

STUDI EKSPLORASI PENGARUH KONTEN KEKERASAN DALAM VIDEO GAME DAN TENDENSI AGRESI PADA SISWA SMA DI KOTA BATAM

Hendi Sama¹, Jecky Fransisco²

¹Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam

Sei Ladi, Jl Gajah Mada, Baloi Permai, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29422 (0778)
7437111, E-mail: hendi@uib.ac.id

² Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam

Sei Ladi, Jl Gajah Mada, Baloi Permai, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29422 (0778)
7437111, E-mail: jeckyfransisco8888@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 13 – Desember - 2022

Received in revised form : 19 – Desember - 2022

Accepted : 3– Februari - 2023

Available online : 1 – Maret - 2023

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of violent content in video games related to situational factors and personal factors consisting of gender, age, aggression motivation, and aggressive personality and whether it influences aggressive behavior based on the General Aggression Model (GAM). This study has used quantitative and qualitative methods with a sampling technique that is random-stratified-proportional with the target being high school students in Batam city. In the quantitative method, as many as 400 respondents were obtained while in the qualitative method there were 30 respondents. The data analysis method used begins with a data quality test, namely the outlier test, validity test, and reliability test, then the regression test consists of the normality test, F test, T test, multicollinearity test, heteroscedasticity test, R and R² test. The results of this study have shown that in the quantitative method the motivational factors of aggression and aggressive personality affect aggressive behavior while the results obtained from the qualitative method only that motivational factors of aggression influence aggressive behavior.

Keywords: video game, violent content, teenager

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah suatu hal yang paling sangat berpengaruh pada kehidupan dalam lingkungan [1]. Inovasi berbagai perkembangan teknologi dapat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap khalayak dalam media segala yang berhubungan dengan teknologi seperti televisi, film, maupun *video game*. *Video game* adalah sebuah permainan berbasis elektronik didalamnya berupa teks maupun gambar yang menggabungkan interaksi pada perangkat permainan, orang yang sebagai pemain dan perangkat keras sebagai pengolah permainan [2].

Video game bisa memberikan dua dampak yang berbeda yaitu positif maupun negatif [3]. Contoh dampak positif *video game* dapat meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kemampuan dalam komunikasi berbahasa

Received : 13 – Desember - 2022; Received in revised form : 19 – Desember - 2022; Accepted : 3 Februari - 2023; Available online : 1 – Maret - 2023

inggris dan mampu menghilangkan kejenuhan seseorang [4]. Namun disisi dampah negatif, *video game* dapat menimbulkan masalah kesehatan terutama pada mata karena kelelahan. Ketika berjam-jam melihat layar laptop, komputer maupun handphone dan dilihat dari segi unsur-unsur kekerasan yang terdapat didalam konten pada suatu *video game* khususnya para remaja yang akan terlena dengan unsur kekerasan pada *video game* [5].

Tindakan atau perilaku agresi masyarakat terutama dari kalangan remaja mungkin akan terlena atau terinspirasi dengan unsur-unsur kekerasan yang terdapat pada *video game* seperti pukul-memukul, tembak-menembak [1]. Sehingga dapat menimbulkan rasa tingkat desensitisasi terhadap perilaku kekerasan [6]. Namun terdapat faktor yang terlibat dalam proses perilaku agresi remaja yaitu faktor personal yang mempengaruhi perubahan perilaku remaja yang dimaksud adalah jenis kelamin dan faktor lainnya yaitu situasional yang dapat juga mempengaruhi dalam perubahan remaja yang dimaksud adalah pembatas dari orang tua dalam bermain *video game* yang berunsur konten kekerasan, pengaruh ajakan teman sebaya, dan pengetahuan [7].

Pada penelitian [8] sebelumnya yang menggunakan metode pendekatan secara kuantitatif korelasional dengan subjek penelitian sebanyak 70 orang terdiri 39 orang laki-laki dan 31 orang perempuan di Kota Padang dengan usia 12 sampai 20 tahun, kemudian penelitian tersebut memberikan hasil pada korelasi intensitas bermain *video game* remaja di Kota Padang dengan kecenderungan perilaku agresinya. Hal ini menyimpulkan bahwa semakin intens remaja bermain *video game* maka remaja tersebut akan menunjukkan perilaku agresinya seperti mengucapkan kata kasar atau kotor, berkelahi, pantang kalah dalam berbicara [8].

Remaja yang bermain *video game* bisa dikatakan mempengaruhi perilaku komunikasi, atau tindak agresi lainnya. Karena berdasarkan penelitian [9]. Dengan menggunakan metode kuantitatif korelasional, peneliti menggunakan populasi remaja di Kota Batam terutama mengambil populasi di kelurahan Sungai Pelunggut pada tahun 2018, dengan pengujian hasil validitas, reliabilitas, normalitas, pengaruh, T, koefisien determinasi, regresi. Kemudian hasil penelitian telah menunjukkan bahwa pendapat pengaruh signifikan *video game* terhadap perilaku agresi remaja terutama komunikasi.

Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul diatas berdasarkan bagaimana bermain *video game* kekerasan terhadap kehidupan perilaku agresi remaja tingkat sekolah menengah atas (SMA), bagaimana cara membuktikan fenomena tersebut dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar dampak *video game* berkonten kekerasan Ketika dimainkan oleh remaja dan memvalidasi teori jurnal-jurnal utama ini [10] dan [8] tentang bagaimana pengaruh *video game* bertema kekerasan terhadap kehidupan perilaku agresi remaja tingkat Sekolah Menengah Atas dengan metode *GAM (General Aggression Model)*. Manfaat penelitian ini untuk sebagai pengetahuan atau wawasan terhadap apa dampak ketika bermain *video game* berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif remaja dan sebagai referensi untuk menginspirasi penelitian selanjutnya pada topik yang berkaitan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian berikut bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keduanya dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional dengan populasi anak remaja usia 12-20 tahun di Kota Padang yang bermain *video game* dan dalam sehari bermain *video game* lebih dari 3-5 jam dengan skala intensitas empat pernyataan menggunakan uji keterbacaan dan skala kecenderungan perilaku agresi dengan 29 pernyataan dan nilai reliabilitas .916. Teknik analisis data menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson. Hasil dari penelitian penelitian menyatakan terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan perilaku agresi atau sebaliknya [8].

Penelitian selanjutnya membahas tentang peran motivasi dan sifat agresif di Tiongkok dengan menggunakan metode *General Aggression Model (GAM)* untuk memahami kerangka kerja yang komprehensif dan integratif untuk agresi. *GAM* berpendapat bahwa faktor situasional dan pribadi dapat mempengaruhi perilaku agresif melalui jalur kognitif, afektif, dan gairah (mediator). Faktor situasional termasuk fitur situasi misalnya isyarat agresif. Faktor pribadi mencakup karakteristik yang dibawa seseorang kedalam situasi misalnya sifat agresi, jenis kelamin. Penelitian ini telah menggunakan beberapa skala untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden seperti *CRT motivation questionnaire*, *Brief Aggression Questionnaire (BAQ)* dengan jumlah sampel data sebanyak 480 anak di Tiongkok. Hasil uji penelitian pertama menunjukkan paparan singkat terhadap *video game* bermuatan konten kekerasan dapat menghasilkan

perilaku yang lebih agresif daripada *video game* non kekerasan. Hasil uji penelitian kedua menunjukkan bahwa anak berusia 5 tahun menunjukkan perilaku yang lebih agresif dibandingkan anak berusia 6 tahun dalam kondisi *video game* bermuatan konten kekerasan dan anak laki-laki lebih agresif daripada anak perempuan dalam kondisi *video game* bermuatan konten kekerasan. Hasil uji penelitian ketiga menemukan bahwa peran moderasi sifat agresif antara *video game* kekerasan dan agresif adalah signifikan dan motivasi agresif memediasi hubungan antara *video game* bermuatan konten kekerasan dan perilaku agresif [11].

Pada penelitian berikut dengan menggunakan *video game* bernama *PUBG (Player Unknown's Battleground)* yang saat ini menjadi salah satu *video game* yang dimainkan dalam kalangan anak remaja di Indonesia bahkan seluruh dunia. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *video game* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. Model atau teori yang digunakan dalam penelitian adalah *General Aggression Model (GAM)* dan teori belajar sosial dengan teknik non-probability sampling sebanyak 100 responden berusia 18-22 tahun yang bermain *video game* *PUBG*. Namun serta menggunakan tipe penelitian eksplanatori dengan mengurai hubungan antara variabel melalui pengujian hipotesis yaitu intensitas bermain *video game* *PUBG* (X1) dan konformitas teman sebaya (X2) dengan perilaku agresif pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara intensitas bermain *video game* *PUBG* dengan perilaku agresif memiliki nilai yang signifikansi sebesar 0,000 yang disimpulkan bahwa sangat signifikan dengan nilai koefisien korelasi 0,342. Hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang disimpulkan dengan nilai koefisien korelasi 0,481 [12].

Pada penelitian berikut aktivitas bermain *video game* yang tidak terkendali harus diatasi dengan kebiasaan *mindfulness* untuk menurunkan kecenderungan adiksi dan agresif yang dialami. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran *mindfulness* terhadap kecenderungan adiksi dan agresifitas pada anak remaja yang bermain *video game* bermuatan konten kekerasan. Metode yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data memanfaatkan kuesioner dengan alat ukur yang terdiri dari atas *Five Facet Mindfulness Questionnaires Short Version* untuk mengukur *mindfulness*, *The Aggression Questionnaire* untuk mengukur agresifitas dan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* untuk mengukur adiksi. Hipotesis penelitian yang ditentukan yaitu *Mindfulness* yang memiliki hubungan negatif signifikan dengan aspek adiksi dan agresifitas dengan partisipan dari penelitian ini terdiri dari 156 orang berusia 11 hingga 20 tahun di Jakarta. Kemudian data yang diperoleh dari jawaban pertanyaan di kuesioner akan di uji asumsi, korelasi sederhana. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa hubungan antara *mindfulness* dengan kecenderungan adiksi dan agresif pada remaja pemain *video game* bermuatan konten kekerasan di Jakarta dalam salah satu dimensi *mindfulness (nonjudging)* berhubungan secara negatif dan signifikan dengan kecenderungan adiksi ($r = -0.219^{**}$ dan $p < 0.01$) dan agresifitas ($r = -0.430^{**}$, $p < 0.01$) [13].

