

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* YANG
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN PERILAKU AGRESIF
DENGAN *SELF CONTROL* SEBAGAI VARIABEL KENDALI PADA
SISWA SMK X DI KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Program Studi Psikologi
Jurusan Bimbingan dan Konseling Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi*



**Oleh:
YOPIANA ANGGRAINI
NIM. 1300638**

**Dosen Pembimbing:
Prof. Dr. Mudjiran, MS. Kons
Duryati S.Psi., M.A**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

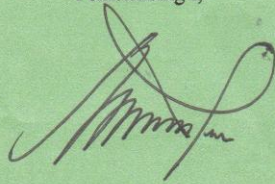
**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* YANG
MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DAN PERILAKU AGRESIF,
DENGAN *SELF CONTROL* SEBAGAI VARIABEL KENDALI PADA
SISWA SMK X DI KOTA BUKITTINGGI**

Nama : Yopiana Anggraini
NIM/BP : 1300638/2013
Program Studi : Psikologi
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Juni 2017

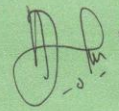
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons
NIP. 19490609 197803 1 001

Pembimbing II,



Duryati, S.Psi., M.A
NIP. 19820511 201012 2 002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

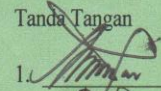
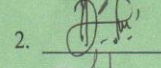
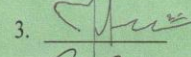
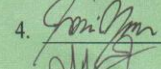
Judul : Hubungan antara Kecanduan *Game Online* yang
Mengandung Unsur Kekerasan dan Perilaku Agresif
dengan *Self Control* sebagai Variabel Kendali pada Siswa
SMK X di Kota Bukittinggi

Nama : Yopiana Anggraini
NIM/BP : 1300638/2013
Program Studi : Psikologi
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Juni 2017

Tim Penguji

	Nama
1. Ketua	: Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons
2. Sekretaris	: Duryati, S.Psi., M.A
3. Anggota	: Niken Hartati, S.Psi., M.A
4. Anggota	: Zulmi Yusra, S.Psi., Psikolog
5. Anggota	: Yosi Molina, S.Psi., M.Psi, Psikolog

	Tanda Tangan
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	



“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Maka, apabila engkau telah selesai, maka tegaklah
Dan hanya kepada Tuhanmu, hendaklah engkau berharap”
(Al-Insyirah : 5-8)

Alhamdulillah....Alhamdulillah....Alhamdulillahirobbil'alamin....

Sujud syukur hamba persembahkan kepada-Mu Ya Allah, atas rahmat dan ridho-Mu hamba telah berhasil menyelesaikan skripsi hamba ini dan hamba dapat melewati berbagai kesulitan dan rintangan selama proses pembuatan skripsi ini..dan hamba selalu yakin engkau akan selalu bersama orang-orang yang tidak mengenal putus asa dan selalu berjuang.

Teristimewa buat kedua orang tua ophy..Papa Mazhab dan Mama Jasnimar yang selalu memberi kasih sayang, doa-doa, semangat, nasehat dan dukungan yang tiada henti untuk ophy selama ini. Paaa..Maaa...maaf kan ophy yang selama ini hanya menghabiskan uang Papa dan Mama..ditambah lagi dengan uang kuliah yang mahal..ophy tau kalau Papa dan Mama tidak sanggup membayarnya tapi papa dan mama pasti tengah bersusah payah untuk tersenyum dan mengatakan "uang kuliah jan anak pikian lo lai itu urusan apa jo ama, tugas anak tu cuma belajar dan baa supaya bisa tamat capek". Kata-kata itu yang selalu ophy dengar dari mulut papa dan mama kalau udah mau bayar UKT..dan kata itu juga yang selalu ophy bawa selama 4 tahun dan menjadi cambuk untuk lebih giat lagi dan menyelesaikan S1 secepat mungkin...dan Alhamdulillah Paa...Maa..dengan 3 tahun 9 bulan ophy bisa mewujudkan keinginan papa dan mama untuk mendapatkan gelar S.Psi. Trimakasih Paa..Maa.. sudah menjadi orangtua yang baik untuk ophy...

Kemudian trimakasih kepada kakek Saruji dan nenek Rasiah serta kakak ophy Noviza Jastri Yendra, S.Pd. yang selalu memberi ophy dukungan, doa-doa dan motivasi yang tiada henti untuk

mengerjakan skripsi. Trimakasih kepada adik-adik ophy Ulfa Tul Mazzaroh, Rahmat Wais Alqorni dan si buah salek Zahara Ulul Azmi yang selalu menghibur ketika ophy lagi stresssss...

Buat sahabat ophy Resi Marliza terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik..mudah-mudahan persahabatan kita kekal abadi selamanya..dan gak lupa juga nih terimakasih untuk penginapan gratisnya kalau ophy bimbingan dipadang dan jelong-jelongnya juga kalau lagi banyak uang..hahaha

Buat para SAHABAT AMBO, Nina Rahmadani S.Psi trimakasih udah jadi teman sekaligus kakak selama ini, yang egois nya minta ampunnnnn..hahaha tapi tetap aja nin kamu selalu mewarnai hidup akuhhhhh...terussss buat Citra Yulanda trimakasih juga yaaaaa telah menjadi sahabat akuhhh, yang selalu mengiyakan kalau diajak melelong..semangat terus buat skripsinya dan jangan pernah goyah sama pendirian sendiri "PERTAHANKAN" buat Nora Frastika selaku teman sekamar nya akuhh yang selalu "ASPAMO".. kedepannya jangan "ASPAMO" lagi yacchhh kerjakan skripsinya lagi...kejar Maret 2018..buat upe, apit, diah tetap semangat skripsinya, jangan pernah menyerah dan muti yang alhamdulillah sama-sama kita komprenya.

Terkhusus untuk kedua pembimbing ophy yaitu bapak Prof. Dr. Mudjiran., MS. Kons dan Ibuk Duryati S.Psi., M.A trimakasih telah membimbing dari awal pembuatan skripsi ini. Dan juga telah memberikan semangat dan motivasi buat segera menyelesaikan skripsi ini.

Dan terakhir trimakasih buat yang terspesial Dedet Putra yang sudah menemani mulai dari SMK sampai akhirnya ophy mendapatkan gelar S.Psi. Trimakasih sudah berusaha ngajak pergi main kalau ophy lagi stress...yang terpenting trimakasih sudah menghantarkan ophy kepada gelar S.Psi..semoga aja ikatan ini bertahan lama dan di ridhoi Allah SWT untuk segera dipersatukan dalam satu atap...Amiiinnn

Bukittinggi, Juni 2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, Juni 2017

Yang menyatakan,

Yopiana Anggraini

ABSTRAK

Judul : **Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Dengan *Self Control* Sebagai Variabel Kendali Pada Siswa SMK X Di Kota Bukittinggi**

Pengarang : Yopiana Anggraini

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons
2. Duryati, S.Psi., M.A

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi. Alat pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, skala *self control* dan skala perilaku agresif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi parsial yang dibantu oleh SPSS 16.0 *for windows*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMK X di kota Bukittinggi dengan sampel seluruh siswa SMK X di kota Bukittinggi sebanyak 55 orang subjek dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi dengan nilai (r) sebesar = 0.529 dan $p = 0.000 (p < 0.01)$.

