dan jenis kelamin pada siswa yang bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam dan adanya perbedaan perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin siswa laki-laki dan perempuan pada pecandu *game online*”. Uji hipotesis dilakukan guna menganalisis hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima atau tidak. Uji hipotesis pertama menggunakan teknik analisis *produk moment pearson* sedangkan hipotesis kedua menggunakan teknik analisis *T-test* dengan bantuan program SPSS.

a. Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment pearson* untuk menguji adanya korelasi antara variabel (x) dan (y1). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti berhasil memperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,786 dengan hasil analisis signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan hipotesis penelitian dapat diterima dan terdapat hubungan antara perilaku agresif dengan konformitas di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang, dimana semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi tingkat perilaku agresif siswa SMK Pelita Nusantara 1 Semarang.

b. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji analisis statistik untuk uji T-test, langkah pertama adalah menjalani uji asumsi untuk melihat data yang diperoleh dalam penelitian mengikuti distribusi normal dan memperlihatkan korelasi linear antar variabel. Uji asumsi dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi secara normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *one sample-Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Tabel berikut menampilkan hasil dari proses uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Standar Deviasi	KS-Z	Sig.	P	Ket
Agresif	110,85	19,613	0,108	0,328	> 0.05	Normal
Konformitas	44,14	5,761	0,204	0.953	> 0.05	Normal

Hasil perhitungan pada tabel diperoleh hasil uji normalitas diperoleh dari *Kolmogorov-Smirnov* $Z = 0,108$ dengan taraf signifikan 0,328, maka dapat disimpulkan bahwa $0,328 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel agresif memiliki distribusi data normal. Selanjutnya pada uji coba skala konformitas diperoleh *Kolmogorov-Smirnov* $Z = 0,204$ dengan taraf signifikan $0,953 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel konformitas memiliki distribusi data secara normal.

d. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah variabel yang diamati bersifat linear atau tidak. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan analisis varians menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Berdasarkan data hasil uji linieritas menunjukkan nilai koefisien F-linear sebesar 82,644 dengan tingkat signifikansi (p)=0,000 ($p < 0,05$). Hasil uji linieritas ini menunjukkan adanya linearitas antara variabel perilaku agresif dengan tingkat konformitas.

e. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua distribusi atau lebih dan sebagai syarat sebelum melakukan uji T-test, uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas variabel perilaku agresif terdapat hasil sig 0,525 ($>0,05$) artinya data tersebut dapat dikatakan homogen, sedangkan variabel konformitas mendapatkan hasil sig 0,829 sehingga dapat dikatakan homogen. Berikut merupakan rincian hasil uji homogenitas:

Gambar 1. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Agresif	Based on Mean	.420	1	18	.525
	Based on Median	.248	1	18	.624
	Based on Median and with adjusted df	.248	1	15.060	.626
	Based on trimmed mean	.448	1	18	.512

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
konformitas	Based on Mean	.048	1	18	.829
	Based on Median	.088	1	18	.770
	Based on Median and with adjusted df	.088	1	14.185	.770
	Based on trimmed mean	.077	1	18	.785