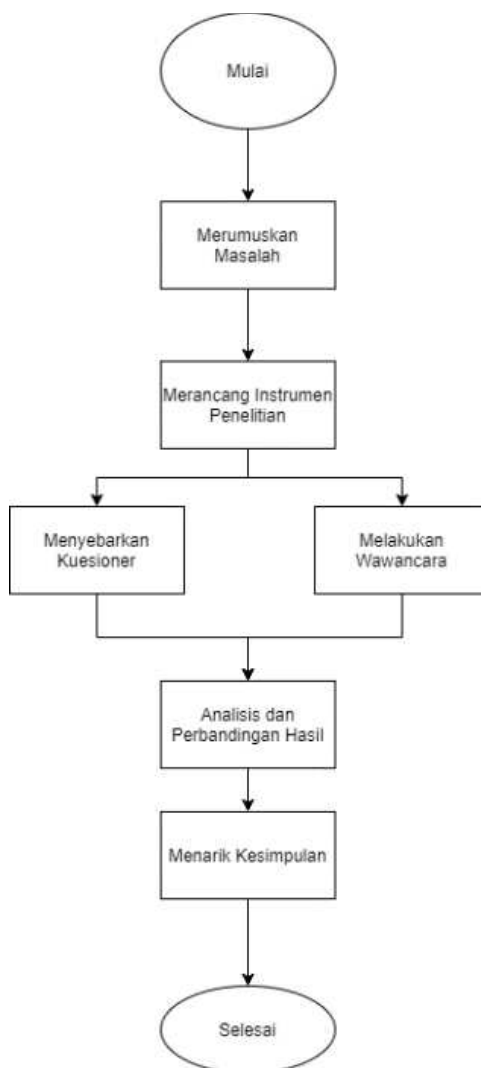
Perdebatan perspektif yang berbeda selalu terjadi di kalangan masyarakat umum terkait seberapa besar dampak *video game* bermuatan konten kekerasan. Oleh karena itu penelitian terakhir berikut menyelidiki bagaimana usia dan keahlian bermain *game* mempengaruhi motivasi bermain *video game* yang dirasakan dengan kategori yang ditemukan yaitu agresif virtual, kesenangan/tantangan, kebosanan, dan sosial. Motivasi yang dirasakan untuk bermain *video game* kekerasan. Untuk menilai motivasi yang dirasakan, 20 pertanyaan diajukan melalui skala likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) sampel 374 data yang akan didapatkan dengan usia campuran. Lima hipotesis pada penelitian ini H1) Struktur persepsi motivasi untuk bermain *video game* bermuatan konten kekerasan. H2) Faktor motivasi yang dirasakan untuk bermain *video game* bermuatan konten kekerasan yaitu agresif di lingkungan virtual. H3) Pemain berdampak pada persepsi motivasi bermain *game*. Non-pemain menilai motivasi negatif sebagai motivasi yang lebih tinggi dan positif lebih rendah sementara pemain menunjukkan pola yang berlawanan dalam persepsi mereka. H4) Usia memiliki pengaruh positif pada persepsi motivasi negatif seperti agresif virtual dan pengaruh negatif pada persepsi motivasi positif seperti kesenangan. H5) Keahlian bermain berpengaruh negatif terhadap persepsi motivasi negatif seperti agresif virtual dan berpengaruh positif hasil terhadap persepsi motivasi positif seperti bersenang-senang dan bersosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan faktor agresif virtual, menyenangkan/tantangan, katarsis/pelarian, sosial, kebosanan dapat mewakili bermain *video game* bermuatan konten kekerasan dan kelompok pemain dapat berpengaruh terhadap persepsi motivasi bermain namun non-pemain menilai motivasi negatif lebih penting daripada motivasi positif. Pada saat yang sama, temuan bahwa pemain dan non-pemain masih berbeda pada motivasi kesenangan/tantangan yang positif sejalan dengan H3. Kemudian hasil menunjukkan bahwa usia dan keahlian bermain sendiri adalah satu-satunya prediktor yang signifikan untuk dua motivasi yang dirasakan: agresif di lingkungan virtual dan

kesenangan/ tantangan. Sementara usia ditemukan secara positif memprediksi agresi di lingkungan virtual sebagai motivasi yang dirasakan, itu adalah prediktor negatif untuk kesenangan/tantangan H4 dan Pola yang sama ditemukan untuk perilaku bermain sendiri dalam jam per minggu. Jumlah pemain *video game* kekerasan yang diketahui memprediksi persepsi kesenangan/tantangan tetapi bukan agresi virtual sebagai motivasi bermain game H5 [5].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian pada penyusunan ini menjelaskan bagaimana tahap dan langkah-langkah dilaksanakan selama proses penelitian ini melakukan tahap analisa video game kekerasan terhadap perilaku agresi remaja Sekolah Menengah Atas (SMA). Proses penelitian ini akan mengacu pada flowchart alur penelitian yang pada setiap tahap saling berhubungan dan harus dilakukan secara terstruktur penelitian ini akan dimulai dari tahap merumuskan masalah hingga proses menarik kesimpulan yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.

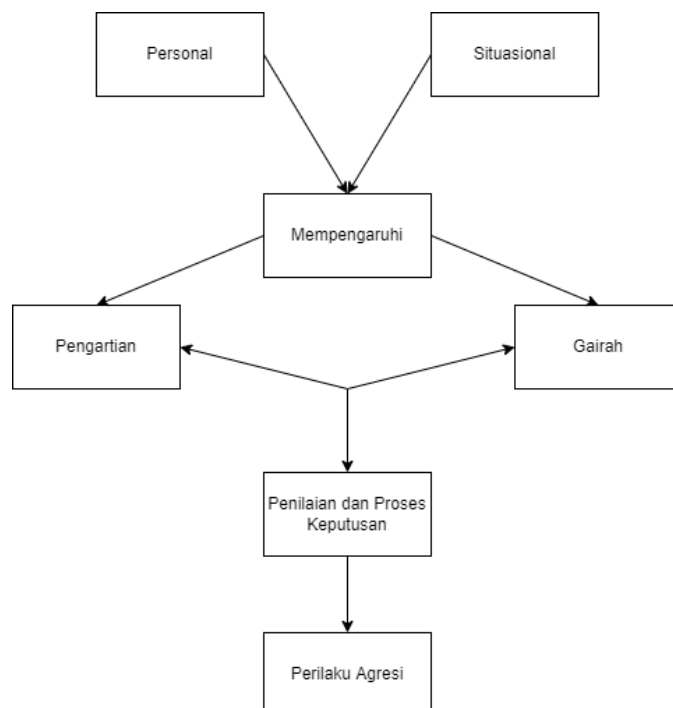


Gambar 1. Alur Penelitian

3.2 Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan untuk melakukan proses penelitian ini dengan model penelitian GAM (*General Aggression Model*) dengan membuktikan bahwa faktor situasional dan faktor personal dapat mempengaruhi perilaku agresi pada remaja tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Faktor situasional yang

