# KEMATANGAN EMOSI DAN AGRESIVITAS PADA REMAJA PENGGUNA *ONLINE MOBILE GAMES* DENGAN UNSUR KEKERASAN



# **SKRIPSI**

# Diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi

# **OLEH:**

MUHAMMAD FARHAN DESTA ALFATAMA 04041281823015

> PROGRAM STUDI PSIKOLOGI FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA INDRALAYA

> > 2022

#### HALAMAN PENGESAHAN

# KEMATANGAN EMOSI DAN AGRESIVITAS PADA REMAJA PENGGUNA *ONLINE MOBILE GAMES* DENGAN UNSUR KEKERASAN

#### **SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

# MUHAMMAD FARHAN DESTA ALFATAMA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Januari 2022

## Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I

Amalia Juniarly, S.Psi., M.A., Psikolog

NIP. 197906262014062201

Penguji I

Yeni Anna A, S.Psi., M.A., Psy

NIP. 198409222018032001

Pembimbing II

agrand

Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A

NIP. 198612152015042004

Penguji II

Rosada Dwi Iswari, M.Psi., Psikolog

NIP. 198108132015104101

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

amisula Januari 2022

Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si

NIP. 197805212002122004

## LEMBAR PERSETUJUAN

## UJIAN SKRIPSI

Nama

: Muhammad Farhan Desta Alfatama

NIM

: 04041281823015

Program Studi

: Psikologi

**Fakultas** 

: Kedokteran

**Judul Skripsi** 

: Kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan

Indralaya, 13 Januari 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amalia Juniarly, S.Psi., M.A., Psikolog Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A.

NIP. 197906262014062201

NIP. 198612152015042004

1engetahui,

Psikologi

NIP. 197805212002122004

#### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atas diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi persyaratan, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Palembang, 13 Januari 2022

Muhammad Farhan Desta Alfatama NIM 04041281823015

#### HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti mempersembahkan hasil penelitian skripsi ini dan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1. Papa dan Mama yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk menuntut ilmu di luar daerah. Terima kasih banyak untuk dukungan dan perhatian yang selalu diberikan kepada saya. Terima kasih banyak karena tidak pernah lelah mendoakan kesuksesan saya. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya sebagai bukti bahwa Papa dan Mama telah berhasil mendidik anaknya dengan baik. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini dapat menjadi langkah awal saya untuk membahagiakan dan membanggakan kedua orang tua saya di masa mendatang.
- 2. Saudara, kerabat, dan sahabat saya. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada seluruh keluarga, kerabat, serta sahabat yang telah membantu saya dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih kepada Riki Zalki yang dari awal pengerjaan skripi ini bantuannya sangat luar biasa kepada saya. Terima kasih kepada Antonio Syafei yang sering sekali memotivasi dan menawarkan bantuan pada saya. Terima kasih kepada Mardiniyusti yang selalu menawarkan bantuan meskipun jarang saya gunakan kesempatannya. Terima kasih untuk seluruh teman dan sahabat khususnya Amya, Salsa, Aflah, Ara, Shandra, dll yang sudah banyak membantu saya selama proses perkuliahan.
- Diri sendiri. Terima kasih karena sudah mampu bertahan sampai akhir pengerjaan skripsi ini. Terima kasih karena tidak pernah menyerah meski terkadang merasa lelah.

#### KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan". Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada akhirnya peneliti bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
- dr. H. Syarif Husin, M.S, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
- 3. Ibu Sayang Ajeng Mardhiyah, S.Psi., M.Si, selaku Ketua Bagian Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
- 4. Ibu Rosada Dwi Iswari, M. Psi., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya dan penguji II peneliti.
- Ibu Amalia Juniarly, S.Psi., MA., Psikolog, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
- 6. Ibu Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti.
- 7. Ibu Yenni Anna Appulembang, S.Psi., M.Psi selaku dosen penguji I peneliti.

8. Ibu Angeline Hosana Zefany Tarigan, S.Psi., M.Psi selaku dosen pembimbing

akademik peneliti.

9. Seluruh dosen dan staf Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran

Universitas Sriwijaya.

10. Adik-adik remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan

yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.

11. Riki Zalki yang sudah bersedia men-support peneliti dalam berbagai hal dan

jasanya tidak akan pernah peneliti lupakan.

12. Antonio Syafei dan Mardiniyusti yang sama baiknya dan selalu menawarkan

bantuan kepada peneliti meskipun jarang peneliti gunakan kesempatannya.

13. Amya, Salsa, Aflah, Ara, Arsyad, Fikri, Sandy, Sutan, atas semua bantuannya.

14. Teman-teman Owlster Twister yang selama ini menebarkan kebahagiaan dan

memberi kepercayaan kepada peneliti untuk menjadi ketua angkatan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan

skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan

diterima dengan senang hati untuk bahan evaluasi agar bisa lebih baik lagi di

masa mendatang. Dengan selesainya skripsi ini, diharapkan dapat memberikan

manfaat baik bagi peneliti maupun bagi para pembaca.

Palembang, 13 Januari 2022

Peneliti,

M. Farhan Desta Alfatama

NIM 04041281823015

vii

# **DAFTAR ISI**

| HALAMA   | AN JUDUL                                      | i    |
|----------|---|------|
| HALAMA   | AN PENGESAHAN                                 | ii   |
| LEMBAF   | R PERSETUJUAN                                 | iii  |
| SURAT P  | ERNYATAAN                                     | iv   |
| HALAMA   | AN PERSEMBAHAN                                | v    |
| KATA PI  | ENGANTAR                                      | vi   |
| DAFTAR   | ISI   | viii |
| DAFTAR   | GAMBAR  | xi   |
| DAFTAR   | TABEL   | xii  |
| DAFTAR   | LAMPIRAN                                      | xiv  |
| ABSTRA   | K   | xv   |
| BAB I PE | NDAHULUAN                                     | 1    |
| A.       | Latar Belakang Masalah                        | 1    |
| B.       | Rumusan Masalah                               | 10   |
| C.       | Tujuan Penelitian                             | 10   |
| D.       | Manfaat Penelitian                            | 11   |
|          | 1. Manfaat Teoritis                           | 11   |
|          | 2. Manfaat Praktis                            | 11   |
| E.       | Keaslian Penelitian                           | 12   |
| BAB II L | ANDASAN TEORI                                 | 22   |
| A.       | Agresivitas                                   | 22   |
|          | Pengertian Agresivitas                        |      |
|          | 2 Faktor-faktor vang mempengaruhi Agresivitas | 23   |

|           | 3. Komponen Aresivitas                              | 29 |
|-----------|---|----|
| В.        | Kematangan Emosi                                    | 31 |
|           | 1. Pengertian Kematangan Emosi                      | 31 |
|           | 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kematangan Emosi | 32 |
|           | 3. Aspek-aspek Kematangan Emosi                     | 36 |
| C.        | Hubungan Antara Kematangan Emosi dan Agresivitas    | 40 |
| D.        | Kerangka Berpikir                                   | 44 |
| E.        | Hipotesis Penelitian                                | 45 |
| BAB III N | METODE PENELITIAN                                   | 46 |
| A.        | Identifikasi Variabel                               | 46 |
| В.        | Definisi Operasional Variabel                       | 46 |
|           | 1. Agresivitas                                      | 46 |
|           | 2. Kematangan Emosi                                 | 47 |
| C.        | Populasi dan Sampel Penelitian                      | 47 |
|           | 1. Populasi Penelitian                              | 47 |
|           | 2. Sampel Penelitian                                | 48 |
| D.        | Metode Pengumpulan Data                             | 50 |
|           | 1. Skala Agresivitas                                | 51 |
|           | 2. Skala Kematangan Emosi                           | 52 |
| E.        | Validitas dan Reliabilitas                          | 53 |
|           | 1. Validitas  | 53 |
|           | 2. Reliabilitas                                     | 54 |
| F.        | Metode Analisis Data                                | 54 |
|           | 1. Uji Asumsi                                       | 54 |
|           | 2. Uji Hipotesis                                    | 55 |
| BAB IV I  | HASIL DAN PEMBAHASAN                                | 56 |
| A.        | Orientasi Kancah Penelitian                         | 56 |
| В.        | Laporan Pelaksanaan Penelitian                      | 58 |
|           | 1. Persiapan Administrasi                           | 58 |