Kata kunci: Kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, *self control*, perilaku agresif.

ABSTRACT

Title : *The Relationship Between Addiction Online Game Containing Elements Of Violence And Aggressive Behavior With Self Control As A Control Variable At Students Of SMK X In Bukittinggi*

Name : Yopiana Anggraini

Supervisor : 1.Prof. Dr. Mudjiran, MS.,Kons
2. Duryati, S.Psi., M.A

Abstract: *This study aims to see the relationship between online game addiction that contains elements of violence and aggressive behavior with self control as a control variable in students of SMK X in Bukittinggi. The data collection tool uses online game addiction that contain elements of violence scales, self control scales and aggressive behavioral scales. The data obtained were analyzed by using partial correlation test using SPSS 16.0 for windows. The population in this study are students of SMK X in Bukittinggi with a sample of all students of SMK X in Bukittinggi as many as 55 subjects with purposive sampling technique. The result of the research shows that there is a significant positive relationship between online game addiction contains elements of violence and aggressive behavior with self control as control variable in students of SMK X in Bukittinggi with (r) value = 0.529 and $p = 0.000$ ($p < 0.01$).*

Keywords: *Addictions online game that contains elements of violence, self control, aggressive behavior*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah bersyukur kepada Allah SWT atas ridho dan izin-Nya peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan dan Perilaku Agresif dengan *Self Control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi”. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi, Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Selama penyusunan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bimbingan, nasehat dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang
2. Bapak Dr. Alwen Bentri M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Marjohan, M.Pd, Kons dan Ibu Dr. Syahniar, Kons selaku ketua dan sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Bapak Mardianto, S.Ag, Msi dan Bapak Yanladila Yeltas Putra, S.Psi, M.A selaku ketua dan sekretaris Program Studi Psikologi Universitas Negeri Padang

5. Ibu Niken Hartati, S.Psi., M.A selaku pembimbing akademik yang telah memberikan saran, masukan, kritikan yang membangun, motivasi, bantuan, dan dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons sebagai pembimbing I dan Ibu Duryati, S.Psi., M.A sebagai pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan nasehat dan bimbingan kepada peneliti selama proses penulisan skripsi.
7. Ibu Niken Hartati, S.Psi., M.A, Ibu Yosi Molina, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Bapak Zulmi Yusra, S.Psi., MM selaku penguji. Terima kasih atas masukan, saran serta nasehat selama proses penulisan skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen sebagai Staf Pengajar beserta Staf Administratif Program Studi Psikologi Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan bantuan baik dalam pengajaran, kepentingan perkuliahan, dan ilmu pengetahuan bagi peneliti selama dalam perkuliahan.
9. Teristimewa kepada papa (Mazhab) dan mama (Jasnimar) yang tercinta, seluruh keluarga besar, serta para sahabat yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga kepada peneliti selama proses hingga skripsi ini selesai.
10. Seluruh teman-teman Psikologi angkatan 2013 yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan dan telah memberikan dukungan, semangat serta kenangan tersendiri selama masa perkuliahan di Program Studi Psikologi UNP.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, 2017

Yopiana Anggraini

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIS	12
A. Perilaku Agresif	12
1. Pengertian Perilaku Agresif	12
2. Jenis-jenis Perilaku Agresif	12
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Agresif	15
B. Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan	17
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2. Komponen-komponen Kecanduan <i>Game Online</i>	18
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	19
4. Kriteria Kecanduan	20
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kacanduan <i>Game Online</i>	22
C. <i>Self Control</i>	23
1. Pengertian <i>Self Control</i>	23
2. Aspek-Aspek <i>Self Control</i>	24

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Self Control</i>	25
4. Fungsi <i>Self Control</i>	27
D. Dinamika Hubungan antara Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan dan Perilaku Agresif dengan <i>Self Control</i> sebagai variabel kendali	28
E. Kerangka Konseptual	32
F. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian	33
C. Definisi Operasional.....	34
1. Perilaku Agresif (Variabel Terikat/Y).....	34
2. Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan..... (Variabel Bebas/X1).....	34
3. <i>Self Control</i> (Variabel Kontrol/X2)	35
D. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	35
1. Populasi	35
2. Sampel.....	35
E. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Skala Perilaku Agresif	37
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan	39
3. Skala <i>Self Control</i>	41
F. Validitas dan Reliabilitas	42
1. Validitas Alat Ukur	42
2. Reliabilitas Alat Ukur.....	48
G. Teknik Analisis Data	49
H. Prosedur Penelitian	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Deskripsi Data Penelitian	53

1. Deskripsi data kecanduan <i>game online</i> yang mengandung unsur	
kekerasan.....	53
2. Deskripsi Data <i>Self Control</i>	59
3. Deskripsi Data Perilaku Agresif	63
C. Analisis Data	70
1. Uji Normalitas	70
2. Uji Linearitas	71
3. Uji Hipotesis	72
D. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Jenis-Jenis Perilaku Agresif.....	14
Tabel 2: <i>Blue-print</i> Skala Perilaku Agresif.....	38
Tabel 3: <i>Blue-print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung Unsur kekerasan	40
Tabel 4: <i>Blue-print</i> Skala <i>Self Control</i>	41
Tabel 5: <i>Blue-print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan setelah Uji Coba	44
Tabel 6: <i>Blue-print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan saat Penelitian.....	45
Tabel 7: <i>Blue-print</i> Skala <i>Self Control</i> setelah Uji Coba	46
Tabel 8: <i>Blue-print</i> Skala <i>Self Control</i> saat Penelitian.....	46
Tabel 9: <i>Blue-print</i> Skala Perilaku Agresif setelah Uji Coba	47
Tabel 10: <i>Blue-print</i> Skala Perilaku Agresif saat Penelitian.....	48
Tabel 11: Rerata Empiris dan Rerata Hipotetik Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif.....	52
Tabel 12: Kriteria Kategori Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan.....	54
Tabel 13: Rerata Hipotetik dan Rerata Empiris Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan per Komponen	55
Tabel 14: Pengaktegorian Subjek berdasarkan Komponen Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan.....	58

Tabel 15: Kriteria Kategori Skala <i>Self Control</i>	60
Tabel 16 : Rerata Hipotetik Dan Rerata Empiris <i>Self Control</i> per Aspek	61
Tabel 17: Pengkategorian Subjek berdasarkan Aspek <i>Self Control</i>	62
Tabel 18: Kriteria Kategori Skala Perilaku Agresif	64
Tabel 19 : Rerata Hipotetik Dan Rerata Empiris Perilaku Agresif per Jenis.....	65
Tabel 20: Pengkategorian Subjek berdasarkan Jenis-jenis Perilaku Agresif	68
Tabel 21: Hasil Uji Normalitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif.....	71
Tabel 22: Hasil Uji Linearitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif.....	72
Tabel 23 : Hasil Uji Hipotesis Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan dan Perilaku Agresif dengan <i>Self Control</i> Sebagai Variabel Kendali	73

