

HUBUNGAN **SELF-CONTROL** DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA PEMAIN **GAME ONLINE**

Ringga Pratasiwi

ringgaprata18@gmail.com

Bayu Sekar Larasati

bayusekarlarasati30@gmail.com

^{1,2}Universitas Aisyah Pringsewu

Jln. Ahmad Yani No. 1A Tambahrejo, Pringsewu, Lampung, Indonesia

Abstract

Online games are very popular among teenagers. One of the negative impacts of playing online games can increase aggressive behavior. Aggressive behavior is behavior that is carried out to express negative feelings, both physically and verbally which aims to dominate, damage, hurt, and can harm yourself and others. weak self-control is one of the factors in the emergence of aggressive behavior. This study aims to determine the correlation of self-control with aggressive behavior in adolescent online game players. This study uses a quantitative approach with sampling techniques using simple random sampling techniques. The population in the study of adolescents in Banyu Urip pekon amounted to 274, with a sample size of 142 adolescents. Data were collected using a self-control scale and an aggressive behavior scale in the form of a questionnaire. The results of data analysis show that there is a significant negative correlation between self-control and aggressive behavior in adolescent online game players with a product moment correlation value ($r = -0.803$; $p = 0.000$). This means that the higher the level of self-control of adolescents, the lower the level of aggressive behavior. The coefficient of determination shows a value of 64.48%, meaning that self-control contributes to aggressive behavior by 64.48%.

Keyword: Self-control, Aggressive Behavior, Adolescents, Online Games

Abstrak

Game online merupakan permainan yang sangat popular dikalangan remaja. Dampak negatif dari bermain game online salah satunya dapat meningkatkan perilaku agresif. Perilaku agresif merupakan perilaku yang dilakukan untuk mengekspresikan perasaan negatifnya, baik dilakukan secara fisik maupun verbal yang bertujuan untuk mendominasi, merusak, menyakiti, dan dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. *Self-control* yang lemah merupakan salah satu faktor munculnya perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *self-control* dengan perilaku agresif pada remaja pemain game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Populasi dalam penelitian remaja pekon Banyu Urip sebesar 274, dengan jumlah sampel sebanyak 142 remaja. Data dikumpulkan menggunakan skala self-control dan skala perilaku agresif dalam bentuk kuesioner. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self-control* dengan perilaku agresif pada remaja pemain game online dengan nilai koreasi product moment ($r=-0,803$; $p=0,000$). Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat *self-control* remaja, semakin rendah pula tingkat perilaku agresifnya. Hasil Koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 64,48%, artinya bahwa *self-control* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 64,48%.

Kata Kunci: Self-control, Perilaku Agresif, Remaja, Game online

A. PENDAHULUAN

Jumlah pemakai internet di Indonesia meningkat drastis selama lima tahun terakhir. Dari data yang dihimpun KOMINFO tahun 2017 penggunaan internet mencapai 143 juta jiwa dan pada tahun 2022-2023 mencapai 215 juta jiwa pengguna internet di berbagai platform (Pers KOMINFO, 2018; Doni, 2023). Ada banyak alasan penggunaan internet dilakukan, dimana salah satu penggunaannya adalah untuk bermain game online. Permainan game online menjadi kegiatan yang populer bagi orang-orang dari segala usia, terutama remaja. Dikutip pada laman berita CNBC Indonesia, pada tahun 2023 terdapat 105 juta pengguna/pemain game online di indonesia (Bestari, 2023). Menurut Firdaus, dkk (2017) Game online merupakan permainan yang harus terkoneksi dengan internet agar dapat terhubung pada platform permainan. Game online sendiri dapat dimainkan melalui komputer (PC), laptop, handphone. Game online dapat dimainkan secara individu atau kolaboratif dengan pemain lain. Pada saat ini, ada banyak jenis permainan yang berkembang seperti, game battle royale, MOBA, Fighting game dan masih banyak lagi.

Monk (Ahyani & Astuti, 2018) menyatakan remaja merupakan individu yang dari usia 12 hingga 21 tahun. Ini adalah masa yang penting karena remaja pada masa ini sedang dalam proses bergantinya masa kanak-kanak ke masa dewasa. Masa ini juga disebut masa untuk menemukan identitas diri (*self-identity*) dengan menunjukkan perilaku coba-coba, perilaku meniru dan identifikasi (Ahyani & Astuti, 2018). Pada masa ini juga remaja mengalami berbagai permasalahan bersamaan dengan minat remaja pada permainan Game online. Sebagian besar, game online dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemain dengan menyediakan konten yang rumit, menantang dan menarik dengan menampilkan banyak adegan seperti adegan kekerasan, namun kehadiran konten kekerasan tersebut berdampak pada perilaku pemain (Daheri dkk, 2023). Kehadiran Game online saat ini membawa dampak negatif bagi remaja yang memainkan game online. Permainan game online berdampak negatif kepada remaja seperti, menurunkan kesehatan pemain, menjadi malas, dan dapat meningkatkan sikap agresif, bahkan dapat memicu perilaku kriminal (Pratiwi, 2019).