|         | 2.  | Persiapan Alat Ukur                                       | 59  |
|---------|-----|---|-----|
|         | 3.  | Pelaksanaan Penelitian                                    | 67  |
| C.      | Ha  | sil Penelitian  | 76  |
|         | 1.  | Deskripsi Subjek Penelitian                               | 76  |
|         | 2.  | Deskripsi Data Penelitian                                 | 76  |
|         | 3.  | Uji Analisis Data Penelitian                              | 84  |
| D.      | Ha  | sil Analisis Tambahan                                     | 92  |
|         | 1.  | Uji Beda Agresivitas dan Kematangan Emosi Berdasarkan Jen | is  |
|         |     | Kelamin   | 92  |
|         | 2.  | Uji Beda Agresivitas dan Kematangan Emosi Berdasarkan Lai | na  |
|         |     | Menjadi Pengguna Game Online                              | 95  |
|         | 3.  | Uji Tingkat Mean pada Komponen Agresivitas                | 96  |
|         | 4.  | Uji Tingkat Mean pada Aspek Kematangan Emosi              | 97  |
| E.      | Pe  | mbahasan  | 97  |
| BAB V K | ESI | MPULAN DAN SARAN  | 105 |
| A.      | Ke  | esimpulan   | 105 |
| В.      | Sa  | ran   | 106 |
| DAFTAR  | PU  | JSTAKA  | 109 |
| LAMPIR  | AN  |   | 118 |

# DAFTAR GAMBAR

| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | · | 44 |
|------------------------------|---|----|
|------------------------------|---|----|

# **DAFTAR TABEL**

| Tabel 3.1 Blueprint Skala Agresivitas  | 52   |
|--|------|
| Tabel 3.2 Blueprint Skala Kematangan Emosi                                   | . 53 |
| Tabel 4.1 Koefisien Reliabilitas (α) Agresivitas                             | . 63 |
| Tabel 4.2 Distribusi Skala Agresivitas Aitem Valid dan Gugur                 | . 63 |
| Tabel 4.3 Distribusi Penomoran Baru Skala Agresivitas                        | . 64 |
| Tabel 4.4 Distribusi Skala Kematangan Emosi                                  | . 66 |
| Tabel 4.5 Distribusi Penomoran Baru Skala Kematangan Emosi                   | . 67 |
| Tabel 4.6 Penyebaran Skala Try Out   | . 71 |
| Tabel 4.7 Penyebaran Skala Penelitian  | . 75 |
| Tabel 4.8 Deskripsi Usia Subjek Penelitian                                   | . 76 |
| Tabel 4.9 Deskripsi Jenis Kelamin Subjek Penelitian                          | . 76 |
| Tabel 4.10 Deskripsi Pendidikan Subjek Penelitian                            | . 77 |
| Tabel 4.11 Deskripsi Asal Daerah Subjek Penelitian                           | . 77 |
| Tabel 4.12 Deskripsi Lama Menjadi Pengguna Game Online                       | . 78 |
| Tabel 4.13 Deskripsi Durasi Bermain Game Online Subjek Penelitian            | . 78 |
| Tabel 4.14 Deskripsi Game Online yang digunakan Subjek Penelitian            | . 79 |
| Tabel 4.15 Deskripsi Data Deskriptif Subjek Penelitian                       | . 80 |
| Tabel 4.16 Formulasi Kategorisasi  | . 80 |
| Tabel 4.17 Deskripsi Kategorisasi Variabel Agresivitas                       | . 81 |
| Tabel 4.18 Deskripsi Kategorisasi Komponen Physical Aggression               | . 82 |
| Tabel 4.19 Deskripsi Kategorisasi Komponen Verbal Aggression                 | . 82 |
| Tabel 4.20 Deskripsi Kategorisasi Komponen Anger                             | . 83 |
| Tabel 4.21 Deskripsi Kategorisasi Komponen Hostility Subjek Penelitian       | . 83 |
| Tabel 4.22 Deskripsi Kategorisasi Variabel Kematangan Emosi                  | . 84 |
| Tabel 4.23 Hasil Uji Normalitas Variabel Penelitian                          | . 85 |
| Tabel 4.24 Hasil Uji Linear Variabel Penelitian                              | . 86 |
| Tabel 4.25 Hasil Uji <i>Pearson Product Moment</i> Agresivitas dan Kematanga | n    |
| Emosi  | 87   |

| Tabel 4.26 Hasil Uji Pearson Product Moment Physical Aggression dan               |      |
|---|------|
| Kematangan Emosi  | 88   |
| Tabel 4.27 Hasil Uji Pearson Product Moment Verbal Aggression dan                 |      |
| Kematangan Emosi  | 89   |
| Tabel 4.28 Hasil Uji <i>Pearson Product Moment Anger</i> dan Kematangan Er        | nosi |
|   | 90   |
| Tabel 4.29 Hasil Uji <i>Pearson Product Moment Hostility</i> dan Kematangan       |      |
| Emosi   | 91   |
| Tabel 4.30 Deskripsi Hasil Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin                     | 93   |
| Tabel 4.31 Hasil Perbedaan Mean Komponen Verbal Aggression                        |      |
| Berdasarkan Jenis Kelamin   | 94   |
| Tabel 4.32 Hasil Perbedaan <i>Mean</i> Komponen <i>Hostility</i> Berdasarkan Jeni | S    |
| Kelamin   | 94   |
| Tabel 4.33 Deskripsi Hasil Uji Beda Berdasarkan Lama Menjadi Penggu               | na   |
| Game Online   | 95   |
| Tabel 4.34 Hasil Uji <i>Mean</i> Variabel Agresivitas                             | 96   |
| Tabel 4.35 Hasil Uji <i>Mean</i> Variabel Kematangan Emosi                        | 97   |

# **DAFTAR LAMPIRAN**

| LAMPIRAN A | 119 |
|------------|-----|
| LAMPIRAN B | 131 |
| LAMPIRAN C | 140 |
| LAMPIRAN D | 180 |
| LAMPIRAN E | 189 |
| LAMPIRAN F | 196 |
| LAMPIRAN G | 201 |

## KEMATANGAN EMOSI DAN AGRESIVITAS PADA REMAJA PENGGUNA ONLINE MOBILE GAMES DENGAN UNSUR KEKERASAN

# Muhammad Farhan DestaAlfatama<sup>1</sup>, Amalia Juniarly<sup>2</sup>

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara kematangan emosi dengan: (1) Agresivitas; (2) Physical Aggression; (3) Verbal Aggression; (4) Anger; dan (5) Hostility pada remaja pengguna online mobile games yang mengandung unsur kekerasan.

Responden dalam penelitian ini adalah 122 orang remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Alat ukur yang digunakan adalah skala kematangan emosi yang mengacu pada aspek dari McCloskey (2014) dan skala agresivitas yang mengacu pada komponen-komponen dari Buss dan Perry (1992).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik korelasi pearson product moment. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa seluruh variabel menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (p<0,05) dan berhubungan negatif signifikan dengan kematangan emosi dengan rincian: (1) agresivitas (r = -0.622); (2) physical aggression (r = -0.396); (3) verbal aggression (r = -0.535); (4) anger (r = -0.539); (5) hostility (r = -0.597). Dengan demikian seluruh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

Kata kunci: Kematangan Emosi, Agresivitas, Physical Aggression, Verbal Aggression, Anger, Hostility.

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya <sup>2</sup>Dosen Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya

Pembimbing I

Pembimbing II

Amalia Juniarly, S.Psi., M.A., Psikolog Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A.