f. Hipotesis Kedua

Uji hipotesis kedua pada penelitian ini menggunakan teknik analisis T-test untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara dua kelompok dengan SPSS (*statistical packages for social science*). Berdasarkan hasil analisis di dapatkan hasil nilai signifikansi sebesar $0,061 > 0,05$, dengan rerata pada jenis kelamin laki-laki sebesar 117,50 dan perempuan sebesar 100,88. Standar deviasi pada jenis kelamin laki-laki sebesar 15,716 dan standar deviasi pada jenis kelamin perempuan 21,597. Hal ini dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan perilaku antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku agresif merupakan perilaku yang bertujuan untuk menyakiti atau merugikan orang lain baik secara fisik maupun psikis. Perilaku agresif yang sering terjadi pada pecandu *game online* adalah agresi fisik berupa memukul, menendang, mencubit, menonjok dan lain sebagainya. Perilaku agresif yang ditunjukkan dalam bentuk verbal seperti kata kotor yang dilontarkan sebagai bagian dari ekspresi individu dalam mengungkapkan kekesalan maupun kesenangan saat bermain *game online*. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif ini adalah tingginya tingkat konformitas antara satu individu dengan individu lainnya. Konformitas sendiri di definisikan sebagai penyesuaian perilaku individu terhadap kelompok sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku dalam kelompok tersebut. Semakin tingginya tingkat konformitas maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang terjadi.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perilaku agresif ditinjau dari konformitas dan jenis kelamin pada remaja pecandu *game online* di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang dan adanya perbedaan perilaku agresif antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan pecandu *game online* di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang. Hipotesis pertama menggunakan teknik korelasi *product moment pearson*. Berdasarkan analisis tersebut peneliti berhasil memperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,786 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima dan adanya korelasi kearah positif antara konformitas dengan perilaku agresif. Hipotesis kedua menggunakan teknik analisis T-test untuk untuk menguji perbedaan perilaku agresif antara jenis kelamin laki-laki dengan perempuan yang di dapatkan hasil bahwa nilai signifikansinya $0,061 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan perilaku agresif yang signifikan antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Smith dan Jones (2019) mengenai hubungan antara tingkat konformitas dan perilaku agresif pada individu. Penelitian tersebut menemukan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara tingkat konformitas dan perilaku agresif pada sampel 200 mahasiswa universitas. Analisis statistik menunjukkan nilai korelasi Pearson sebesar $r = 0,65$ ($p < 0,01$), menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas seseorang, semakin tinggi juga perilaku agresif yang mereka tunjukkan. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. (2020) yang mengungkapkan temuan yang sejalan dengan hubungan antara tingkat konformitas dan perilaku agresif. Penelitian tersebut, menjelaskan hasil survei terhadap 300 partisipan dari berbagai latar belakang sosial. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara tingkat konformitas dan tingkat perilaku agresif ($r = 0,52$, $p < 0,05$). Hasil ini menegaskan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas seseorang, semakin besar kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Empati dkk., 2016) menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan bahwa tidak adanya perbedaan kecenderungan perilaku agresif pada laki-laki maupun siswa perempuan di SMP Muhammadiyah 1 Semarang. Perilaku agresif yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan cenderung dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri, laki-laki menunjukkan perilaku dominan dalam bentuk fisik sedangkan perempuan menunjukkan perilaku agresif secara emosional. Taylor (2009) menjelaskan bahwa individu yang mengalami konformitas akan mengikuti atau menyamakan perilaku

untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Individu akan menyesuaikan diri dengan mengubah perilaku untuk memenuhi ekspektasi atau tekanan sosial dari kelompok tertentu baik dalam hal positif maupun hal yang bertentangan dengan nilai atau prinsip pribadi secara langsung maupun dibawah tekanan untuk mengikuti norma kelompok. Kesepakatan tersebut dapat menguatkan atau memperkuat perilaku agresif, karena individu merasa bahwa perilaku tersebut diterima atau dianggap wajar oleh orang lain. Individu yang mengalami konformitas cenderung merasa takut terhadap otoritas atau aturan yang dibuat oleh seseorang yang ditakuti atau dianggap mempunyai kuasa terhadap kelompok.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada penelitian ini variabel perilaku agresif berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa pecandu *game online* di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang melakukan perilaku agresif yang dipicu dari aktivitas bermain *game online* seperti agresi fisik, agresi verbal, permusuhan, kemarahan dan permusuhan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel konformitas yang telah dilakukan, variabel konformitas berada dalam kategori sedang. Hal tersebut berarti pecandu *game online* di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang mengalami Tingkat konformitas sedang yang dipengaruhi adanya faktor-faktor tertentu seperti kekompakan dalam tim atau biasa disebut solidaritas, kesepakatan yang sebelumnya diajukan dengan cara sukarela maupun dengan paksaan, kepercayaan seseorang terhadap seseorang maupun tim juga menentukan tingkat konformitas karena apabila seseorang mengalami penurunan kepercayaan maka akan mengurangi ketergantungan terhadap tim.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku agresif dengan konformitas terhadap siswa SMK Pelita Nusantara 1 Semarang. Artinya semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif. Selain itu tidak ada perbedaan yang signifikan perilaku agresif antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan pecandu *game online* di SMK Pelita Nusantara 1 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- A. (2023). Wawancara siswa SMK Pelita 1 Semarang.
- Afiah, N. (2015). Kepribadian dan Agresivitas dalam Berbagai Budaya. *Buletin Psikologi*, 23(1), 13. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10573>
- Ali, M., & Asrori, M. (2005). *Psikologi Remaja*. PT. Bumi Aksara.
- Amanda, R. A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. 4(3), 290–304.
- Arifah, I. . (2019). adiksi online di indonesia: sampai bawa pispot ke kamar karena

kecanduan game. *ABC Australia-DetikNews*.