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Kerangka konseptual hubungan antara kecanduan game online yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan self control sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.....</i>	<i>32</i>
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Skala Uji Coba Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif	96
LAMPIRAN 2: Data Hasil Uji Coba Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif.....	108
LAMPIRAN 3: Validitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif	120
LAMPIRAN 4: Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif	126
LAMPIRAN 5: Skala Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif	127
LAMPIRAN 6: Data Hasil Penelitian Skala Kecanduan <i>Game Online</i> yang mengandung unsur kekerasan, <i>Self Control</i> dan Perilaku Agresif.....	136
LAMPIRAN 7: Uji Deskriptif	149
LAMPIRAN 8: Uji Deskriptif per Aspek	150
LAMPIRAN 9: Uji Normalitas	152
LAMPIRAN 10: Uji Linearitas.....	153
LAMPIRAN 11: Uji Hipotesis	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa remaja, dimana seseorang akan mengalami perubahan yang terjadi dalam dirinya baik perubahan fisik maupun psikis (Mulyatiningsih, Pancariatno, Yohanes, & Rohayati, 2004). Masa remaja menurut WHO (dalam Sarwono, 2016), dibagi menjadi 2 bagian yaitu remaja awal 10 sampai 14 tahun dan remaja akhir 15 sampai 20 tahun. Oleh karena itu, masa remaja dapat dikatakan periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, dalam masa ini pola tingkah laku seseorang yang telah terbentuk sejak masa kanak-kanak bertentangan dengan pola tingkah laku guru atau teman sebaya di sekolah setelah ia remaja. Sejak dari kecil ia telah diajarkan bahwa berbicara kasar, merokok, menghardik, mencaci maki itu perbuatan yang salah, namun di sekolah atau setelah ia remaja seolah-olah dituntut teman sebaya untuk melakukan perbuatan tersebut, karena itulah yang dianggap benar. Situasi seperti itu menimbulkan konflik dan perasaan bersalah yang berlebihan sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa dan munculnya tingkah laku yang negatif (Prayitno, 2006).

Remaja memperlihatkan tingkah laku negatif, karena lingkungan yang tidak memperlakukan mereka sesuai dengan tuntutan atau kebutuhan perkembangan mereka (Prayitno, 2006). Menurut Blair & Stewar (dalam Prayitno, 2006), mengemukakan bahwa siswa remaja yang kebutuhan-kebutuhannya tidak terpenuhi dapat melakukan tingkah laku mempertahankan diri seperti perilaku agresif. Sekarang ini sebagian remaja menunjukkan perilaku agresif diantaranya

menghina, berkata kasar, mencubit dan memukul temannya, bahkan remaja sekarang juga berani untuk memperolok-olokan dan mencemooh guru mereka sendiri. Perilaku agresif menurut Ormrod, (2009) adalah tindakan yang secara sengaja dilaksanakan untuk menyakiti orang lain, secara fisik misalnya, memukul, mendorong atau berkelahi, ataupun psikologis misalnya, mempermalukan, menghina atau mengucilkan orang lain.

Selanjutnya Badan Pusat Statistik menunjukkan tren kenakalan dan kriminalitas remaja di Indonesia meningkat mulai dari kekerasan fisik, kekerasan seksual dan kekerasan psikis. Pada tahun 2007 tercatat sebanyak 3.145 remaja menjadi pelaku tindak kriminal. Tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi 3.280 hingga 4.123 remaja (BPS, 2010). Kemudian dalam berita sindonews.com didapatkan data bahwa Direktorat Jenderal (Ditjen) Pemasyarakatan Kementerian Hukum dan HAM (Kemenhumham) menyebutkan, sebanyak 3.276 anak terlibat kasus hukum dan harus mendekam di balik penjara. Sementara itu, Kepala Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kota Bandung menyebutkan, ada 196 anak yang semuanya berasal dari Jawa Barat yang kini menjadi warga binaannya. Berdasarkan jumlah tersebut, 65 anak terlibat kasus kesusilaan, 35 anak kasus narkoba, dan sisanya kasus pembunuhan, pencurian, perkelahian, tawuran dan sebagainya (Rufaidah, 2015).

Kemudian pada harian nasional, KPAI mencatat sebanyak 1.850 kasus kekerasan yang terjadi baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Kasus kekerasan itu meliputi, tawuran pelajar dan kekerasan di sekolah. Anak pelaku tawuran pelajar, pada 2011 terdapat 64 kasus, 2012 ada 82 kasus, 2013 ada 71

kasus, 2014 terdapat 46 kasus, dan 2015 terdapat 62 kasus. Sedangkan anak pelaku kekerasan di sekolah, pada 2011 ada 48 kasus, 2012 ada 66 kasus, 2013 terdapat 63 kasus, 2014 ada 67 kasus, dan 2015 ada 39 kasus (Alfian & Widiyani, 2015)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 1 dan 2 September 2016, terhadap 27 orang siswa SMK X Bukittinggi didapatkan permasalahan mengenai banyaknya siswa yang sengaja berperilaku agresif. Perilaku tersebut diantaranya, mencubit, memukul, berkata kasar, menghina, mengolok-olokan teman dan guru, bahkan sampai berkelahi. Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan Kasi Kurikulum Dinas Pendidikan kota Bukittinggi pada tanggal 2 September 2016 yang mengatakan bahwa SMK X Bukittinggi terlibat tawuran dan perkelahian pada tahun 2014. Kemudian pada kaskus.com yang di himpun langsung di lapangan oleh Padang Ekspres, mengatakan bahwa siswa SMK X Bukittinggi terlibat dalam tawuran antar pelajar. Kejadian ini terjadi pada Senin, 13 Januari 2012 pukul 11:00 WIB di dekat pintu gerbang kantor Satpam (Tagayuk, 2012).

Selanjutnya dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 1 dan 2 September 2016 dengan beberapa orang guru Bimbingan dan Konseling di SMK X Bukittinggi bahwa banyak siswa yang memperlihatkan perilaku agresif. Perilaku tersebut diantaranya, berkata kasar, memperolok-olokan guru dan teman, suka mencubit kuping teman sedang belajar, suka mencemooh, bahkan sampai meninju temannya. Kemudian dari hasil wawancara dengan 45 orang siswa, dimana 37 orang siswa mengatakan bahwa mereka pernah atau bahkan sering

mengejek, mengadu domba, berkata kotor, memukul teman secara berlebihan, serta berkelahi baik dengan teman satu kelas maupun antar kelas.

Berdasarkan paparan data-data dan fenomena diatas dapat diketahui bahwa siswa SMK X Bukittinggi banyak menampilkan perilaku agresif. Perilaku agresif yang ditampilkan oleh para siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya menurut David, (2012) adalah pengaruh media *video game/game online*. Menurut Harsan, (2011), *game online* adalah *game* yang dimainkan secara *online* yang melibatkan banyak pemain diseluruh dunia dan sekaligus untuk berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan dengan tipe permainannya yang adiktif, kompetitif dan bersifat sosial.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Misnawati, (2016), dimana hasilnya mengatakan bahwa siswa-siswi SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda) memiliki kecanduan *game online* dalam kategori tinggi, yaitu berjumlah 28 dari 56 orang sampel atau 50%. Hal ini menjelaskan bahwa sebagian subyek penelitian ini memiliki kecanduan *game online* yang tinggi. Sehingga menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku siswa-siswi terhadap orang lain yaitu emosi, kepribadian, dan peran konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua dan serangan agresif terhadap teman sebaya.

Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan bisa membuat anak menjadi kecanduan, mengabaikan dunia nyata, memicu anak berkata kotor, serta mendorong mereka untuk melakukan hal yang negatif. Ketua KPAI menilai bahwa terdapat delapan

jenis *game online* yang berbahaya bagi anak karena mengandung unsur kekerasan. *Game* tersebut diantaranya, *Counter Strike*, *Lost Saga*, *Point Blank*, *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *RF Online*, *AION*, dan *Gunbound* (KPAI, 2015).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lemmens, Valkenburg, & Peter, (2011) menunjukkan bahwa ketika orangtua mencoba untuk membatasi anak-anak mereka dari permainan *game*, upaya ini sering menimbulkan serangan agresif dari anak terhadap orangtua mereka. Oleh karena itu, perilaku agresif pemain remaja sebagian disebabkan oleh kecanduan terhadap *game*. Sehingga mengajarkan mereka bahwa tanggapan agresif adalah cara yang diterima untuk menyelesaikan konflik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 dan 2 September 2016 terhadap 45 orang siswa SMK X Bukittinggi. Sebanyak 37 orang siswa mengatakan ketika sedang asik bermain *game*, jika ada teman yang usil mereka langsung berkata kasar bahkan sampai memukul temannya itu. Kemudian mereka sering meniru adegan yang ada didalam *game* ke dalam kehidupan nyata seperti, berkata kasar, dan adegan lainnya yang menimbulkan serangan fisik dan verbal. Selain itu dari hasil wawancara dengan beberapa orang guru Bimbingan dan Konseling SMK X Bukittinggi yang mengatakan bahwa banyak siswa yang sering memainkan *game online* di dalam kelas. Mereka tetap bermain *game* dan juga membentak dengan nada yang sedikit keras walaupun sudah diberitahu.

Kemudian berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 1 dan 2 September 2016 di SMK X Bukittinggi, terdapat siswa yang memainkan *game online* pada saat guru memberikan latihan. Kemudian pada saat jam istirahat

para siswa sibuk bermain *gadget*, ketika temannya memanggil siswa tidak menghiraukan. Kemudian ketika teman menyenggol, siswa tersebut langsung berkata kasar, memukul bahkan sampai meninju temannya. Ketika peneliti menghampiri dan bertanya kepada para siswa yang sibuk dengan *gadget*, ternyata mereka sedang asik bermain *game online*. *Game online* yang mereka mainkan itu diantaranya, *Point Blank* dan *Counter Strike* yang dikategorikan kedalam jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Hal ini sesuai dengan penelitian Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015) dari seluruh responden yang memiliki perilaku agresif dan kebiasaan bermain *video game* yang mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian ini terdapat 90,9% (30 orang) responden mengakui menggunakan kekerasan verbal berupa berkata kasar atau berkata kotor jika sedang marah. Kemudian sejumlah 84,8% (28 orang) responden mengakui akan menggunakan kekerasan fisik seperti memukul saat mengalami perselisihan dengan temannya.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tanggal 3 Januari 2017 terhadap 20 orang siswa dimana 15 siswa mengatakan bahwa mereka sangat hobi bermain *game online*. Mereka tidak hanya memainkan di *handpone* saja tapi mereka juga sering ke warnet untuk bermain *game online*. *Game* yang sering mereka mainkan diantaranya, *Point Blank*, *Counter Strike*, dan *Grand Theft Aunto* yang juga dikategorikan kedalam jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Mereka juga mengatakan bahwa ketika bermain *game* tidak mengenal waktu. Sehingga mereka terkadang melalaikan tugas sekolah, bolos pada jam pelajaran, sering tidur larut malam bahkan sering tertidur

dikelas. Berdasarkan hal di atas dapat dilihat bahwa kebanyakan siswa SMK X Bukittinggi banyak memainkan *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

Kemudian selain *game online*, faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif siswa menurut Guswani & Kawuryan, (2011) adalah *self control* yang dimiliki oleh setiap individu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif signifikan antara kematangan emosi dan perilaku agresif pada mahasiswa. Variabel kematangan emosi memberikan sumbangan efektif sebesar 82% terhadap perilaku agresif pada mahasiswa. Sedangkan sisanya 18% yang diduga masih ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif salah satunya adalah *self control*. Menurut Ghufroon & S, (2011), *self control* adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif.

Selanjutnya penelitian Denson, Capper, Oaten, Frieze, & Schofield, (2011), menunjukkan bahwa peserta dalam kondisi *SCT (Self Control Training)* yang mempunyai sifat agresif yang tinggi lebih menunjukkan perilaku agresif dari pada yang rendah dalam sifat agresif. Sedangkan mereka yang tidak dalam kondisi kontrol, perbedaan individu dalam sifat agresif tidak mempengaruhi perilaku agresifnya. Sejalan dengan penelitian Hurriyati (2013), yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan perilaku agresif. Kontrol diri dapat digunakan untuk memprediksikan perilaku agresif anggota Polres Pagar Alam sebesar 88%. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan 45 orang siswa pada tanggal 1 dan 2 September 2016. Hasilnya didapatkan sebanyak 37 orang siswa mengatakan bahwa sering tidak bisa

mengendalikan dirinya untuk berperilaku agresif. Perilaku tersebut diantaranya, menghina, memukul, menampar, berkelahi, mengejek, membanting buku ke atas meja, berkata kasar, mencoret-coret kursi atau meja dan memperolok-olokan gurunya.

Sehingga dapat dilihat fenomena berdasarkan paparan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SMK X Bukittinggi dan hasil penelitian-penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya juga mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif siswa diantaranya kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan *self control*. Hal ini sesuai dengan penelitian Teng, Li, & Liu, (2014), mereka melakukan studi cross-sectional menggunakan kuesioner laporan diri secara *online*. Hasil penelitian ini terdapat korelasi positif antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan pengendalian diri rendah terhadap perilaku agresif yang ditampilkan oleh 211 siswa laki-laki di Cina. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang terdapat pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi menjadi:

1. Ada beberapa siswa yang berkata-kata kasar, memperolok-olokan guru, menghina, mengejek, memukul, berkelahi serta tawuran.