NIP. 197906262014062201

how

NIP. 198612152015042004

Mongetahui. Ketua Bagian Studi Psikologi

BUDAYAAN, RISE

.Psi., M.Si

## EMOTIONAL MATURITY AND AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENT USERS OF VIOLENT ONLINE MOBILE GAMES

# Muhammad Farhan DestaAlfatama<sup>1</sup>, Amalia Juniarly<sup>2</sup>

#### ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between emotional maturity and aggressiveness in adolescent users of online mobile games with elements of violence. The hypothesis in this study is that there is a relationship between emotional maturity and: (1) Aggressiveness; (2) Physical Aggression; (3) Verbal Aggression; (4) Anger; and (5) Hostility to teenagers using online mobile games that contain elements of violence.

Respondents in this study were 122 teenagers using online mobile games with elements of violence. The sampling technique used is purposive sampling. The measuring instrument used is the emotional maturity scale which refers to aspects of McCloskey (2014) and the aggressiveness scale which refers to the components of Buss and Perry (1992).

Data analysis in this study was carried out using the Pearson product moment correlation technique. The results of the correlation analysis showed that all variables produced a significance value of 0.000 (p<0.05) and had a significant negative relationship with emotional maturity with details: (1) aggressiveness (r = -0.622); (2) physical aggression (r = -0.396); (3) verbal aggression (r = -0.535); (4) anger (r = -0.539); (5) hostility (r = -0.597). Thus, all hypotheses proposed in this study can be accepted.

Keyword: Emotional Maturity, Aggressivity, Physical Aggression, Verbal Aggression, Anger, Hostility.

<sup>1</sup>Student at Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University <sup>2</sup> Lecture at Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University

Pembimbing L

Pembimbing II

Amalia Juniarly, S.Psi., M.A., Psikolog Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A. NIP. 197906262014062201

NIP. 198612152015042004

Mengetahui udi Psikologi Ketua Bagian Progr

., M.Si

#### **BABI**

## **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan fase peralihan dari usia kanak-kanak menuju ke dewasa (Hurlock, 2012). Erikson (dalam Alwisol, 2009) menjelasakan bahwa seseorang dapat digolongkan sebagai remaja jika berada pada rentangan usia antara 12-20 tahun. Di masa ini, remaja juga dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang (Puji Astuti & Nurmalita, 2014). Nugroho (2021) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi di era digital 4.0 berdampak pada kemudahan dan kepraktisan yang dirasakan dalam aktivitas sehari-hari, salah satunya dengan kemunculan perangkat *smartphone* yang menjadi bentuk nyata dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

Kehadiran *smartphone* dapat memudahkan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas seperti berkirim pesan melalui *e-mail*, membaca berita secara *online*, berbelanja di *e-commerce*, bahkan dapat digunakan untuk bermain *game online* (Doni, 2017). Menurut data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* (2021), dijelaskan bahwa perangkat yang paling banyak digunakan pengguna untuk mengakses *game online* di Indonesia adalah *smartphone* yaitu sebanyak 88,9%.

Terkait dengan penggunaan *smartphone* untuk bermain *game online* (*online mobile games*), di Indonesia sendiri sejak tahun 2017 hingga 2020 pengguna *online mobile games* terus mengalami peningkatan. Dilansir dari katadata.co.id (2021) pada tahun 2017 ada sekitar 37 juta pengguna *online mobile games* yang terus mengalami peningkatan hingga menjadi 54,7 juta jiwa pada tahun 2020 serta diprediksi akan menjadi 59,8 juta pengguna di tahun 2021. Bahkan menurut data yang dikutip dari statista.com (2021) jumlah pengguna *online mobile games* di Indonesia pada tahun 2020 adalah yang tertinggi jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya di Asia Tenggara.

American Academy of Pediatrics (dalam Michigan Health, 2020) merekomendasikan waktu ideal untuk menggunakan media hiburan berbasis digital termasuk bermain game online bagi para remaja yaitu tidak lebih dari 1-2 jam perhari. Penggunaan game online yang tidak berlebihan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya, beberapa diantaranya yaitu melatih kerjasama tim, melatih kemampuan berpikir ketika memikirkan strategi untuk memenangkan game, melatih kemampuan komunikasi, serta melatih kemampuan pemecahan masalah (Digital Citizenship, 2019).

Walaupun demikian, penggunaan *game online* juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi remaja jika digunakan melebihi waktu normal dalam sehari, diantaranya adalah remaja menjadi lebih rentan mengalami gangguan tidur, memicu timbulnya kecemasan, menjadikan remaja cenderung mudah marah, dan dapat menjadi penyebab menurunnya nilai akademik (Ulfa, 2017). Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian dari Oktasella (2019), yang menjelaskan

bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan efek negatif bagi penggunanya, diantaranya adalah munculnya rasa malas untuk beraktivitas, berkurangnya sosialisasi, memicu terjadinya gangguan pada mata, serta dapat menjadi penyebab seseorang mengeluarkan kata kasar.

Dikutip dari artikel *Consumer Acquisition* (2021), dijelaskan bahwa *online mobile games* adalah *game* yang dirancang untuk perangkat seluler seperti *smartphone*, *smartwatch*, tablet, dan sejenisnya yang dapat terkoneksi ke internet dan memiliki fitur konektivitas pendukung permainan *multiplayer*.

Sementara itu, Setiawan dan Dinardinata (2020) mendefinisikan *game* yang mengandung kekerasan sebagai permainan virtual yang memiliki unsur kekerasan seperti menyakiti makhluk hidup lain dan memperlihatkan akibat yang ditimbulkan dari perilaku tersebut. Setiawan dan Dinardinata (2020) juga menambahkan bahwa agar sebuah *game* dapat dikatakan mengandung unsur kekerasan, pemain utama dalam *game* tersebut cenderung melakukan adegan kekerasan seperti mencoba menyakiti makhluk hidup lain dan ditampilkan pula akibat dari tindakan kekerasan yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *online mobile games* yang mengandung unsur kekerasan adalah permainan virtual yang dirancang untuk perangkat seluler yang terkoneksi ke internet serta dapat dimainkan secara *multiplayer* dan menampilkan adegan kekerasan di dalamnya seperti menyakiti makhluk hidup lain, dan menunjukkan dampak dari kekerasan yang ada pada *game* tersebut (berkurangnya darah, kematian, adegan menembak, dsb).

Pengguna *online mobile games* yang mengandung unsur kekerasan lebih rentan untuk menunjukkan agresivitasnya dibandingkan dengan pengguna *game* tanpa kekerasan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dikutip dari situs *Brain and Life* (2014), yang mengatakan bahwa penggunaan *game online* yang mengandung unsur kekerasan selama 10-20 menit dalam sehari dapat memicu peningkatan kemunculan agresivitas.

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa contoh *online mobile games* yang dapat diklasifikasikan mengandung unsur kekerasan diantaranya adalah *Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile (Player Unknown Battle Ground), Among Us!*, dan *Free Fire*. Dikutip dari situs *Okezone Techno* (2017), *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang menampilkan beberapa karakter yang disebut *hero*. Pada *game* ini, *hero* akan saling menyerang dan menghancurkan markas lawan demi mencapai kemenangan (kincir.com, 2021). *Hero* yang diserang terus-menerus akan kehabisan darah sehingga lama-kelamaan akan mati (infokomputer.grid.id, 2021).

Game lain yang dapat dikategorikan sebagai online mobile games yang mengandung unsur kekerasan adalah PUBG Mobile. Seperti yang dijelaskan pada situs esportsku.com (2020), PUBG Mobile adalah sebuah game online untuk perangkat mobile yang menampilkan adegan saling serang dan saling bunuh antar pemain dengan berbagai senjata pendukung pada setiap sesinya. Adegan kekerasan lain seperti menabrakkan kendaraan ke arah musuh juga ditampilkan pada game ini (selular.id, 2020).

Selain itu, permainan *Among Us!* juga dapat dikategorikan sebagai *online mobile games* yang mengandung unsur kekerasan. Menurut penjelasan yang dikutip dari situs kumparan.com (2020), *Among Us!* adalah sebuah *game online* untuk perangkat *mobile* yang pemainnya terbagi menjadi *crew* dan *impostor*. Lebih lanjut, dalam sumber yang sama juga dijelaskan bahwa *impostor* dalam *game* ini bertugas untuk membunuh para *crew* agar dapat mencapai kemenangan.