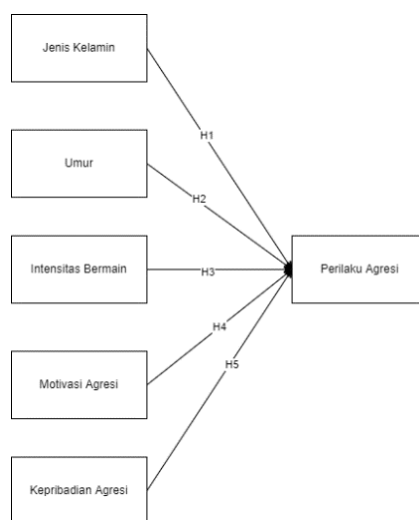
mempengaruhi perubahan perilaku remaja seperti intensitas bermain *video game*, motivasi untuk melakukan perilaku agresi. Selain itu faktor personal yang termasuk karakteristik seperti umur, jenis kelamin, sifat agresi remaja, akan tetapi model ini lebih menjelaskan tindakan agresi yang berdasarkan beberapa motivasi seperti instrumental, mempengaruhi motivasi [10].



Gambar 2. Model Penelitian

3.3 Model Regresi

Model penelitian pada Gambar 2 menampilkan personal adalah jenis kelamin, umur, kepribadian agresi dan situasional adalah intensitas dalam bermain video game. Kemudian mempengaruhi, gairah, pengertian seperti motivasi melakukan perilaku agresi dan motivasi bermain, kepribadian agresi, dan perilaku agresi adalah agresi fisik dan verbal. Hasil ini menyimpulkan variabel indenpenden yaitu Jenis Kelamin, Umur, Motivasi Agresi, Intensitas Bermain, Kepribadian Agresi dan variabel dependen yaitu Perilaku Agresi yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hipotesis Penelitian

- H01 : Jenis Kelamin **tidak** memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 HA1 : Jenis Kelamin memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 H02 : Umur **tidak** memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 HA2 : Umur memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 H03 : Intensitas Bermain **tidak** memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 HA3 : Intensitas Bermain memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 H04 : Motivasi Agresi **tidak** memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 HA4 : Motivasi Agresi memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 H05 : Kepribadian Agresi **tidak** memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi
 HA5 : Kepribadian Agresi memiliki hubungan dengan Perilaku Agresi

3.4 Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdapat variabel jenis kelamin, umur, motivasi agresi, kepribadian agresi, perilaku agresi.

3.4.1 Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin yang signifikan dalam memproses kata-kata agresi, laki-laki lebih memilih agresi langsung daripada agresi tidak langsung dibandingkan dengan perempuan [11].

3.4.2 Umur

Umur merupakan hal yang dapat menunjukkan perbedaan dalam agresi fisik maupun verbal dalam hal ini dapat menjadi variabel untuk mengukur apakah mempengaruhi terhadap perilaku agresi. Skala umur diberikan kepada responden dengan pernyataan pilihan dari 15-18 tahun [11].

3.4.3 Intensitas Bermain

Intensitas bermain *video game* merupakan gabungan dari frekuensi dan durasi jam yang dihabiskan untuk bermain *video game*. Skala intensitas bermain diberikan kepada responden yaitu dengan 3 pernyataan terdiri dari dalam satu hari berapa kali bermain *video game*, dalam satu kali bermain *video game* berapa jam yang dihabiskan, dalam satu minggu bermain *video game* berapa hari [8].

3.4.4 Motivasi Bermain

Motivasi agresi merupakan sebuah indikator utama dalam agresi seperti motivasi sebagai mediator potensial dari efek *video game* kekerasan pada perilaku agresi berdasarkan *General Aggression Model (GAM)*. Skala motivasi agresi diberikan kepada responden dengan 6 pertanyaan berdasarkan *CRT Motivation Questionnaire* [11].

3.4.5 Kepribadian Agresi

Kepribadian agresi merupakan moderator perilaku agresi bahwa seorang remaja dengan tingkat agresi sifat yang tinggi menunjukkan perilaku agresi secara fisik dan tingkat agresi sifat yang rendah menunjukkan perilaku agresi verbal. Skala kepribadian agresi diberikan kepada responden dengan 4 pertanyaan berdasarkan *Brief Aggression Questionnaire (BAQ)* [11].

3.4.6 Perilaku Agresi

Perilaku agresi yang mencakup agresi fisik, verbal, amarah dan permusuhan. Biasanya didefinisikan sebagai perilaku apapun yang diarahkan pada individu lain dengan maksud menyakiti orang lain [8]. Skala perilaku agresi diberikan kepada responden dengan 29 pertanyaan berdasarkan *Buss & Perry*.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Menyebarkan Kuesioner

Metode kuantitatif dengan penyebaran pertanyaan berbasis kuesioner memanfaatkan *platform Google Form* yang terdapat pertanyaan yang dapat dijawab oleh responden dengan skala 1 hingga 5 artinya 1 yaitu sangat tidak setuju hingga skala 5 yaitu sangat setuju. Proses penyebaran kuesioner dengan menggunakan media sosial seperti *Whatsapp*, *Line*, dan melalui rekan-rekan teman dan keluarga yang masih mendidik di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan sampel metode *random-stratified-proportional* minimal sebanyak 379 sampel data dengan margin error berjumlah 5% *confidence level* sebesar 95% dan *population size* sebesar 25.437 berdasarkan data pada tahun 2020 di Badan Pusat Statistik Kota Batam.

