

Abstrak

Intensitas dalam bermain game online merupakan suatu situasi dan kondisi ketika individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Semakin sering individu bermain game online dengan intensitas yang tinggi, maka akan memunculkan perilaku agresif. Penelitian ini menggunakan teori Intensitas (Cowie, 1994) dan Perilaku Agresi (Buss dan Perry, 1992) untuk mengetahui hubungan antara intensitas dan perilaku agresif pada remaja yang bermain game online di Komunitas "X" Kota Bandung.

Partisipan yang terdapat pada penelitian ini berjumlah 36 responden dengan rentang usia responden berkisar antara 11-18 tahun sesuai dengan tahapan remaja. Selain itu, game online yang dimainkan pun merupakan game online jenis MOBA.

Pada penelitian ini kuesioner yang digunakan adalah alat ukur intensitas yang dibuat oleh peneliti dan alat ukur The Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) dari Buss dan Perry yang dimodifikasi.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment, didapatkan hasil tidak ada hubungan ($r=0,173$) antara intensitas dan perilaku agresi pada remaja yang bermain game online di Komunitas "X" Kota Bandung.

Hasil yang didapatkan berbeda dengan teori dan hasil dari penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan. Hal ini disebabkan terdapat faktor lain yang dapat memunculkan perilaku agresi selain intensitas dalam bermain game online yakni daya saing dari game itu sendiri.

Kata Kunci: *Intensitas bermain game online, Perilaku Agresi, Remaja*

Abstract

The intensity in playing online games is a situation and condition when an individual performs an activity repeatedly and has a particular frequency. The more often individuals play online games with high intensity, the aggressive behavior will appear. This study uses the theory of Intensity (Cowie, 1994) and Aggression Behavior (Buss and Perry, 1992) to determine the correlation among intensity and aggressive behavior in adolescents who play online games in the Community "X" of Bandung City.

Participants in this study amounted to 36 respondents with the age range of respondents ranging from 11-18 years according to the stages of adolescents. Also, the online game being played is a MOBA type online game.

In this study, the questionnaire used was an intensity measuring instrument invented by the researcher and a modified Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) from Buss and Perry.

Based on the results of data processing using the Pearson Product Moment correlation test, the result shows no correlation ($r = 0.173$) among the intensity and behavior of aggression in adolescents who play online games in the Community "X" of Bandung City.

The results obtained are different from the theory and the results of other studies that have been conducted, due to there are other factors that can lead to aggressive behavior in addition to the intensity of playing online games, particularly the competitiveness of the game itself.

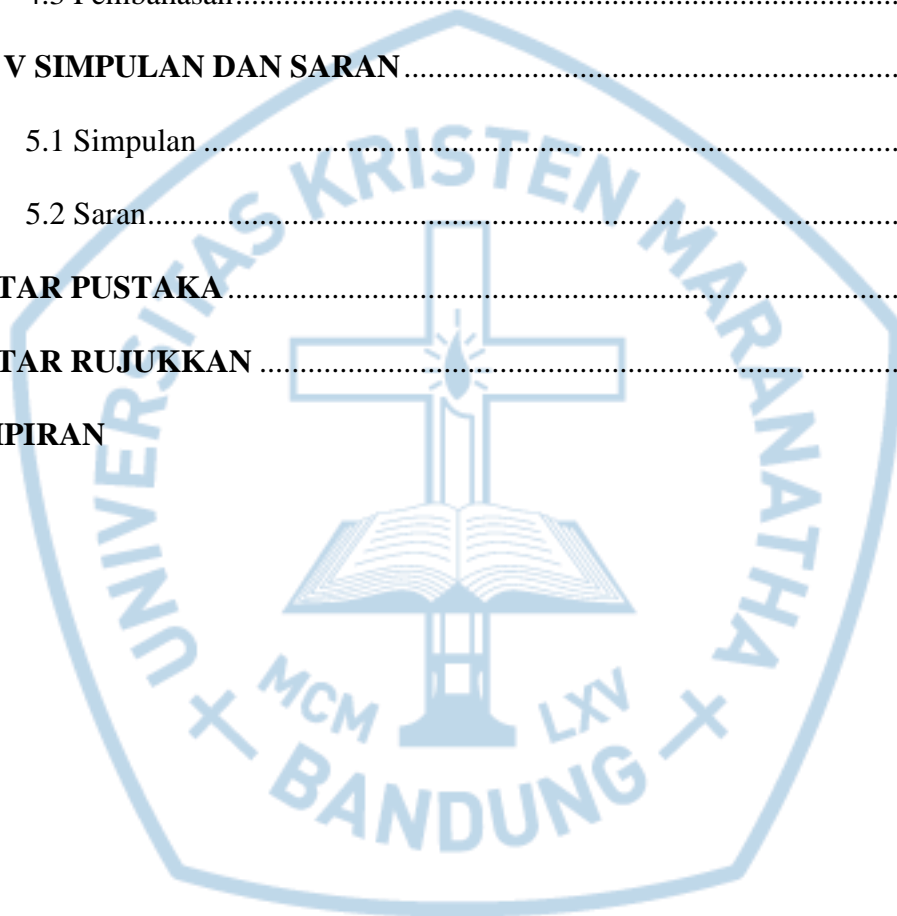
Keywords: *Intensity of playing online games, Aggressive Behavior, Teenagers*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAC	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Pemikiran.....	8
1.6 Hipotesis Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Agresi	16
2.1.1 Aspek-aspek Agresi	16
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresi	16
2.2 <i>Game Online</i>	20
2.2.1 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	20
2.2.2 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	22
2.3 Remaja.....	23