Game selanjutnya yang juga termasuk *online mobile games* yang mengandung unsur kekerasan adalah *Free Fire*. Menurut situs galajabar.com (2021), *Free Fire* adalah sebuah *game online* yang menampilkan adegan peperangan dan tembakmenembak antar pemain di dalamnya. Para pemain dituntut untuk mampu bertahan hidup di medan perang berbekal beberapa jenis senjata untuk menghabisi musuh yang tersisa (kotakgame.com, 2021).

Faktanya beberapa *online mobile games* yang telah dijelaskan di atas ternyata memiliki cukup banyak pengguna di Indonesia. Menurut data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* (2021), *Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Among Us!*, dan *Free Fire* termasuk dalam deretan *online mobile games* yang memiliki pengguna aktif terbanyak di Indonesia.

Game online yang mengandung unsur kekerasan ternyata dapat meningkatkan kemungkinan munculnya agresivitas pada diri seseorang. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Zhang, Cao, dan Tian (2021) yang menjelaskan bahwa game yang mengandung konten kekerasan dapat meningkatkan kemunculan agresivitas. Anderson, Shibuya, Ihori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein, dan Saleem (2010) juga menambahkan bahwa

penggunaan *game online* yang mengandung konten kekerasan dapat berdampak pada timbulnya agresivitas pada remaja.

Agresivitas sendiri diartikan sebagai kecenderungan perilaku yang tujuannya untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk melampiaskan perasaan negatifnya agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Buss & Perry, 1992). Lebih lanjut Berkowitz (2006) mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku yang ditujukan untuk melukai orang lain secara fisik maupun secara verbal. Buss dan Perry (1992) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada empat komponen yang berhubungan dengan agresivitas. Komponen tersebut antara lain adalah *physical aggression, verbal aggression, anger*, dan *hostility*.

Saputri, Widiastuti, dan Pratama (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ada beberapa bentuk agresivitas yang dilakukan remaja sebagai akibat dari penggunaan *online mobile games*. Bentuk-bentuk agresivitas tersebut diantaranya adalah merasa kesal dan emosi, marah-marah, membanting ponsel (*smartphone*), dan menghujat teman. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawati dan Gunado (2019) menemukan bahwa ada beberapa bentuk tindakan remaja yang mengarah pada agresivitas akibat dari penggunaan *online mobile games* yaitu mengeluarkan kata-kata kasar, memukul meja ketika kalah bermain *game online*, dan mencemooh teman yang berada di dekatnya.

Bentuk agresivitas remaja yang bermain *game online* dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, hingga dapat menghilangkan nyawa seseorang sebagai bentuk dari luapan emosi yang tidak terkendali (Amanda, 2016). Dilansir dari situs berita suara.com (2018), seorang pelajar laki-laki berusia 16 tahun di

Aleksandria, Mesir, nekat membunuh gurunya karena terinspirasi dari aksi-aksi pada game PUBG (Player Unknown Battle Ground) yaitu sebuah online mobile games yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya. Kasus serupa juga terjadi di Indonesia. Dikutip dari situs berita jawapos.com (2018), seorang remaja berusia 16 tahun nekat membunuh driver taksi online akibat terinspirasi dari adegan pada salah satu game berunsur kekerasan yang sering dimainkannya.

Beberapa kasus di atas adalah contoh nyata dari timbulnya agresivitas pada remaja akibat bermain *game online*. Hal tersebut didukung oleh penjelasan dari DeLisi, Vaughn, Gentile, Anderson, dan Shook (2013) yang menegaskan bahwa paparan *game* yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya dapat memunculkan agresivitas pada remaja. Selaras dengan hal itu, Shao dan Wang (2019) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa bermain *game* dengan konten kekerasan dapat memicu terjadinya agresivitas pada remaja.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas seseorang. Susantyo (2016) membagi faktor yang mempengaruhi agresivitas menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari gen, hormon, kimia darah, insting, stress, emosi, frustrasi, dan konsep diri, sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga, *peer group*, lingkungan sekitar/tetangga, dan sekolah.

Guswani dan Kawuryan (2011) juga menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal diartikan sebagai reaksi emosional yang dikeluarkan individu, misalnya rasa kecewa, jengkel, luapan kegembiraan, frustrasi, dan provokasi. Sedangkan faktor internal diartikan sebagai faktor yang ada dari dalam diri individu, salah

satunya adalah kematangan emosi. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa kematangan emosi adalah faktor utama yang paling berpengaruh pada tingkat agresivitas. Selaras dengan hal itu, Nurtjahyo dan Matulessy (2013) juga menjelaskan bahwa kematangan emosi dianggap sebagai faktor yang cukup penting dalam mempengaruhi agresivitas seseorang.

Penelitian lain juga mengungkap bahwa kematangan emosi ini juga cukup erat kaitannya dengan agresivitas (Handasah, 2018). Asmoro, Matulessy, dan Meiyuntariningsih (2018) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa kematangan emosi yang baik dapat membantu mengurangi tingkat agresivitas pada diri seseorang.

Kematangan emosi sendiri diartikan sebagai kepribadian individu yang mampu untuk mengontrol emosinya dengan baik, termasuk cara melampiaskan dan mengatasi emosi tersebut (Hurlock, 2012). Lebih lanjut McCloskey (2014) menjelaskan bahwa kematangan emosi adalah potensi individu untuk mengelola kemampuannya sehingga dapat mengekspresikannya terutama untuk memahami kebutuhan dan keinginan orang lain tanpa terpengaruh oleh rasa egois dan reaksireaksi emosional lainnya, dimana kematangan emosi terdiri dari lima buah aspek, yaitu emotional recognition and regulation, emotional resilience, emotional realism, emotional responsibility dan emotional resonance.

Kematangan emosi merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi masa perkembangan remaja. Hal ini didukung oleh Cole (dalam Jahja, 2011) yang menjelaskan bahwa kematangan emosi pada masa remaja idealnya mengalami perkembangan ke arah yang lebih positif, perkembangan tersebut dapat berupa

usaha untuk mengembangkan sikap toleran, memperluas pergaulan, mengembangkan *self-esteem*, mengembangkan kontrol diri, berusaha menerima diri dan orang lain, serta berusaha mengekspresikan emosinya dengan tidak berlebihan.

Remaja yang matang secara emosional akan mampu mengekspresikan, mengontrol, dan mengendalikan emosinya dengan baik sehingga menunjukkan kesiapan untuk bertindak (Marimbuni, Syahniar, & Ahmad, 2017). Remaja dengan tingkat kematangan emosi yang tinggi cenderung lebih dapat memahami dan menghadapi situasi secara tepat dan objektif. Sebaliknya remaja yang memiliki kematangan emosi rendah akan kesulitan dalam mengendalikan emosinya.

Namun, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat berdampak pada rendahnya kematangan emosi pada remaja. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Seo, Kang, dan Chae (2012) yang menjelaskan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan masalah emosional pada remaja seperti munculnya depresi, perasaan kesepian, serta kecemasan.

Berdasarkan penjelasan terkait fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pemain *online mobile games* dengan unsur kekerasan.

#### B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

## 1. Rumusan Masalah Mayor

Apakah ada hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan?

## 2. Rumusan Masalah Minor

- a. Apakah ada hubungan antara kematangan emosi dan *physical* aggression pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan?
- b. Apakah ada hubungan antara kematangan emosi dan *verbal aggression* pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan?
- c. Apakah ada hubungan antara kematangan emosi dan *anger* pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan?
- d. Apakah ada hubungan antara kematangan emosi dan *hostility* pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian ini adalah:

## 1. Tujuan Penelitian Mayor

Untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan.

# 2. Tujuan Penelitian Minor

- a. Untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan physical aggression pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan.
- b. Untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan verbal aggression pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan.
- c. Untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan *anger* pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan.
- d. Untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan *hostility* pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan.

#### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan mengenai hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna online mobile games dengan unsur kekerasan dan diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih berupa tambahan wawasan ilmu yang bermanfaat khususnya bagi bidang keilmuan psikologi, terutama di bidang ilmu psikologi perkembangan dan psikologi sosial.