3.5.2 Melakukan Wawancara

Pada tahap wawancara akan menggunakan pertanyaan sebelumnya yaitu pertanyaan dari metode kuantitatif seperti jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi, perilaku agresi dengan kodifikasi artinya mengambil beberapa pertanyaan dari metode kuantitatif. Media yang digunakan untuk melakukan wawancara secara *online* melalui *Whatsapp*, *Line*, *Telegram*, *Instagram* terhadap remaja umur 15-18 tahun secara acak tanpa dipilih dengan data minimal sebanyak 30 sampel.

3.5.3 Metode Analisa Data

Hasil dari data yang dikumpulkan dari metode kuantitatif dan kualitatif akan dianalisis menggunakan *software statistical package for the social sciences (SPSS)* versi 25 untuk menampilkan variabel apa yang mempengaruhi, berhubungan pada penelitian ini. Teknik analisa data penelitian ini terdiri dari berapa-berapa uji yakni uji *outlier*, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji f, uji t, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, uji r dan r² berdasarkan *Product Moment Correlation Coefisies* dari *Karl Pearson* [8].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Pembahasan Kuantitatif

Metode kuantitatif penelitian ini telah mengumpulkan data sebanyak 400 data yang disebarkan menggunakan kuesioner *Google Form* dengan target sasaran yaitu anak remaja Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Batam yang terdiri dari 245 responden laki-laki dengan presentase 61.3% dan responden perempuan sebanyak 155 dengan presentase 38.7% .

Dari segi intensitas bermain dari metode kuantitatif bahwa sebanyak 159 responden dengan presentase 39.8% yang bermain *video game* 1 kali dalam satu hari kemudian sebanyak 128 responden dengan presentase 32% yang bermain *video game* 2 kali dalam satu hari lalu sebanyak 72 responden dengan presentase 18% yang bermain *video game* 3 kali dalam satu hari dan 41 responden dan presentase 10.3%. Namun dari satu kali bermain *video game* berapa jam yang dihabiskan telah mendapatkan sebanyak 195 responden dengan presentase 48.8% yang bermain 1-2 jam dan 101 responden dengan presentase 25.3% yang bermain 3-4 jam kemudian 55 responden dengan presentase 13.7% yang bermain 5-6 jam dan 49 responden dengan presentase 12.3% yang bermain lebih dari 6 jam. Lalu dari 1 minggu bermain *video game* berapa hari telah mendapatkan sebanyak 103 responden dengan presentase 25.7% yang bermain lebih dari 5 hari kemudian 89 responden dengan presentase 22.2% yang bermain 2 hari lalu sebanyak 77 responden dengan presentase 19.2% yang bermain 3 hari dan 72 responden dengan presentase 18% yang bermain 1 hari kemudian 59 responden dengan presentase 14.7% yang bermain 4 hari.

4.1.1 Hasil Uji *Outlier*

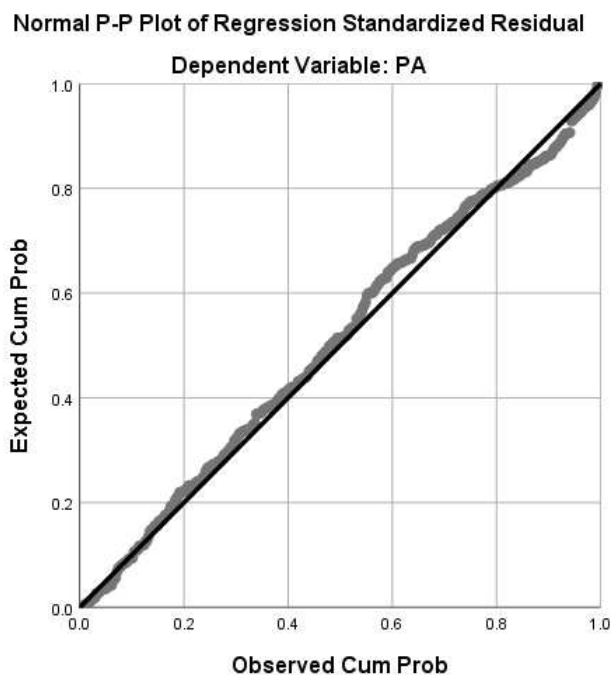
Uji *outlier* merupakan pengujian pada penyimpanan data terhadap rata-ratanya yang dilakukan dengan menghitung nilai z (*Standard Score*) dari masing-masing data kemudian nilai z tersebut dibandingkan dengan nilai kritis yang sebesar 3. Nilai z yang lebih dari 3 atau lebih kecil dari -3 merupakan data-data yang tidak dapat dianalisis. Hasil uji outlier data metode kuantitatif tidak ditemukan adanya *outlier*.

4.1.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas pada metode kuantitatif ini telah menunjukkan memiliki nilai sig.2 (*2-tailed*) kurang dari 0,05 dan hasil ini mengandung sebuah pengertian bahwa terdapat korelasi antar variabel. Pengujian tersebut juga menunjukkan tanda pada nilai *Peason correlation* dengan tanda dua bintang (**) pada semua instrumen variabel. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi yang terjadi memiliki signifikan sebesar 1% atau 0,01. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel pada metode kuantitatif dinyatakan valid. Kemudian uji reliabilitas pada metode kuantitatif telah menunjukkan semua variabel dengan nilai Cronbach alpha lebih dari 0,60 hal ini dapat disimpulkan data yang didapatkan memberikan tingkat akurasi yang tinggi dan tetap konsisten sesuai dengan kriteria standar uji reliabilitas.