2. Banyaknya remaja yang berhadapan dengan hukum karena perilaku agresif yang tinggi.
3. Terdapat siswa yang tidak bisa mengendalikan dirinya untuk berperilaku agresif.
4. Anak yang bermain *game online* secara berlebihan dapat membuat mereka menjadi kecanduan dan mendorong mereka untuk melakukan hal yang negatif
5. Para siswa yang sering memainkan *game online* saat proses belajar mengajar, ketika guru menegur, siswa tidak segan-segan membentak guru.
6. Ketika siswa sedang asik memainkan *game online* di gadget, mereka tidak segan-segan langsung berkata kasar bahkan sampai memukul teman yang mengganggunya dan juga meniru kata-kata kasar serta adegan yang ada didalam *game* kedalam kehidupan sehari-hari.
7. Para siswa yang kecanduan *game online* membuat mereka tidak mengenal waktu sehingga mereka terkadang melalaikan tugas sekolah, bolos pada jam pelajaran, sering tidur larut malam sehingga sering tertidur dikelas.
8. Banyaknya remaja yang menampilkan perilaku agresif yang berlebihan karena kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya melihat hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dikemukakan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada siswa SMK X di kota Bukittinggi?
2. Bagaimana gambaran *self control* pada siswa SMK X di kota Bukittinggi?
3. Bagaimana gambaran perilaku agresif pada siswa SMK X di kota Bukittinggi?
4. Bagaimana hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.
2. Untuk mengetahui gambaran *self control* pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.
3. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.
4. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Sumbangan pada ilmu psikologi dalam memahami fenomena yang terjadi dihubungkan dengan kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan *self control* terhadap perilaku agresif siswa berdasarkan pandangan ilmu psikologi.

2. Praktis

a. Bagi pihak sekolah

Diharapkan para guru khususnya guru Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan sebagai bahan masukan untuk memahami gambaran *self control* dan memberikan pengarahan kepada siswa agar tidak memiliki kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang nantinya dapat menimbulkan perilaku agresif pada siswa.

b. Bagi orang tua

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi mengenai penyebab timbulnya perilaku agresif pada siswa.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat mengetahui gambaran kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, *self control* dan perilaku agresif yang dimilikinya. Sehingga kedepannya dapat lebih meningkatkan *self control* dan mengurangi kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimiliki agar dapat menekan perilaku agresifnya.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (dalam Geen, 2001) agresi adalah tanggapan yang memberikan rangsangan berbahaya untuk organisme lain yang melibatkan rangsangan permusuhan, penggunaan senjata, bom, pukulan fisik, atau beberapa tindakan yang lebih halus seperti sebuah penghinaan atau kritik tidak layak. Selanjutnya menurut Taylor, Peplau & Sears, (2009) agresi adalah tindakan setiap individu yang dimaksud untuk menyakiti orang lain.

Sedangkan menurut Ormrod, (2009), perilaku agresi adalah tindakan yang secara sengaja dilaksanakan untuk menyakiti orang lain, secara fisik misalnya, memukul, mendorong atau berkelahi, ataupun psikologis misalnya, mempermalukan, menghina atau mengucilkan orang lain. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah tindakan setiap individu yang disengaja atau tanggapan yang memberikan rangsangan berbahaya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis/verbal (Buss dan Perry, 1961; Taylor, Peplau & Sears, 2009; Ormrod, 2009).

2. Jenis-jenis Perilaku Agresif

Buss (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009) mengelompokkan perilaku agresif dalam delapan jenis sebagai berikut :

1. Agresi fisik aktif langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan target dan terjadi kontak fisik secara langsung, contoh: mendorong, menembak, menendang, menampar, dan memukul.

2. Agresi fisik aktif tidak langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan langsung dengan targetnya, misalnya: memasang ranjau serta menyewa pembunuh/tukang pukul.

3. Agresi fisik pasif langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan target, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti aksi mogok dan aksi diam.

4. Agresi fisik pasif tidak langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli dan masa bodoh.

5. Agresi verbal aktif langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan target, seperti: menghina, memaki, memberikan julukan yang tidak menyenangkan, dan mengumpat.

6. Agresi verbal aktif tidak langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan langsung dengan target, contohnya: memfitnah, menyebarkan gosip, dan mengadu domba.

7. Agresi verbal pasif langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan target namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak berbicara dan bungkam.

8. Agresi verbal pasif tidak langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan langsung dengan target, dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberikan dukungan, dan tidak memberikan hak suara.

Tabel 1:
Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Jenis Fisik-Verbal	Jenis Aktif-Pasif	Jenis Langsung-Tidak Langsung	
		Langsung	Tidak Langsung
Fisik	Aktif	Mendorong, menembak, menendang, menampar, dan memukul	Memasang ranja, menyewa pembunuh
	Pasif	Aksi mogok, aksi diam	Tidak peduli, masa bodoh
Verbal	Aktif	Menghina, memaki, memberikan julukan yang tidak menyenangkan, mengumpat	Memfitnah, menyebarkan gosip, mengadu domba
	Pasif	Menolak berbicara, bungkam	Tidak memberi dukungan, tidak memberikan hak suara

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis perilaku agresif meliputi, agresi fisik aktif langsung, agresi fisik aktif tidak langsung, agresi fisik pasif langsung, agresi fisik pasif tidak langsung, agresi verbal aktif langsung, agresi verbal aktif tidak langsung, agresi verbal pasif langsung, dan agresi verbal pasif tidak langsung.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Agresif

Faktor yang mendasari terjadinya perilaku agresif antara lain sebagai berikut :

- a. Kekurangmampuan melihat sudut pandang orang lain. Siswa yang memiliki agresi tinggi cenderung memiliki kemampuan yang terbatas untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain atau berempati terhadap korban-korbannya (Ormrod, 2009). Hal ini dapat juga dipengaruhi karena pengalaman yang tidak menyenangkan yang mencakup ketidaknyamanan, rasa sakit, dan serangan personal baik fisik maupun verbal (David, 2012).
- b. Kesalahan mengartikan isyarat-isyarat sosial. Siswa yang bersikap agresif secara fisik ataupun relasional terhadap teman-teman sebayanya cenderung mengartikan perilaku orang lain sebagai mencerminkan niat bermusuhan (Ormrod, 2009). Sehingga kekerasan cenderung terjadi jika ada isyarat agresif yang membebaskan kemarahan yang terpendam (David, 2012).
- c. Dominannya tujuan yang menguntungkan diri sendiri. Siswa yang agresif akan mendongkrak citra dirinya, melakukan balas dendam atau mendapatkan kekuasaan dan dominasi yang sering kali menjadi pemicu tindak agresivitas (Ormrod, 2009).

- d. Strategi pemecahan masalah sosial yang kurang efektif. Siswa yang agresif hampir tidak tahu bagaimana cara melakukan persuasi, negosiasi, atau kompromi. Mereka cenderung mengutamakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah seperti memukul, mendorong, memaki, meyerobot giliran orang lain (Ormrod, 2009). Selain itu menurut David, (2012) pemecahan masalah lainnya akan dihadapi dengan bentuk emosi lain seperti mudah marah.
- e. Keyakinan bahwa bertindak agresif itu tepat dan efektif. Siswa yang agresif menyakini bahwa kekerasan dan berbagai bentuk agresi merupakan cara yang tepat dalam menyelesaikan konflik dan membalas perilaku keliru yang dilakukan orang lain (Ormrod, 2009).
- f. Pengaruh media seperti, pornografi dan kekerasan seksual, televisi dan *video games/game online*), dimana memainkan *video games/game online* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan dan perilaku agresif bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena memainkan *video games/game online* melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (David, 2012).