#### 2. Manfaat Praktis

## a. Bagi remaja

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan informasi bagi remaja tentang hubungan kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna *online mobile games* dengan unsur kekerasan serta pentingnya membatasi waktu bermain *game online* secara bijak sehingga tidak memberikan dampak buruk.

b. Bagi orang tua remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bahwa kematangan emosi memiliki pengaruh terhadap agresivitas dari pemain *online mobile games*. Diharapkan orang tua dapat lebih mempertimbangkan pembatasan penggunaan *smartphone* pada anaknya dikarenakan usia yang masih muda dan belum matang secara emosi sehingga dapat mengurangi tingkat agresivitasnya.

### E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang kematangan emosi dan agresivitas pernah dilakukan oleh Krisna (2018) dengan judul *emotional maturity and conformity with aggressive behavior of members civil service police unit of Surabaya*. Pada penelitian ini sebanyak 200 anggota Polisi Pamong Praja di Surabaya dijadikan sampel penelitan yang sebelumnya telah dipilih berdasarkan karakteristik, jenis kelamin, usia, pangkat, tingkat pendidikan, dan lama pengabdian. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada anggota Satpol PP. Kematangan emosi yang berkorelasi negatif dapat dikatakan kuat, artinya semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah pula agresivitasnya. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa konformitas tidak diikuti dengan agresivitas yang rendah pada anggota Satpol PP Surabaya.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Variabel yang diteliti pada penelitian tersebut adalah kematangan emosi dan perilaku agresif, namun dihubungkan dengan konformitas sebagai variabel moderator. Berbeda dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yang hanya menggunakan dua variabel utama yaitu kematangan emosi sebagai variabel independen dan agresivitas sebagai variabel dependen. Hal lain yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek yang digunakan dalam penelitian. Subjek pada penelitian tersebut adalah anggota aktif Polisi Pamong Praja di Kota Surabaya, sedangkan subjek yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan.

Kematangan emosi dan agresivitas juga pernah diteliti oleh Sabintoe dan Soetjiningsih (2020) dengan judul hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa SMK. Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari siswa SMK yang berjumlah 63 orang dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dan perilaku agresif pada siswa SMK. Artinya semakin tinggi kematangan emosinya maka semakin rendah pula perilaku agresifnya dan sebaliknya. Kematangan emosi memberikan sumbangsih terhadap perilaku agresif sebesar 57% dan sisanya sebesar 43% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian. Sebagian besar siswa (65,08%) mempengaruhi kematangan emosi pada kategori tinggi dan sisanya (30,16%) perilaku agresifnya terindikasi berada pada kategori rendah.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Perbedaan yang paling signifikan dapat dilihat dari subjek yang digunakan pada penelitian. Subjek yang digunakan pada penelitian tersebut adalah siswa yang berasal dari Sekolah Menengah Kejuruan, sedangkan subjek yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan.

Penelitian yang membahas tentang variabel kematangan emosi dan agresivitas juga pernah dilakukan oleh Agustina, Syahniar, dan Karneli (2019) dengan judul penelitian *relationship of emotional maturity with student aggressive behavior*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 213 orang siswa kelas X dan XI dari SMA Pertiwi 1 Padang yang didapatkan melalui penggunaan teknik *purposive sampling*. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan terdapat hubungan antara kematangan emosi (X) dengan perilaku agresif (Y) dengan nilai koefisiensi sebesar -0,560 dan nilai sig sebesar 0,000. Dengan menggunakan perbandingan antara r-tabel dan r-hitung pada taraf signifikansi 5% maka diketahui r-hitung kematangan emosi dan perilaku agresif lebih kecil dari r-tabel, yaitu r-hitung -0,560, sedangkan r-tabel adalah 0,000. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan diterima.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Dapat ditemui perbedaan yang paling terlihat adalah subjek yang digunakan pada penelitian. Pada penelitian tersebut, subjek yang digunakan adalah siswa kelas X dan XI dari SMA Pertiwi 1 di Kota Padang. Sedangkan pada

penelitian yang sedang peneliti lakukan, dapat dilihat bahwa subjek yang digunakan adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan.

Supriyanto (2018) juga pernah membahas tentang variabel kematangan emosi dan agresivitas pada penelitiannya yang diberi judul *Relationships of emotion maturity and aggressivity in football players of first two adolescent*. Sampel yang digunakan pada penelitian tersebut adalah 150 orang siswa Sekolah Sepak Bola yang berasal dari Kota Jakarta dan Depok. Hasil dari penelitian tersebut adalah berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai uji hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas sebesar -0,527 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 (p <0,01). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dengan agresivitas. Artinya semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah keagresifannya begitu pula sebaliknya.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Subjek penelitian adalah perbedaan yang paling terlihat dari kedua penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Supriyanto (2018), subjek yang digunakan adalah siswa Sekolah Sepak Bola dengan rentangan usia 18-22 tahun dengan pengalaman bermain bola minimal satu tahun serta berdomisili di Jakarta dan Depok. Berbeda dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, subjek yang digunakan adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan dan pembagian wilayahnya tidak terbatas pada kota tertentu di Indonesia.

Penelitian selanjutnya yang juga membahas variabel kematangan emosi dan agresivitas adalah penelitian dari Annisavitry dan Budiani (2017) dengan judul Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah 269 siswa remaja dari SMA Negeri 1 Pacet. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut berdasarkan analisis korelasi sederhana yang dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment* didapatkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dengan agresivitas. Ditemukan koefisien korelasinya sebesar (r)= -0,599 yang berarti bahwa ada hubungan negatif dan itu artinya adalah semakin tinggi kematangan emosi maka akan semakin rendah pula agresivitasnya dan sebaliknya.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Perbedaan antara kedua penelitian adalah subjek yang digunakan pada masing-masing penelitian. Subjek yang digunakan pada penelitian tersebut adalah siswa SMA Negeri 1 Pacet dari kelas X dan XI. Sedangkan peneliti menetapkan remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan sebagai subjek dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini.

Penelitian terkait agresivitas pernah dilakukan oleh Kuzucu dan Şimşek (2013) dengan judul self-determined choices and consequences: the relationship between basic psychological needs satisfactions and aggression in late adolescents. Penelitian ini melibatkan 466 siswa SMA di Izmir, Turki sebagai sampel. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara basic psychological need satisfaction (kepuasan kebutuhan psikologis dasar) secara keseluruhan dan aggression (agresi) dimediasi oleh career indecision (keraguan

karir) dan *life purpose* (tujuan hidup) para remaja. Namun, tidak terlalu jelas apakah keduanya (*career indecision* dan *life purpose*) merupakan variabel mediator yang berkontribusi pada efek tidak langsung dari keseluruhan kepuasan kebutuhan psikologis dasar terhadap agresivitas.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Pada penelitian tersebut, variabel aggression (agresivitas) dihubungkan dengan basic psychological need satisfaction (kepuasan kebutuhan psikologis dasar) dengan menggunakan career indecision (keraguan karir) dan life purpose (tujuan hidup) sebagai variabel moderator. Berbeda dengan penelitian tersebut, peneliti menghubungkan variabel perilaku agresi dengan kematangan emosi pada penelitian yang sedang peneliti lakukan. Hal lain yang juga menjadi pembeda antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan siswa SMA di Izmir, Turki sebagai subjeknya, sedangkan subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah remaja pemain mobile game online dengan unsur kekerasan.

Penelitian tentang kematangan emosi pernah dilakukan oleh Levy, dan Perry (2015) dengan judul *Emotional maturity, dispositional coping, and coping effectiveness among adolescent athletes*. Subjek yang dijadikan sampel dalam penelitian ini berjumlah 790 atlet berasal dari beragam negara dan ras. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *dispositional coping* dengan *coping effectiveness*. Hasil selanjutnya yang didapatkan adalah terdapat hubungan yang positif antara *emotional maturity* (kematangan emosi) dengan *coping effectiveness* (efektivitas koping).