4.1.3 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada metode kuantitatif yang dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini, dapat disimpulkan bahwa untuk metode kuantitatif telah mendapatkan data yang terdistribusikan secara normal.



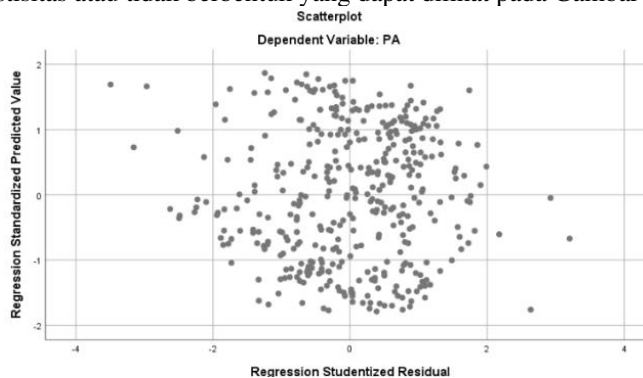
Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Kuantitatif

4.1.4 Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas pada metode kuantitatif telah menunjukkan bahwa variabel independen terdiri dari jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi memiliki nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10 dan juga sebagai acuan telah menunjukkan nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* dibawah 10,00. Hal ini dapat disimpulkan tidak ditemukannya indikasi multikolinieritas pada model regresi.

4.1.5 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada metode kuantitatif menunjukkan bahwa variabel pada metode ini tidak terjadinya heteroskedastisitas atau tidak berbentuk yang dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas Kuantitatif

4.1.6 Hasil Uji R dan R²

Uji R pada metode kuantitatif ini telah menunjukkan dengan nilai sebesar 0,923 kemudian uji R² atau yang biasa disebut Adjusted R² menunjukkan nilai sebesar 0,850 maka dalam hal ini dapat disimpulkan variabel jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi sebesar 85% terhadap variabel perilaku agresi dapat dijelaskan oleh variabel independen pada metode kuantitatif ini dan sisa nya 15% tidak dapat dijelaskan oleh model penelitian ini.

4.1.7 Hasil Uji F

Uji F pada metode kuantitatif ini telah menunjukkan variabel independen terdiri dari jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi secara bersama-sama terhadap variabel

dependen yaitu perilaku agresi telah menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 berdasarkan standar nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005. Kemudian dari nilai F telah menunjukkan sebesar 454,633. Maka hal ini juga dapat dijelaskan bahwa variabel independen terdiri dari jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi secara bersama-sama terhadap variabel dependen yaitu perilaku agresi dapat diterima.

4.1.8 Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
	(Constant)	.672	.100	6.685	.000
	JenisKelamin	.004	.036	.003	.902
	Umur	.020	.018	.022	.262
	MV	.208	.031	.281	.000
	KA	.497	.028	.641	.000
	IntensitasBermain	.038	.029	.042	.198

a. Dependent Variable: PA

Gambar 5. Hasil Uji T Kuantitatif

Uji T merupakan proses menguji variabel independen terhadap variabel dependen terkait pengaruh yang dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ [9]. Hal ini menyimpulkan pada Gambar 5 bahwa variabel motivasi agresi memiliki pengaruh secara signifikan dengan nilai sebesar 0,000 terhadap perilaku agresi yang konsisten dengan hasil penelitian [11]. Lalu variabel intensitas bermain tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan sebesar 1,289 sedangkan minimal signifikan yaitu sebesar 0,005 hal ini menyimpulkan tidak konsisten dengan hasil penelitian [8]. Lalu variabel jenis kelamin juga tidak mempengaruhi terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan 0,902 hal ini menyimpulkan tidak konsisten terhadap hasil penelitian [11]. Dan variabel umur juga tidak mempengaruhi terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan sebesar 0,262 hal ini juga menyimpulkan tidak konsisten terhadap hasil penelitian ini untuk metode kuantitatif [11].

4.2 Hasil dan Pembahasan Kualitatif

Metode kualitatif penelitian ini telah mengumpulkan data sebanyak 30 data dengan wawancara melalui *chat* dengan platform *Line*, *Instagram*, *Telegram*, *Whatsapp* selama satu setengah bulan termasuk metode kuantitatif dengan target sasaran yaitu anak remaja Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Batam yang terdiri dari 25 responden laki-laki dengan presentase 83% dan responden perempuan sebanyak 5 dengan presentase 17%.

Dari intensitas bermain pada metode kualitatif sebanyak 11 dengan presentase 37% yang bermain *video game* 2 kali dalam satu hari dan sebanyak 9 responden dengan presentase 30% bermain *video game* 1 kali dalam satu hari lalu sebanyak 7 responden dengan presentase 23% bermain *video game* lebih dari 4 kali dalam satu hari kemudian sebanyak 3 responden dengan presentase 10% bermain *video game* 3 kali dalam satu hari. Namun dari satu kali bermain *video game* berapa jam yang dihabiskan telah mendapatkan sebanyak 14 responden dengan presentase 47% yang bermain 1-2 jam dan 13 responden dengan presentase 43% bermain 3-4 jam lalu 2 responden dengan presentase 7% bermain lebih dari jam 6 dan 1 responden dengan presentase 3% bermain 5-6 jam. Kemudian dari 1 minggu bermain *video game* berapa hari telah mendapatkan sebanyak 17 responden dengan presentase 57% yang bermain lebih dari 5 hari lalu sebanyak 6 responden dengan presentase 20% bermain 3 hari dan 5 responden dengan presentase 17% bermain 4 hari kemudian sebanyak 2 responden dengan persentase 6% yang bermain 2 hari.