2.3.1 Ciri Perkembangan Remaja.....	24
2.4 Intensitas	25
2.4.1 Aspek Intensitas	25
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	27
3.2 Bagan Prosedur Penelitian	27
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	28
3.3.1. Variabel Penelitian.....	28
3.3.2 Definisi Operasional.....	28
3.3.2.1 Intensitas	28
3.3.2.2 Agresi	28
3.4 Alat Ukur	28
3.4.1 Alat Ukur Intensitas	28
3.4.2 Alat Ukur Agresi	31
3.4.3 Data Pribadi dan Data Penunjang	33
3.4.4 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	34
3.4.4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	35
3.5 Populasi Sasaran dan Teknik Penarikan Sampel	37
3.5.1 Populasi Sasaran	37
3.5.2 Karakteristik Populasi	38
3.5.3 Sampel.....	38
3.5.4 Teknik Penarikan Sampel	38

3.6 Teknik Analisis Data.....	39
3.7 Hipotesis Statistik	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Sampel Penelitian	40
4.2 Hasil Penelitian	41
4.3 Pembahasan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
DAFTAR RUJUKKAN	49
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Item Alat Ukur Intensitas	30
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Alat Ukur Intensitas.....	30
Tabel 3.3 Pemberian Skor Alat Ukur Intensitas.....	31
Tabel 3.4 Item Alat Ukur Agresi	32
Tabel 3.5 <i>Blue Print</i> Alat Ukur Agresi	32
Tabel 3.6 Pemberian Skor Alat Ukur Agresi	33
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Alat Ukur Intensitas	36
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Alat Ukur Agresi.....	36
Tabel 4.1 Gambaran Sampel Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 4.2 Gambaran Sampel Penelitian Berdasarkan Usia	40
Tabel 4.3 Gambaran Sampel Penelitian Berdasarkan Lamanya Bermain <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.4 Korelasi Intensitas dan Perilaku Agresi	42
Tabel 4.5 Gambaran Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Remaja di Komunitas “X” Kota Bandung	42
Tabel 4.6 Gambaran Perilaku Agresi Remaja di Komunitas “X” Kota Bandung	43

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Skema Kerangka Pikir	15
Bagan 3.1 Skema Prosedur Penelitian	27



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Blue Print</i> Alat Ukur Intensitas.....	L-1
<i>Blue Print</i> Alat Ukur Agresi	L-2
Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	L-6
Form Pengambilan Data (<i>via Google Form</i>)	L-9
Data Penunjang	L-15
Data Mentah Skor Intensitas	L-17
Data Mentah Skor Perilaku Agresi	L-19
Perhitungan Korelasi antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Perilaku Agresif	L-21