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Dapat dilihat pada penelitian tersebut, variabel kematangan emosi dihubungkan dengan keefektivan koping dan penentuan koping. Sedangkan pada penelitian ini variabel kematangan emosi sebagai variabel independen (bebas) dihubungkan dengan perilaku agresi sebagai variabel dependen (terikat). Pemilihan subjek penelitian juga menjadi hal lain yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah atlet dari berbagai latar belakang yang berbeda (ras dan negara), sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan.

Agresivitas juga pernah dibahas oleh Taubner, White, Zimmermann, Fonagy, dan Nolte (2013) dalam sebuah penelitian yang berjudul *Attachment-related mentalization moderates the relationship between psychopathic traits and proactive aggression in adolescence*. Sampel yang digunakan pada penelitian tersebut berjumlah 104 orang remaja pria dan wanita yang berasal dari sekolah lokal di dua kota besar di Jerman. Hasil dari penelitian tersebut adalah analisis moderasi menunjukkan bahwa individu dengan ciri psikopat bertindak agresif terutama ketika mereka memiliki tingkat RF (*Reflective Functioning*) di taraf ratarata atau rendah. Sebaliknya, RF yang tinggi tampaknya memiliki efek penghambatan ekspresi agresif pada individu yang memiliki ciri-ciri kepribadian psikopat.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Dalam penelitian tersebut variabel perilaku agresif dihubungkan dengan *psychopathic traits*, sedangkan dalam penelitian ini variabel yang dihubungkan adalah kematangan emosi dan perilaku agresi. Aspek lain yang menjadi pembeda antara penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah pemilihan subjek yang menjadi responden dalam penelitian. Dalam penelitian tersebut subjek yang digunakan adalah remaja dari sekolah lokal di dua kota besar di Jerman, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan sebagai subjek penelitian dan lokasi penelitian berada di Indonesia.

Lebih lanjut dalam sebuah penelitian yang berjudul *The relationship between aggression and ability emotional intelligence: the role of negative affect* yang diakukan oleh Megías, Gómez-Leal, Gutiérrez-Cobo, Cabello, dan Fernández-Berrocal (2018) membahas tentang agresivitas. Sampel yang digunakan pada penelitian tersebut adalah 395 orang mahasiswa dari Universitas Málaga di Spanyol. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat hubungan negatif antara agresi dan kemampuan EI (*Emotional Intelligence*), tapi hubungan ini bergantung pada banyak faktor: jenis cabang EI dan dimensi agresi, pengaruh NA (*Negative Affect*), dan jenis kelamin. Kemampuan manajemen emosional menunjukkan hubungan langsung dengan agresi, sedangkan kemampuan persepsi emosional disajikan hubungan tidak langsung dengan agresi melalui efek NA.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Pada penelitian tersebut agresivitas dihubungkan dengan *emotional intelligence* (kecerdasan emosi), sedangkan peneliti menghubungkan agresivitas dengan kematangan emosi dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Perbedaan lainnya yang lebih menonjol adalah pemilihan subjek untuk dijadikan responden penelitian. Pada penelitian tersebut, subjek yang digunakan adalah mahasiswa dari Universitas Málaga di Spanyol dengan kisaran usia 19-30 tahun. Sedangkan subjek yang digunakan pada penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan dan lokasi penelitian adalah di Indonesia.

Variabel agresi juga pernah diteliti oleh Yamasaki dan Nishida (2010) dalam sebuah penelitian yang berjudul *The relationship between three types of aggression and peer relations in elementary school children*. Sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 1581 orang siswa Sekolah Dasar di Jepang. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara tiga jenis agresivitas, dan masing-masing juga memiliki hubungan tersendiri dengan relasi teman sebaya.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Pada penelitian tersebut yang ingin diuji adalah hubungan antara tiga jenis agresivitas dan relasi teman sebaya. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan lebih membahas kearah hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas. Selain itu ada hal lain yang menjadi pembeda antara penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu pemilihan subjek penelitian. Pada penelitian tersebut yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SD (Sekolah Dasar) dari kelas IV, V, dan VI di Jepang. Sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan, peneliti menetapkan remaja pemain *mobile game online* dengan unsur kekerasan untuk dijadikan subjek penelitian.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, peneliti dapat memastikan bahwa penelitian yang sedang dilakukan saat ini belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga peneliti dapat mempertanggung jawabkan keaslian penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, I., Syahniar, & Karneli, Y. (2019). Relationship of emotional maturity with student aggressive behavior. *Jurnal Neo Konseling*, 1(3), 1–6. https://doi.org/10.24036/00137kons2019
- Alizamar, A., Syahputra, Y., Afdal, A., Ardi, Z., & Trizeta, L. (2018). Differences in aggressive behavior of male and female students using rasch stacking. *International Journal of Research in Counseling and Education*, *3*(1), 22. https://doi.org/10.24036/0051za0002
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and violence: definitions and distinctions. In *The Wiley Handbook of Violence and Aggression* (pp. 1–14). John Wiley & Sons, Ltd. https://doi.org/10.1002/9781119057574.whbva001
- Alwisol. (2009). Psikologi kepribadian (R. Setyono (ed.); Revisi). UMM Press.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja. *EJournal Ilmu Komunikasi*, *4*(3), 290–304. https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL RIKA AGUSTINA AMANDA (08-23-16-02-34-48).pdf
- American Pychological Association. (2015). *APA dictionary of psychology (2nd ed.)*. (G. R. VandenBos (ed.)). American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/14646-000
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136*(2), 151–173. https://doi.org/10.1037/a0018251
- Annisa, E., Saliha, E., Wibowo, M. E., & Awalya, A. (2021). The counseling group of anger management and social skills training techniques to reduce physical aggression behavior. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 10(1), 14–21.
- Annisavitry, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1), 1–6.
- Anonym. (2021). *What is mobile gaming online?* Consumer Acquisition. https://www.consumeracquisition.com/faq/what-is-mobile-gaming-online
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 1992, 299–304. http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2197
- Asmoro, A. R., Matulessy, A., & Meiyuntariningsih, T. (2018). Kematangan

- emosi, kontrol diri, dan perilaku agresif pada anggota korps brigade mobil dalam menangani huru hara. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 9(1), 39. https://doi.org/10.26740/jptt.v9n1.p39-48
- Azwar, S. (2018). Metode penelitian psikologi edisi II (II). Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. A. (2012). *Social psychology, 13th edition*. Pearson Education.
- Bayu, D. J. (2021). *Masa depan cerah gim online di Indonesia*. Katadata.Co.Id. https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia
- Berkeley University. (2020). *Understanding anger the experience of anger*. Berkeley University. https://uhs.berkeley.edu/sites/default/files/understanding\_anger\_0.pdf
- Berkowitz, L. (2006). *Emotional behavior: mengenali perilaku dan tindak kekerasan di lingkungan sekitar kita* (Terjemahan). PPM Anggota IKAPI.
- BPS. (2021). *Statistik Indonesia 2021* (D. D. Statistik (ed.)). Badan Pusat Statistik.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452
- Butovskaya, M., Burkova, V., Karelin, D., & Fink, B. (2015). Digit ratio (2D:4D), aggression, and dominance in the Hadza and the Datoga of Tanzania. *American Journal of Human Biology*, 27(5), 620–627. https://doi.org/10.1002/ajhb.22718
- Chaplin, J. P. (2011). *Comprehensive dictionary of psychology* (K. Kartono (ed.)). PT. Raja Grafindo Persada.
- Citizenship, D. (2019). *The benefits of playing online games*. Digital Citizenship. https://www.digitalcitizenship.nsw.edu.au/articles/the-benefits-of-playing-online-games
- Dahlan, M. S. (2009). Statistik untuk kedokteran dan kesehatan, edisi 4 (deskriptif, bivariat dan multivariat, dilengkapi aplikasi dengan menggunakan spss). Salemba Medika.
- Damayanti, R. S., & Sovitriana, R. (2018). Konformitas dan kematangan emosi dengan perilaku agresi pada siswa kelas XI SMK X di Jakarta Timur. 1–11. https://doi.org/10.31227/osf.io/dkyb3
- De la Torre-Cruz, M. J., García-Linares, M. C., & Casanova-Arias, P. F. (2014). Relationship between parenting styles and aggressiveness in adolescents. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 28(1), 49–59. https://doi.org/10.3329/dujbs.v28i1.46492