4.2.1 Hasil Uji Outlier

Uji *outlier* merupakan pengujian pada penyimpanan data terhadap rata-ratanya yang dilakukan dengan menghitung nilai *z* (*Standard Score*) dari masing-masing data kemudian nilai *z* tersebut dibandingkan dengan nilai kristis yang sebesar 3. Nilai *z* yang lebih dari 3 atau lebih kecil dari -3 merupakan data-data yang tidak ada dianalisis. Hasil uji *outlier* data metode kuantitatif tidak ditemukan adanya *outlier*.

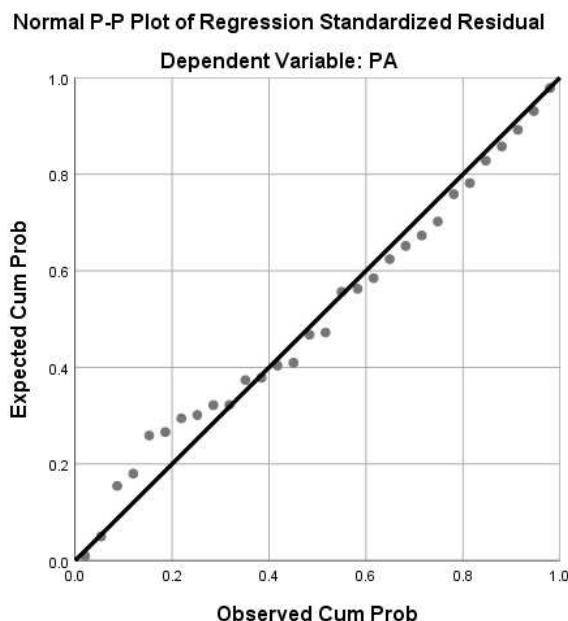
4.2.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas pada metode kualitatif ini telah menunjukkan memiliki nilai sig.2 (*2-tailed*) kurang dari 0,05 dan hasil ini mengandung sebuah pengertian bahwa terdapat korelasi antar variabel. Pengujian tersebut

juga menunjukkan tanda pada nilai *Pearson correlation* dengan tanda dua bintang (**) instrumen variabel motivasi agresi, kepribadian agresi dan untuk variabel perilaku agresi menunjukkan tanda satu bintang (*). Hal ini menunjukkan bahwa korelasi yang terjadi memiliki signifikan sebesar 1% atau 0,01 dan untuk variabel perilaku agresi sebesar 5% atau 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel pada metode kuantitatif dinyatakan valid. Kemudian uji reliabilitas pada metode kuantitatif telah menunjukkan semua variabel dengan nilai *Cronbach alpha* lebih dari 0,60 hal ini dapat disimpulkan data yang didapatkan memberikan tingkat akurasi yang tinggi dan tetap konsisten sesuai dengan kriteria standar uji reliabilitas.

4.2.3 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada metode kualitatif yang dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini, dapat disimpulkan bahwa untuk metode kuantitatif telah mendapatkan data yang terdistribusikan secara normal.



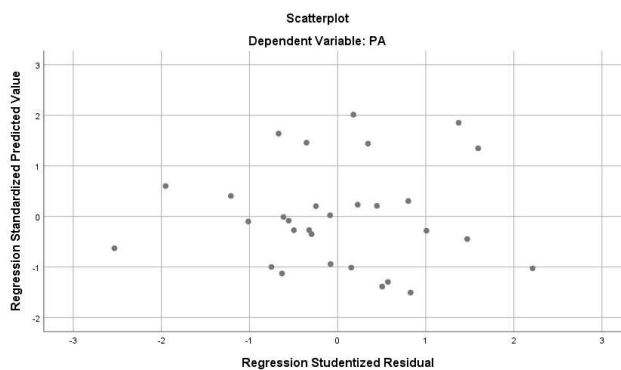
Gambar 6. Hasil Uji Normalitas Kualitatif

4.2.4 Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas pada metode kualitatif telah menunjukkan bahwa variabel independen terdiri dari jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi memiliki nilai tolerance lebih besar dari 0,10 dan juga sebagai acuan telah menunjukkan nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* dibawah 10,00. Hal ini dapat disimpulkan tidak ditemukannya indikasi multikolinearitas pada model regresi.

4.2.5 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada metode kuantitatif menunjukkan bahwa variabel pada metode ini tidak terjadinya heteroskedastisitas atau tidak berbentuk yang dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas Kualitatif

4.2.6 Hasil Uji R dan R²

Uji R pada metode kualitatif ini telah menunjukkan dengan nilai sebesar 0,669 kemudian uji R² atau yang biasa disebut *Adjusted R²* menunjukkan nilai sebesar 0,332 maka dalam hal ini dapat disimpulkan variabel jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi sebesar 33,2% terhadap variabel perilaku agresi dapat dijelaskan oleh variabel independen pada metode kualitatif ini dan sisa nya 66,8% tidak dapat dijelaskan oleh model penelitian ini.

4.2.7 Hasil Uji F

Uji F pada metode kualitatif ini telah menunjukkan variabel independen terdiri dari jenis kelamin, umur, intensitas bermain, motivasi agresi, kepribadian agresi secara bersama-sama terhadap variabel dependen yaitu perilaku agresi telah menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 berdasarkan standar nilai signifikansi lebih dari 0,005 maka hal ini menyimpulkan kurang signifikan.