Kemudian menurut Guswani & Kawuryan, (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain, kematangan emosi, kontrol diri, religiusitas, kecerdasan emosional, dan pengaruh media. Berdasarkan uraian diatas faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain, kekurangmampuan melihat sudut pandang orang lain, kesalahan mengartikan isyarat-isyarat sosial, dominannya tujuan yang menguntungkan diri sendiri,

strategi pemecahan masalah sosial yang kurang efektif, keyakinan bahwa bertindak agresif itu tepat dan efektif, pengaruh media seperti, pornografi dan kekerasan seksual, televisi dan *video games/game online*, kematangan emosi, kontrol diri, religiusitas, dan kecerdasan emosional

B. Kecanduan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kwon, *et al* (2013) *addiction* atau kecanduan adalah: (1) tidak normalnya fungsi tubuh karena makanan atau toksin atau racun, (2) kondisi patologis yang tidak bisa ditoleransi tanpa kelanjutan penggunaan alkohol atau obat-obatan, (3) tidak bisa merasionalisasi ide atau objek. Kecanduan adalah bagian dari neuropsikiatri yaitu suatu fenomena yang berkaitan dengan toleransi, simptom penarikan diri, dan ketergantungan dalam masalah sosial. Kecanduan tidak hanya sebatas penggunaan obat-obatan, tetapi juga bisa diterapkan pada internet, *game*, penggunaan *mobile-phone*, dan kecanduan perilaku lainnya.

Selanjutnya pengertian *game online* merupakan *game* berbasis elektronik dan *visual* dimana dalam permainannya, pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi yang berbeda, hingga pemain di belahan dunia lain (Young, 2007). Kemudian Beard dan Wolf, 2001 (dalam Young & de Abreu, 2011) mendefenisikan kecanduan *games online* sebagai suatu tindakan atau perilaku yang tidak terkendali dari penggunaan teknologi internet yang berakibat merusak pada individu itu sendiri.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu perilaku atau tindakan yang tidak terkendali dalam penggunaan teknologi internet, yang berupa *game online* yang berakibat merusak pada diri individu dan menyebabkan individu tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya (Kwon, *et al*, 2013; Bread dan Wolf, 2001; Young, 2006).

2. Komponen-komponen Kecanduan Game Online

Griffiths menjelaskan beberapa komponen kecanduan *games online*, yaitu (Young & De Abreu, 2011) :

1. *Salience* (arti penting/pengabaian) yaitu ketika aktivitas bermain *games* menjadi aktivitas terpenting dibandingkan aktivitas kehidupan lainnya sehingga terjadi pengabaian terhadap aktivitas fisik dan kognitif yang rutin dilakukan dalam kehidupan, seperti : makan, tidur, dan olahraga (kesehatan untuk melakukan aktifitas lainnya).
2. *Mood Change* (perubahan mood) yaitu pengalaman subjektif yang dirasakan individu ketika keterlibatan dalam *games*, seperti membangkitkan gairah hidup dan perasaan bersemangat atau menjadi penenang ketika suasana hati sedang sedih.
3. *Tolerance* (toleransi) yaitu peningkatan aktivitas yang terus menerus terjadi agar mendapatkan sensasi dari permainan atau dengan kata lain pemain harus bermain lebih sering dan lebih lama.
4. *Withdrawal Symptoms* (simptom penarikan) yaitu perasaan dan sensasi negatif yang timbul ketika bermain *games* dihentikan, tiba-tiba dikurangi

serta ketika akses internet bermasalah yang membuat individu murung, gemetar, dan mudah marah.

5. *Conflict* (konflik) yaitu konflik interpersonal atau intrapersonal yang disebabkan aktivitas tidak terkontrol. Hal ini biasanya disertai dengan kekacauan di sekolah ataupun di tempat kerja, meninggalkan hobi sebelumnya, dan lain-lain.
6. *Relapse and Reinstatement* (kambuh dan pemulihan) yaitu kecenderungan untuk kembali kepada perilaku adiktif bahkan setelah periode kontrol yang dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* antara lain, *salience, mood change, tolerance, withdrawal symptoms, conflict*, serta *relapse* dan *reinstatement*.

3. Jenis–jenis *Game Online*

Jenis *game online* menurut Fiutami (dalam Saputra, 2016) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni :

- a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.
- b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), adalah permainan yang menggabungkan Real Time Strategy (RTS) dengan

banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command an Conqueror*, *War Craft*, *Sim City* dan lain-lain.

- c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), adalah jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS), *Point Blank*, *Grand Theft Auto* (GTA), *Call of Duty*, *Cross Fire*, *War Rock*, *Mortal Combat*, *Future Cop*, *Carmageddon*, *Shelshock*, *Raising Force*, *Atlantica*, *Conflict*, dan *Vietnam Bully*.

4. Kriteria Kecanduan

Kriteria individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut :

1. Cemas, frustrasi, marah ketika tidak melakukan permainan dan perasaan bersalah saat bermain (Yee dalam Yolanda, 2015).
2. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi bahkan telah mendekati 3 atau 4 jam sehari (Yee dalam Yolanda, 2015). Selanjutnya menurut Rachmat (dalam Wulandari, 2015), anak lebih banyak menghabiskan waktu

bermain *game* pada jam di luar sekolah dan berbohong soal berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.

3. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game* (Yee dalam Yolanda, 2015).
4. Masalah dalam kehidupan sosial (Yee dalam Yolanda, 2015), seperti menurut Rachmat (dalam Wulandari, 2015) sering melalaikan tugas, nilai disekolah jeblok, dan tertidur disekolah.
5. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain (Yee dalam Yolanda, 2015). Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman dan menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (Rachmat dalam Wulandari, 2015).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria kecanduan meliputi, cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan, perasaan bersalah saat bermain, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi bahkan telah mendekati 3 atau 4 jam sehari, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam di luar sekolah dan berbohong soal berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*, masalah dalam kehidupan sosial seperti sering melalaikan tugas, nilai disekolah jeblok, dan tertidur di sekolah, masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain, lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman dan menjauhkan diri dari kelompok sosialnya.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Young & de Abreu, (2011) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

1. *Self efficacy*. Pada kasus remaja biasanya akan mendapatkan *self efficacy* yang positif atas keberhasilan mereka saat bermain games diantara komunitas bermainnya dimana pada masa remaja hal ini dianggap sangat berharga dan membanggakan.
2. Perasaan rendah diri. Ketika bermain *games* mereka menemukan diri ideal yang mereka inginkan yang mereka pikir tidak akan mereka dapatkan di dunia nyata.
3. Tingkat depresi tinggi dan *self esteem* rendah. Pemain dengan tingkat depresi tinggi dan *self esteem* rendah cenderung akan menjunjung tinggi karakter dalam permainan mereka sehingga mereka akan selalu berusaha memecahkan kelemahan yang mereka rasakan sendiri yang pada akhirnya akan menyebabkan kecanduan karena terjebak dalam permainan.
4. Kontrol diri rendah. Pemain *games online* cenderung akan membayangkan tentang permainan, karakter, dan berbagai situasi pada saat mereka bermain *games* sehingga mereka menjadikan hal tersebut sebagai motivasi mereka dalam bermain *games*. Akibatnya perasaan kesenangan yang mereka peroleh saat membayangkan akan menjadikan mereka kecanduan saat bermain *games*, ketika hal tersebut tidak mereka temui mereka akan terus bermain hingga mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu, *self efficacy*, perasaan rendah diri, tingkat depresi tinggi dan *self esteem* rendah, dan kontrol diri rendah.