Aulya, A., Ilyas, A., & Ifdil. (2016). *Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-laki Dan Siswa Perempuan*.

Azwar, Saifuddin. (2021). *Reliablilitas dan Validitas edisi 4*.

Azwar, Saifuddin. (2022). *Penyusunan Skala Psikologi* (3rd ed.). Pustaka Belajar.

Azwar, Saifudin. (2021). *Reliabilitas dan validitas edisi 4*.

Baron, R. A., & Byrne, D. (2004). *Psikologi sosial: Sosial psikologi* (D. Ratna (ed.)). Erlangga. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20113472>

Bayu, D. (2022). *Data Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia*. <https://dataindonesia.id/internet/detail/remaja-paling-banyakgunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>

Breakwell, G. M. (1999). *coping with aggressive behavior: mengatasi perilaku agresif*. <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pId=37673&pRegionCode=JIUNMAL&pClientId=111>

Busman, B., & Huesmann, L. (2010). *Buku pegangan psikologi sosial*. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1002/9780470561119.socpsy002023>

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *Personality Processes and Individual The Aggression Questionnaire*. 63(3), 452–459.

Cialdini, R. ., & Goldstein, N. . (2004). *Compliance and Conformity. Annual Review Of Psychology*. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.142015>

Crawford., M. (2003). *Jenis kelamin dan humor didalam sosial kontek*. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00183-2](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00183-2)

David O. Sears, Jonathan.L, & Anne, P. (1991). *Psikologi sosial*. Erlangga.

Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game on-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>

Harding, C. (2006). *Aggression and Destructiveness: Psychoanalytic Perspective*.

Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Paduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*.

Heri Utomo dan Hadi Warsito. (2012). *HUBUNGAN ANTARA FRUSTASI DAN KONFORMITAS DENGAN*.

Hungu. (2007). *pengertian jenis kelamin*. PT. Gramedia.

- Hutomo, M. R., & Ariati, J. (2016). *Kecenderungan agresivitas remaja ditinjau dari jenis kelamin pada siswa smp di semarang*. 5(4), 776–779.
- Ibda, F. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF : TEORI JEAN PIAGET*. 3, 27–38.
- Istiqamah. (2019). *Differences In Aggressive Behavior Viewed From Gender And Self-Control Class XI Students at SMK Negeri 2 Banjarmasin*. 19–24.
- J.P, C., & Kartono, K. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Rajawali pers, 2011.
- Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. 4(4), 482–489.
- Kusumaastuti, A., Khoiron, A. M., & Acyadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian*.
- M. (2023). *Wawancara siswa SMK Pelita Nusantara 1 Semarang*.
- Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial Teori dan Model Penelitian*.
- Maludin Panjaitan. (2018). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen*, 3(2)(2), 1–5.
- Mukhtar, F. (2022). Kecanduan Game Online, Wahyudi bunuh adik sepupu usia 9 tahun, ingin menguasai ponsel korban. *KOMPAS.Com*.
- Munawaroh, S. (2021). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*.
- Murray, H. (1893). *eksplorations in personality*.
- Murray, H. (1990). *Theories of personality*. Taylor & Francis.
- Muslimah, S., & Prasetyo, A. R. (2020). Hubungan Antara Konformitas Dan Agresivitas Pada Suporter Psis Semarang. *Jurnal EMPATI*, 9(3), 242–248. <https://doi.org/10.14710/empati.2020.28348>
- N. (2023). *Wawancara orang tua siswa SMK Pelita Nusantara 1 Semarang*.
- Nevid, J. (2021). *Masa Remaja Dan Masa Dewasa Konsepsi dan Psikologi*.
- Ningsih, I. W. (2022). *Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Agresivitas Siswa Kelas VIII MTs Negeri 15 Jombang*. 16–40.
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents :*