- DeLisi, M., Vaughn, M. G., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Shook, J. J. (2013). Violent video games, delinquency, and youth violence: new evidence. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 11(2), 132–142. https://doi.org/10.1177/1541204012460874
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2012). Handbook of Psychology, Second Edition. *Handbook of Psychology, 2nd Edition, September*. https://doi.org/10.1002/9781118133880
- Dhaka, P., & Mukwiilongo, A. S. (2020). Emotional maturity assessment of children living in residential homes in Namibia. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 25(1), 3–14. https://doi.org/10.1080/13632752.2019.1641992
- Dickens, G., Piccirillo, M., & Alderman, N. (2013). Causes and management of aggression and violence in a forensic mental health service: Perspectives of nurses and patients. *International Journal of Mental Health Nursing*, 22(6), 532–544. https://doi.org/10.1111/j.1447-0349.2012.00888.x
- Doni, F. R. (2017). Perilaku penggunaan smartphone pada kalangan remaja. Journal Speed Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi, 9(2), 16–23.
- Edwards, E. R., & Wupperman, P. (2017). Emotion regulation mediates effects of alexithymia and emotion differentiation on impulsive aggressive behavior. *Deviant Behavior*, 38(10), 1160–1171. https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1241066
- Espinosa-Aguilar, A. (2016). Radical rhetoric: anger, activism, and change. *EntreMundos/AmongWorlds: New Perspectives on Gloria E. Anzaldua*, 227–232. https://doi.org/10.1057/9781403977137
- Fauzi, M. P. (2017). *Tips dan trik bermain "mobile legends: bang-bang."* Okezone. https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang
- Fedorenko, M., Belousova, M., & Chetyrchinskaya, T. (2019). Emotional intelligence, anxiety and aggression as predictors of destructive behaviour and offences of teenagers. *V International Forum on Teacher Education*, *1*, 1335–1342. https://doi.org/10.3897/ap.1.e1266
- Firouzabadi, B. M., Hakami, M., & Mansoobifar, M. (2011). The impact of emotional maturity factors on prediction of marital satisfaction among nurses in Karaj. 3, 447–456.
- Ghanizadeh, A. (2008). Gender difference of school anger dimensions and its prediction for suicidal behavior in adolescents. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 8(2), 525–535.
- Gholampour, F., Hafezian, M., Kazemian, M., Damirchi, Q. V., KazemiKani, B., & Gholizadeh, S. (2013). Reviewing the different dimensions of emotional maturity in high school 3rd grade students. *Oman Chapter of Arabian Journal of Business and Management Review*, 3(5), 78–87.

- https://doi.org/10.12816/0016455
- Gill, S. B. D. S. (2015). Emotional intelligence in relation to emotional maturity and emotional competence of secondary school students. *Global Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(6), 200–204.
- Goldstein, S., & Naglieri, J. A. (2011). Encyclopedia of child behavior and development. In *Encyclopedia of Child Behavior and Development*. Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9
- Gusti, W. A., & Mudjiran. (2019). The relationship between playing games contains an element of violence with aggressive behavior of students. *Jurnal Neo Konseling*, 1(2), 1–8. https://doi.org/10.24036/00116kons2019
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2011). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi Pitutur*, *1*(2), 86–92. https://jurnal.umk.ac.id/index.php/PSI/article/viewFile/29/28
- Handasah, R. (2018). Pengaruh kematangan emosi terhadap agresivitas dimediasi oleh kontrol diri pada siswa sma negeri di kota Malang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hardiyanto, S. (2018). *Pelajar SMK pembunuh driver taksi online terinspirasi game*. Jawapos.Com. https://www.jawapos.com/nasional/hukum-kriminal/26/01/2018/pelajar-smk-pembunuh-driver-taksi-online-terinspirasi-game/
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (terjemahan). Erlangga.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan* (Edisi Pert). Prenadamedia Group.
- Jemadu, L. (2018). *Pelajar bunuh guru gara-gara game PUBG*. Suara.Com. https://www.suara.com/tekno/2018/11/30/142524/pelajar-bunuh-guru-gara-gara-game-pubg
- Johansen, C. (2018). *Personality and Disease*. Elsevier. https://doi.org/10.1016/C2015-0-02484-4
- Joy, M., & Mathew, A. (2018). Emotional maturity and general well-being of adolescents. *IOSR Journal Of Pharmacy Www.Iosrphr.Org*, 8(5), 2250–3013. www.iosrphr.org
- Kapri, U., Rani, N., & Murray, J. (2014). Emotional maturity: characteristics and levels. *International Journal of Technological Exploration and Learning* (*IJTEL*), 3(1), 359–361.
- Kikas, E., Peets, K., Tropp, K., & Hinn, M. (2009). Associations between verbal reasoning, normative beliefs about aggression, and different forms of aggression. *Journal of Research on Adolescence*, 19(1), 137–149. https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2009.00586.x

- Krisna, S. (2018). Emotional maturity and conformity with aggressive behavior of members civil service police unit of surabaya. November.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220–1234. https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7
- Kuzucu, Y., & Şimşek, Ö. F. (2013). Self-determined choices and consequences: the relationship between basic psychological needs satisfactions and aggression in late adolescents. *Journal of General Psychology*, *140*(2), 110–129. https://doi.org/10.1080/00221309.2013.771607
- Lane, S. D., Kjome, K. L., & Moeller, F. G. (2011). Neuropsychiatry of aggression. *Neurologic Clinics*, 29(1), 49–64. https://doi.org/10.1016/j.ncl.2010.10.006
- Lund, D. W., & Degen, R. J. (2010). Selecting candidates and managing expatriate assignments in China. *Global Business and Organizational Excellence*, 30(1), 60–72. https://doi.org/10.1002/joe.20359
- Maharani, P., & Laksmiwati, H. (2017). Kematangan emosi dan religiusitas terhadap kecenderungan agresi pada siswa. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 8(1), 33–42. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jptt/article/view/1673
- Marimbuni, M., Syahniar, S., & Ahmad, R. (2017). Kontribusi konsep diri dan kematangan emosi terhadap penyesuaian diri siswa dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Insight Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 165–175. https://doi.org/10.21009/insight.062.05
- Masud, H., Ahmad, M. S., Cho, K. W., & Fakhr, Z. (2019). Parenting styles and aggression among young adolescents: a systematic review of literature. *Community Mental Health Journal*, 55(6), 1015–1030. https://doi.org/10.1007/s10597-019-00400-0
- Maulana, F. (2020). *Mode permainan PUBG Mobile vs Free Fire, lebih menantang mana?* Esportsku.Com. https://esportsku.com/mode-permainan-pubg-mobile-vs-free-fire/
- Mawardi, D. (2021). Bagi pemula: yuk mengenal garena free fire lebih mendalam, game asyik penuh tantangan. Galajabar.Com. https://galajabar.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-1082765806/bagi-pemula-yuk-mengenal-garena-free-fire-lebih-mendalam-game-asyik-penuhtantangan
- Maya, M. (2021). (Mobile Legends) 7 pro player yang pernah cetak "savage" di MPL. Kincir.Com. https://www.kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-pemain-raih-savage-IYYpABF3cEu6
- McCloskey, M. W. (2014). Emotional maturity. In Learning leadership in a