C. Self Control

1. Pengertian Self Control

Menurut Ghufon & S, (2011) *self control* adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Selanjutnya menurut Calhoun dan Acocella, 1990 (dalam Ghufon & S, 2011) mendefinisikan kontrol diri (*self control*) sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Calhoun dan Acocella (1990), mengemukakan dua alasan yang mengharuskan individu mengontrol diri secara kontinu. Pertama individu hidup bersama kelompok sehingga dalam memuaskan keinginannya individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara konstan menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya. Ketika berusaha memenuhi tuntutan, dibuatkan pengontrolan diri agar dalam proses pencapaian standar tersebut individu tidak melakukan hal-hal yang menyimpang. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *self control* adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri yang dapat membawa kearah konsekuensi positif (Ghufon & S, 2011; Calhoun dan Acocella, 1990).

2. Aspek-Aspek *Self Control*

Menurut Averill, 1973 (dalam Ghufroon & S, 2011) membagi *Self Control* menjadi 3 aspek sebagai berikut :

a. Kontrol Perilaku (*Behavior control*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*). Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan. Apakah dirinya sendiri atau aturan perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya dan bila tidak mampu individu akan menggunakan sumber eksternal. Sedangkan kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan situasi stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Kemudian ada beberapa cara yang dapat digunakan yaitu menegah atau menjauhi stimulus menempatkan tenggang waktu diantara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive control*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri atas dua komponen yaitu,

memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memerhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Kontrol Keputusan (*Decesional control*)

Kontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan cara adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek *self control* meliputi, kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*decesional control*).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Self Control*

Secara garis besarnya faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* terbagi menjadi dua yaitu (Ghufron & S, 2011) :

a. Faktor Internal

Faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang, maka semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orang tua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Hasil penelitian Nasichah (2000) menunjukkan bahwa persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orang tua yang semakin demokratis cenderung diikuti tingginya kemampuan mengontrol dirinya. Oleh sebab itu, bila orang tua menerapkan sikap disiplin kepada anaknya secara intens sejak dini dan orang tua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila ia menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap kekonsistensian ini akan diinternalisasi anak kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Menurut Papalia et al., 2004 (dalam Gunarsa, 2006) faktor-faktor yang turut mempengaruhi pembentukan *self control* adalah faktor proses perhatian dan faktor kesadaran terhadap emosi-emosi negatif. Semakin anak mampu menyadari emosi negatif yang muncul dalam dirinya dan semakin anak mampu mengendalikan perhatiannya pada sesuatu (*attentional process*) maka anak semakin mampu menahan dorongan-dorongan dan mengendalikan tingkah lakunya.

Sejalan dengan pendapat Bandura (dalam Gunarsa, 2006), faktor-faktor yang turut mempengaruhi pembentukan *self control* adalah faktor umpan balik dan faktor perasaan mampu. Semakin individu diberikan umpan balik yang bersifat membangun serta disampaikan dengan cara yang baik dan semakin individu memiliki keyakinan akan kemampuan dirinya, maka semakin individu mampu dalam mempertahankan komitmennya terhadap suatu tujuan selama periode waktu tertentu. Kemampuan individu mempertahankan komitmennya terhadap

suatu tujuan yang bersifat jangka panjang tersebut dapat dinyatakan sebagai tingkat *self control* yang baik pada individu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* yaitu, usia, lingkungan keluarga, proses perhatian, kesadaran terhadap emosi-emosi negatif, umpan balik, dan perasaan mampu.

4. Fungsi Self Control

Menurut Messina & Messina, 2003 (dalam Gunarsa, 2006), *self control* memiliki beberapa fungsi :

a. Membatasi perhatian individu kepada orang lain

Dengan adanya kontrol diri, individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan pribadinya, tidak sekedar berfokus pada kebutuhan, kepentingan, atau keinginan orang lain di lingkungannya. Perhatian yang terlalu banyak pada kebutuhan, kepentingan, atau keinginan orang lain, cenderung akan menyebabkan individu mengabaikan bahkan melupakan kebutuhan pribadinya.

b. Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya.

Dengan adanya kontrol diri, individu akan membatasi ruang bagi aspirasi dirinya dan memberikan ruang bagi aspirasi orang lain supaya dapat terakomodasi secara bersama-sama. Individu akan membatasi keinginannya atas keinginan orang lain, memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berada dalam ruang aspirasinya masing-masing, atau bahkan menerima aspirasi orang lain tersebut secara penuh.

c. Membatasi individu untuk bertingkah laku negatif.

Individu yang memiliki kontrol diri akan terhindar dari berbagai tingkah laku negatif. Kontrol diri memiliki arti sebagai kemampuan individu untuk menahan dorongan atau keinginan untuk bertingkah laku *negative* yang tidak sesuai dengan norma sosial seperti, ketergantungan pada obat atau zat kimia, ketergantungan pada alkohol, rokok, serta bermain judi.

d. Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang.

Individu yang memiliki kontrol diri yang baik, akan berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya dalam takaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ingin dipenuhinya. Dalam hal ini, kontrol diri membantu individu untuk menyeimbangkan pemenuhan kebutuhan hidup, seperti tidak memakan makanan dan berbelanja secara berlebihan.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi *self control* antara lain, membatasi perhatian individu kepada orang lain, membatasi keinginan individu untuk mengendalikan orang lain di lingkungannya, membatasi individu untuk bertingkah laku agresif, dan membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang.

D. Dinamika Hubungan antara Kecanduan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan dan Perilaku Agresif dengan *Self Control* sebagai variabel kendali

Perilaku agresi adalah tindakan yang secara sengaja dilaksanakan untuk menyakiti orang lain, secara fisik misalnya, memukul, mendorong atau berkelahi, ataupun psikologis misalnya, mempermalukan, menghina atau mengucilkan orang

lain (Ormrod, 2009). Menurut Freud (dalam Taylor, Peplau, & Sears, 2009) berasumsi bahwa kita memiliki naluri untuk bertindak agresif. Menurut teori insting kematian (*thanamos*) yang digagasnya, agresi mungkin diarahkan pada diri sendiri atau orang lain. Meski Freud mengakui bahwa agresi dapat dikontrol, dia berpendapat bahwa agresi tidak bisa dieliminasi, karena agresi adalah sifat alamiah manusia.

Perilaku agresif yang ditampilkan oleh para siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut David, (2012) faktor yang mempengaruhi perilaku agresif salah satunya adalah pengaruh media video *game/game online*. Menurut Rini, 2011 (dalam Misnawati, 2016), *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Bermain *game online* dapat berdampak kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Misnawati, (2016) bahwa siswa-siswi yang kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku individu terhadap orang lain yaitu emosi, kepribadian, dan peran konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua dan serangan agresif terhadap teman sebaya. David, (2012), mengatakan bahwa ketika seseorang yang memainkan video *games/game online* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan dan perilaku agresif bahkan

lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena memainkan video games/*game online* melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015) bahwa dari seluruh responden yang memiliki perilaku agresif dan kebiasaan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan didapatkan sejumlah 90,9% (30 orang) responden mengakui menggunakan kekerasan verbal berupa berkata kasar atau berkata kotor jika sedang marah dan sejumlah 84,8% (28 orang) responden mengakui akan menggunakan kekerasan fisik seperti memukul saat mengalami perselisihan dengan temannya.