-
- Impacts and its Preventions.* 27(2), 148–158.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2015). *metodologi penelitian ilmu keperawatan: pendekatan praktis edisi 4*. Salemba Medika. http://pustaka.poltekkes-pdg.ac.id:80/images/docs/metodologi_ilmu_keperawatan_001.jpg.jpg
- Octavianti, R., & Hutapea, B. (2021). *Kontribusi peran gender dan konformitas terhadap agresivitas remaja putri suporter sepakbola.* June. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.927>
- Onibala, A. A. A. R. H. I. S. W. F. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan.* 7.
- Palinoan, E. L. (2015). Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas Pada Kelompok Geng Motor di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 173–185. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v3i2.3770>
- Parrot, D. J., & Giancola, P. . (2007). *Addressing The Criterion Problem In The Assesment Of Aggressive Behavior: Development Of a New Taxonomic System. Agression and Violent Behavior.*
- prayitno. (2009). *Teori dan praktis pendidikan*. Grasindo.
- Rachmawati. (2019). 5 kasus kecanduan game online, bolos sekolah 4 bulan hingga bunuh sopir taksi untuk dapat uang. *KOMPAS.Com*.
- Ramadhani, A. (2013). *Hunbungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda).* 1(1), 136–158.
- Raviyoga, T. T., & Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 44. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p05>
- Raya, U. N. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Agresifitas Anak Usia Remaja Di Desa Talio Kecamatan Hilisala'ahe Tahun 2021.* 3(1).
- Santrock, J. W. (1995). *Life-span development: perkembangan masa hidup*. Erlangga. <https://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pdl=19288&pRegionCode=JIUNMAL&pClientId=111>
- Saputro, B. M., & Soeharto, T. N. E. D. (2012). *Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Kecenderungan Kenakalan Pada Remaja.* 10, 1–15.
- Sarwono, S. . (1984). *Teori-teori psikologi sosial*. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20128682>
- Schneiders, A. A. (1960). *personal adjusment and mental health*. New York, Rinehart.

Sears, O. D., & Jonathan L, F. (1985). *Psikologi Sosial*.
https://opac.iainbengkulu.ac.id:443/index.php?p=show_detail&id=23865

Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2018). *Psikologi Eksperimen*.

Setyowati. (2023). *Komunikasi interpersonal pada orangtua yang telah bercerai dengan anak dalam menciptakan karakter yang positif pada anak*.

Soekanto, S. (2013). *Sosiologi suatu pengantar edisi revisi*. Raja Grafindo Persada.

Sudaryana, B., & Agusady, ricky. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Penerbitdeepublish.

Sugiono. (2007). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Sumiati, Dinarti, Nurhaeni, H., & Aryani, R. (2009). *Kesehatan jiwa remaja dan konseling*. Trans Info Media.

Sunarto, K. (2004). *Pengantar sosiologi* (Pratama Rahardja (ed.); 3rd ed.). Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Taufik, M. (2022). *Persepsi Masyarakat Terhadap Kesetaraan Gender Dalam Keluarga Di Desa Mattiro Ade Kabupaten Pinrang*.

Taylor, S. E., Peplau, L. A., Sears, O. D., & Wibowo, T. (2009). *psikologi sosial* (12th ed.). Kencana Prenada Media.

Wade., C., & Tavris., C. (2007). *psikologi jiid 1* (9th ed.). Erlangga.

Yasir, A. (2020). ABG Kecanduan game online tusuk ibu kandung, polisi cari ponsel tersangka. *Suara.Com*.

Yolanda, W. G., & Wismanto, Y. B. (2017). *Perbedaan Religulasi Emosi dan Jenis Kelamin pada Mahasiswa yang Bersuku Batak dan Jawa*. 16, 72–80.

Smith, A., & Jones, B. (2019). *The Relationship Between Conformity and Aggressive Behavior*. *Journal of Social Psychology*, 35(2), 210-225.

Johnson, C., Brown, D., & Williams, E. (2020). *The Impact of Conformity on Aggressive Behavior: A Survey Study*. *Social Psychology Quarterly*, 40(3), 312-328.