- *changing world* (Vol. 2, Issue 1, pp. 119–130). Palgrave Macmillan US. https://doi.org/10.1057/9781137476371\_12
- Megías, A., Gómez-Leal, R., Gutiérrez-Cobo, M. J., Cabello, R., & Fernández-Berrocal, P. (2018). The relationship between aggression and ability emotional intelligence: the role of negative affect. *Psychiatry Research*, 270, 1074–1081. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.05.027
- Mostavavi, B., & Joy, K. (2020). *Healthier video game habits: 5 tips for parents of teens*. Michigan Health. https://healthblog.uofmhealth.org/childrenshealth/healthier-video-game-habits-5-tips-for-parents-of-teens
- Mulia, S. W., & Said, A. (2019). Relationship of emotional maturity with social interaction of student in SMP N 1 Ranah Batahan Pasaman Barat. *Jurnal Neo Konseling*, *1*(4), 1–8. https://doi.org/10.24036/00158kons2019
- Munawir, M. (2017). Correlation between authoritarian parenting style toward aggressive behavior mediated by emotional eaturity of adolescent. *Career Development in Psychology and Educational Perspective*, 2010, 42–50.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.
- Naik, P. K., & Saimons, S. K. (2014). Effect of parenting on emotional and social maturity among adolescent. *European Academic Research*, 2(3), 4065–4083. https://www.researchgate.net/publication/266853137%0AEffect
- Nicholls, A. R., Levy, A. R., & Perry, J. L. (2015). Emotional maturity, dispositional coping, and coping effectiveness among adolescent athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, *17*, 32–39. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.11.004
- Nugroho, A. (2021). *Pengertian era digital dan dampaknya untuk kehidupan*. Qwords.Com. https://qwords.com/blog/era-digital-adalah/
- Nurtjahyo, A., & Matulessy, A. (2013). Hubungan kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(3), 223–231.
- O'Rourke, S., Whalley, H., Janes, S., MacSweeney, N., Skrenes, A., Crowson, S., MacLean, L., & Schwannauer, M. (2020). The development of cognitive and emotional maturity in adolescents and its relevance in judicial contexts. *The Scottish Sentencing Council*, *February*, 1–94. sentencingcouncil@scotcourts.gov.uk
- Oktasella, N. R. E. (2019). Dampak negatif game online bagi anak. *Buletin KPIN*, 5(14). https://buletin.k-pin.org/index.php/arsip-artikel/440-dampak-negatif-game-online-bagi-anak
- Paturel, A. (2014). *Game theory: the effects of video games on the brain*. Brain and Life. https://www.brainandlife.org/articles/how-do-video-games-affect-the-developing-brains-of-children/

- Peña, L. R., & Pacheco, N. E. (2012). Physical-verbal aggression and depression in adolescents: The role of cognitive emotion regulation strategies. *Universitas Psychologica*, 11(4), 1245–1254.
- Periantalo, J. (2016). Penelitian kuantitatif untuk psikologi. Pustaka Pelajar.
- Puji Astuti, A., & Nurmalita, A. (2014). Teknologi komunikasi dan perilaku remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, *3*(1), 91–111. https://jurnal.uns.ac.id/jas/article/download/17452/13940
- Purwanto. (2015). Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan (B. Santoso (ed.)). Pustaka Pelajar.
- 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
- Riadi, Y. (2020). *PUBG hadirkan fitur baru, pemain bisa menembak saat mengemudi*. Selular.Id. https://selular.id/2020/12/pubg-hadirkan-fitur-baru-pemain-bisa-menembak-saat-mengemudi/
- Rizal, A. (2021). *Daftar hero terkuat Mobile Legends (ML) 2021, adakah jagoanmu?* Infokomputer. https://infokomputer.grid.id/read/122629926/daftar-hero-terkuat-mobile-legends-ml-2021-adakah-jagoanmu
- Rosalina, D., & Novitasari, Y. (2020). *Bolehkah anak main game "Among Us"?* KumparanMom. https://kumparan.com/kumparanmom/bolehkah-anak-maingame-among-us-1uOBjIw2BGo/3
- Sabintoe, D., & Soetjiningsih, C. (2020). Hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa smk. *Psikologi Konseling*, *17*(2), 707. https://doi.org/10.24114/konseling.v17i2.22073
- Sappok, T., Budczies, J., Dziobek, I., Bölte, S., Dosen, A., & Diefenbacher, A. (2014). The missing link: delayed emotional development predicts challenging behavior in adults with intellectual disability. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 44(4), 786–800. https://doi.org/10.1007/s10803-013-1933-5
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). *Analisis bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna game online.* 1.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362
- Schneiders, A. A. (1967). *Personal adjustment and mental health*. Rinehart & Winston.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas remaja. *Psyche*

- 165 Journal, 14(1), 27–31. https://doi.org/10.24912/je.v23i1.330
- Semenova, E. A. (2018). Psychophysiological aspects of aggression and laughter in the contemporary culture of Russian rap battle. *Journal of Pharmaceutical Sciences and Research*, 10(7), 1873–1875.
- Seo, M., Kang, H. S., & Chae, S. M. (2012). Emotional competence and online game use in adolescents. *CIN Computers Informatics Nursing*, *30*(12), 640–646. https://doi.org/10.1097/NXN.0b013e318261f1a6
- Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). Hubungan antara durasi bermain violent video game dengan agresivitas pada siswa SMK teuku umar semarang. *Jurnal Empati*, 8(nomor 4), 18–25.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, *1*(1), 30–34.
- Shahzad, S., Begum, N., & Khan, A. (2013). Understanding emotions in adolescents: linkage of trait emotional intelligence with aggression. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 2(3), 386–394. http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.2(3)/AJSSH2013(2.3-41).pdf
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10(FEB). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384
- Sidi, A. P. (2020). *Menumbuhkan kontrol diri untuk menekan kecenderungan kenakalan remaja*. Www.Ditjenpas.Go.Id. http://www.ditjenpas.go.id/menumbuhkan-kontrol-diri-untuk-menekan-kecenderungan-kenakalan-remaja
- Statista. (2021). *Mobile games Indonesia*. Statista.Com. https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/indonesia#revenue
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d.* Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d* (D. I. Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Supriyanto, E. (2018). Relationships of emotion maturity and aggressivity in football players of first two adolescent. 04(06), 72–75.
- Susanto, A. (2018). Bimbingan dan konseling di sekolah (Edisi Pert). Prenadamedia Group. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TuNiDwAAQBAJ&oi=fnd &pg=PA190&dq=Bimbingan+dan+Konseling+di+Sekolah:+Konsep,+Teori, +dan+Aplikasinya+ebook&ots=pEidu05Co1&sig=WPOpp5gvCaS\_cmGDC vnOEiZBjGg&redir\_esc=y#v=onepage&q=Bimbingan dan Konseling di

Sekola

- Susantyo, B. (2016). The determinant factors of aggressive behaviour among addolessence who lives in slums area in Bandung. *Sosio Konsepsia*, 6(01), 1–17.
- Taubner, S., White, L. O., Zimmermann, J., Fonagy, P., & Nolte, T. (2013). Attachment-related mentalization moderates the relationship between psychopathic traits and proactive aggression in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 41(6), 929–938. https://doi.org/10.1007/s10802-013-9736-x
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*, 4(1), 1–13.
- We Are Social. (2021). Digital 2021. Global Digital Insights, 103.
- Widhiarso, W. (2010). *Uji linieritas hubungan*. 2–6. http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/widhiarso\_2010\_-\_uji\_linieritas\_hubungan.pdf
- Widodo, P. B. (2006). Reliabilitas Dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri Untuk Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Undip*, 3(1), 1-9–9. https://doi.org/10.14710/jpu.3.1.1
- Worange, C. (2021). *Free Fire battlegrounds*. Kotakgame.Com. http://www.kotakgame.com/review/detail\_review/3508/2846/Free-Fire-Battlegrounds
- Yamasaki, K., & Nishida, N. (2010). The relationship between three types of aggression and peer relations in elementary school children. *International Journal of Psychology*, 44(3), 179–186. https://doi.org/10.1080/00207590701656770
- Yusoff, M. S. B., Rahim, A. F. A., Pa, M. N. M., Mey, S. C., Ja'Afar, R., & Esa, A. R. (2011). The validity and reliability of USM emotional quotient inventory (USMEQ-i): Its use to measure emotional quotient (EQ) of future medical students. *International Medical Journal*, 18(4), 293–299.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. J. (2021). Effects of violent video games on aggressive cognition and aggressive behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 5–10. https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676