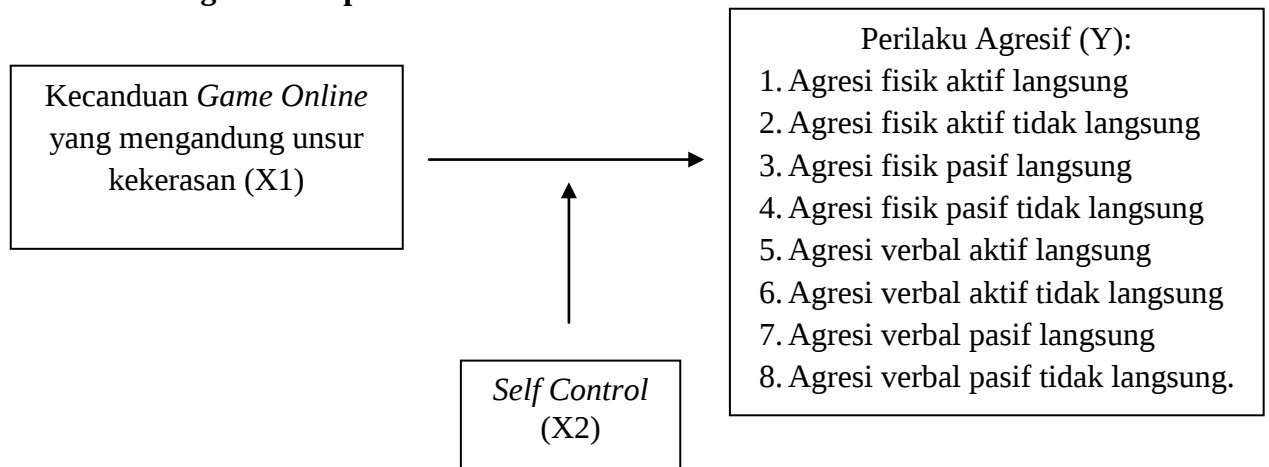
Kemudian selain *game online*, faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif siswa menurut Guswani & Kawuryan, (2011) adalah kontrol diri (*self control*) yang dimiliki oleh setiap individu, dimana penelitian ini melihat perilaku agresif pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi, yang hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dan perilaku agresif pada mahasiswa, dimana variabel kematangan emosi memberikan sumbangan efektif sebesar 82% terhadap perilaku agresif pada mahasiswa, sedangkan sisanya 18% yang diduga masih ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif salah satunya adalah *self control*.

Menurut Ghufroon & S, (2011) *self control* adalah kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Kemudian Young & de Abreu, (2011) mengemukakan *self control* juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi

seseorang menjadi kecanduan *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hurriyati (2013), menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan perilaku agresif. Dimana kontrol diri dapat digunakan untuk memprediksikan perilaku agresif anggota Polres Pagar Alam yang menunjukkan bahwa kontrol diri memberi sumbangan efektif sebesar 88% terhadap perilaku agresif anggota Polres Pagar Alam.

Sehingga dapat dilihat bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang diantaranya kecanduan *game online* dan *self control*, seperti yang dikemukakan oleh Teng, Li, & Liu, (2014), mereka melakukan studi cross-sectional menggunakan kuesioner laporan diri secara *online* untuk menilai pemain yang kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, kecanduan internet, pengendalian diri rendah, dan agresi pada 211 siswa laki-laki di Cina, dimana hasil penelitian ini mengatakan bahwa ada korelasi positif antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, kecanduan internet, pengendalian diri rendah, dan agresi, artinya bahwa pengendalian diri rendah dan kecanduan internet serta *game online* yang mengandung unsur kekerasan memainkan peran yang penting dalam perilaku agresif yang ditampilkan oleh siswa laki-laki di Cina.

E. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka konseptual hubungan antara kecanduan game online yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan self control sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut :

- Ha : Terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif ketika variabel *self control* dikendalikan pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.
- H0 : Tidak terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif ketika variabel *self control* dikendalikan pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hipotesis mengenai hubungan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Secara umum kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada siswa SMK X di kota Bukittinggi berada pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa siswa SMK X di kota Bukittinggi memiliki tingkat kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dalam kategori yang tidak terlalu tinggi maupun rendah.
2. Secara umum *self control* pada siswa SMK X di kota Bukittinggi berada pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa siswa SMK X di kota Bukittinggi terkadang mampu mengendalikan dirinya dalam menjalani peran sosial dan terkadang mereka tidak mampu mengendalikan dirinya dalam menjalani peran sosial.
3. Secara umum perilaku agresif pada siswa SMK X di kota Bukittinggi khususnya agresif fisik berada pada kategori rendah. Sedangkan agresif verbal berada pada kategori sedang.

4. Terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif dengan *self control* sebagai variabel kendali pada siswa SMK X di kota Bukittinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling agar terus mengarahkan dan meningkatkan *self control* terutama pada aspek *control cognitive* serta mengurangi kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan khususnya pada komponen *mood change* pada siswa dengan cara lebih memperketatkan lagi peraturan sekolah dan dibarengi dengan program layanan konseling kelompok. Sehingga dapat menekan perilaku agresif yang mungkin dilakukan oleh para siswa guna untuk menampilkan perilaku positif siswa dalam menjalankan peran sosialnya.
2. Bagi siswa diharapkan untuk mengurangi kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Sehingga dapat menekan perilaku agresif terutama perilaku agresif siswa pada jenis agresif verbal.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkondisikan pengisian angket di dalam kelas agar tidak terjadi bias. Kemudian menambah jumlah subjek penelitian agar hasilnya lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality and Behavior* (Second Edition). New York: Open University Press : McGraw-Hill Education.
- Alfian, T., & Widiyani, R. (2015, September, 22). *Di Balik Marak Kekerasan di Sekolah*. Dipetik Februari, 21, 2017, dari <http://www.harnas.com>
- Azwar, S. (2009). *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BPS (2010). *Profil kriminalitas remaja*. Diakses tanggal 14 Februari 2017 dari <http://www.bps.go.id>.
- David G. Myers. (2012). *Psikologi Sosial (Social Psychology)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial* . Malang: UMM Press.
- Denson, T. F., Capper, M. M., Oaten, M., Friese, M., & Schofield, T. P. (2011). Self-control training decreases aggression in response to provocation in aggressive individuals. *Journal of Research in Personality* , Volume 45, 252–256.
- Geen, R. G. (2001). *Human Aggression* (Second Edition ed.). London: Open University Press.
- Ghufron, M. N., & S, Risnawita. Rini. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. (R. Kusumaninggratri, Penyunt.) Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S. D. (2006). *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Pitutur* , Volume 1, nomor 2, 86-92.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT. TransMedia.
- Hurriyati, D. (2013). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresif Pada Anggota Polisi Resort Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah PSYCHE* , Volume 7 No.2, 63-74.