4.2.8 Hasil Uji T

Uji T merupakan proses menguji variable independen terhadap variabel dependen terkait pengaruh yang dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ [9]. Hal ini menyimpulkan pada Gambar 7 bahwa variabel motivasi agresi memiliki pengaruh secara signifikan dengan nilai sebesar 0,000 terhadap perilaku agresi yang konsisten dengan hasil penelitian [11]. Kemudian variabel kepribadian agresi tidak memiliki pengaruh secara signifikan dengan nilai sebesar 0,000 terhadap perilaku agresi yang tidak konsisten dengan hasil penelitian [11]. Lalu variabel intensitas bermain tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan sebesar 1,289 sedangkan minimal signifikan yaitu sebesar 0,005 hal ini menyimpulkan tidak konsisten dengan hasil penelitian [8]. Lalu variabel jenis kelamin juga tidak mempengaruhi terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan 0,902 hal ini menyimpulkan tidak konsisten terhadap hasil penelitian [11]. Dan variabel umur juga tidak mempengaruhi terhadap perilaku agresi dengan nilai signifikan sebesar 0,262 hal ini juga menyimpulkan tidak konsisten terhadap hasil penelitian ini untuk metode kualitatif [11].

Tabel 1. Hasil Uji T Kualitatif

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	1.486	.711		2.089
	JenisKelamin	.009	.303	.005	.029
	Umur	.037	.101	.058	.369
	MA	.348	.096	.627	3.621
	KA	.111	.109	.170	1.020
	IntensitasBermain	-.109	.157	-.129	-.691

a. Dependent Variable: PA

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak video game berkonten kekerasan ketika dimainkan oleh remaja, membuktikan fenomena tersebut dengan pendekatan metode kuantitatif dan kualitatif, memvalidasi teori jurnal pada penelitian [11]. dengan metode *teori GAM (General Aggression Model)* dan penelitian [8] kemudian penelitian ini menunjukkan bahwa pada metode kuantitatif telah menyimpulkan jenis kelamin, umur, intensitas bermain tidak berpengaruh terhadap perilaku agresi remaja tingkat sekolah menengah atas di kota Batam yang bermain *video game* berkonten kekerasan hanya motivasi agresi dan kepribadian agresi yang berpengaruh artinya munculnya perilaku agresi disebabkan oleh remaja yang termotivasi oleh konten-konten kekerasan dan sifat mental seorang anak remaja sehingga melakukan perilaku agresi. Kemudian metode kualitatif telah menyimpulkan bahwa jenis kelamin, umur, intensitas bermain, kepribadian agresi tidak berpengaruh terhadap perilaku agresi remaja tingkat sekolah menengah atas di kota Batam yang bermain *video game* berkonten kekerasan hanya motivasi agresi yang berpengaruh hal ini dapat disimpulkan muncul perilaku agresi disebabkan oleh remaja yang termotivasi konten kekerasan yang didalam *video game*.

5.2 Saran

Penelitian ini menyarankan bahwa untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan judul penelitian ini berharap lebih banyak mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan *video game* konten kekerasan yang dapat menimbulkan perilaku agresi untuk mendapatkan lebih banyak variabel.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Y. Dewi, "Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja," *J. Ilmu Komun.*, vol. 11, no. 3, p. 270, 2020, doi: 10.31315/jik.v11i3.3807.
- [2] irfan satya Aji, "Tinjauan Pustaka Video Game," *Bimki*, vol. 6, no. 1, pp. 7–21, 2018, [Online]. Available: http://eprints.undip.ac.id/44789/3/Irfan_Satya_Aji_22010110130158_bab2KTI.pdf
- [3] S. A. Ulah, M. Muslimin, and S. Rozi, "Pengaruh Game Online Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Perilaku Agresif Siswa," *1st Int. Conf. Moral.*, no. 1, pp. 36–43, 2020.
- [4] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, p. 148, 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [5] C. J. Ferguson, J. Kneer, and R. Jacobs, "You Could Have Just Asked: The Perception of Motivations to Play Violent Video Games," *Stud. Media Commun.*, vol. 6, no. 2, p. 1, 2018, doi: 10.11114/smc.v6i2.3389.
- [6] A. Setiawan and A. Dinardinata, "Hubungan Antara Durasi Bermain Violent Video Game Semarang," *J. Empati*, vol. 8, no. nomor 4, pp. 18–25, 2020.
- [7] O. K. Saputri, R. Widiastuti, and M. J. Pratama, "Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online," *Bimbing. Konseling*, no. 1, 2019.
- [8] A. R. Putra, D. Rusli, and U. N. Padang, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja," *J. Ris. Psikol.*, 2021.
- [9] M. Syafi, "Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam," *Sci. J. J. Ilm. Mhs.*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [10] Q. Zhang, Y. Cao, and J. Tian, "Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior," vol. 24, no. 1, pp. 5–10, 2021, doi: 10.1089/cyber.2019.0676.
- [11] Q. Zhang, J. J. Tian, and L. C. Chen, "Violent Video Game Effects on Aggressive Behavior among Children: The Role of Aggressive Motivation and Trait-Aggressiveness in China," *J. Aggress. Maltreatment Trauma*, vol. 30, no. 2, pp. 175–192, 2021, doi: 10.1080/10926771.2020.1866135.
- [12] Y. Praswanda, H. Santosa, and T. Pradekso, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja," vol. 9, no. 4, 2021.
- [13] M. M. Yunita, Y. Augesty, and H. K. Informasi, "Peran Mindfullness Terhadap Kecenderungan Adiksi dan Agresivitas pada Remaja Pemain Game Online Bermuatan Kekerasan," pp. 230–239, 2020.