Misalnya, dalam kasus mantan pemain timnas indonesia U-19 (AS) yang menganiaya pacarnya (RAB) ketika (AS) kalah bermain game mobile legend, ini terjadi ketika (RAB) menemani (AS) bermain game online, pelaku marah dan emosi karena kalah dalam pertandingan, dan teman-teman korban ikut mencelanya terjadilah penganiayaan pada (RAB) (Anugrahadi, 2021). Kemudian, ada pula kasus seorang remaja menikam 3 pria perkara Game online. Kasus ini terjadi di Kelurahan Pasarwajo, kec. Pasarwajo, kab. Buton, Sulawesi Tenggara. Peristiwa penikaman ini dilakukan oleh seorang remaja (Y) berusia 16 tahun kepada tiga rekannya berinisial R, I dan Al berusia 20 tahun. Peristiwa bermula ketika (Y) tersinggung dengan ucapan ketiga rekannya tersebut saat bermain game Free Fire yang berujung perkelahian, kemudian berselang beberapa hari (Y) menikam 3 rekannya tersebut dengan menggunakan badik. Akibat penikaman tersebut 1 rekanya tewas dan 2 lainnya mendapatkan perawatan (Timdetikcom, 2023).

Berdasarkan kasus tersebut dapat dilihat bahwa game online berdampak negatif dan tidak dapat disepelekan. Kasus tersebut sesuai dengan temuan penelitian dari Isnaini, dkk (2021) memperoleh hasil bahwa game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perilaku agresif remaja pemain game online.

Agresivitas merupakan sebuah tingkah laku yang bertujuan melukai individu lain, secara fisik maupun psikologis, untuk mencurahkan emosi negatif sehingga hasil yang diinginkan dapat dicapai (Buss & Perry, 1992). Menurut Pradana, dkk. (2018) perilaku

agresif, sebagai perilaku yang berupa tindakan serangan fisik maupun verbal yang sengaja dilakukan oleh individu atau sekelompok individu dengan maksud menyakiti dan merugikan orang lain. Perilaku agresif bisa dilakukan baik secara fisik maupun verbal. Agresif verbal meliputi; berkata bohong, berkata kotor, mengumpat, mengejek, berbahasa kasar, dan berkata kasar terhadap orang lain. Sedangkan agresif fisik meliputi, memukul orang yang membuatnya kesal, melempar barang di depan orang yang membuat, dan bersikap angkuh (Purwadi, dkk, 2018).

Observasi yang dilakukan kepada lima remaja yang bermain Game online di pekon Banyuurip memperoleh hasil dimana, 4 dari 5 remaja menunjukkan perilaku agresif saat bermain Game online seperti, mengumpat, menghina, menggunakan kata yang kasar seperti, set*n, anjir, danc*k jago bener mainnya, b*ngs*t, a*u kena headshoot yang ditujukan kepada lawan atau teman bermain, menyalahkan salah satu anggota tim jika melakukan kesalahan, dan pada akhirnya memunculkan pertikaian dengan orang lain. Perilaku lain yang muncul seperti memukul benda sekitar seperti meja, kursi, tembok bahkan ada yang memukul teman disampingnya karena kesal mengalami kekalahan. Satu orang lainnya tidak menunjukkan perilaku agresif dan ia sering mengingatkan temannya yang lain untuk sabar dan menegur jika ada perilaku yang berlebihan.

Kontrol diri atau *self-control* dapat berperan dalam menghambat atau mengurangi perilaku agresif pada remaja (Siregar, 2020). Penjelasan lebih lanjut mengenai *Self-control* yang dipaparkan oleh Marsela dan Supriatna (2019) *self-control* merupakan keterampilan dalam menahan atau mengendalikan perilaku seseorang dengan mempertimbangkan berbagai akibat dari situasi tertentu supaya diterima di lingkungannya. Penjelasan lainnya terkait *self-control* merupakan kemampuan individu dalam mengendalikan informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan serta kemampuan memilih tindakan berdasarkan apa yang diyakininya (Averill, 1973). Thalib (2010) berpendapat bahwa orang dengan *self-control* yang baik mampu mengambil keputusan dan tindakan secara efektif untuk mencapai sesuatu yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan. Penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Self-control* memiliki hubungan yang erat dengan perilaku agresif. Keterkaitan *self-control* dengan perilaku agresif diperkuat oleh hasil studi yang dipublikasikan oleh Adriyani, dkk (2023) dengan topik penelitian mengenai keterkaitan *Self-control* dengan Perilaku Agresif siswa/siswi kelas X SMA N 2 Semarang. Memperoleh Hasil yang menunjukkan adanya keterkaitan antara *self-control* dengan perilaku agresif pada siswa/siswi di SMA tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik dan ingin meneliti terkait hubungan *Self-control* dengan perilaku agresif pada remaja di Pekon Banyuurip yang bemain Game online.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain korelasi, yang tujuannya adalah untuk meneliti sejauh mana perubahan dalam sebuah variabel berhubungan dengan perubahan pada satu atau beberapa variabel lainnya, dengan menggunakan koefisien korelasi sebagai dasar analisis (Azwar, 2022). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala ukur. Menurut Sugiyono (2021) skala merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada subjek untuk dijawab. Terdapat dua skala psikologi yang digunakan yaitu skala *self-control* dan perilaku agresif. Kedua skala ini disusun dengan jenis skala Likert, skala likert ini disebarluaskan secara langsung maupun disebarluaskan secara online menggunakan *google formulir*. Dalam penelitian ini populasi

yang menjadi fokus peneliti adalah remaja pemain bermainn Game online. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 142 jiwa.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Subjek

a. Sebaran Subjek Berdasarkan Usia

Tabel 1 Frekuensi Subjek Berdasarkan Usia

| Usia | Frekuensi | Percentase |
|--------------|------------|-------------|
| 12 | 5 | 4% |
| 13 | 12 | 8% |
| 14 | 16 | 11% |
| 15 | 12 | 8% |
| 16 | 9 | 6% |
| 17 | 21 | 15% |
| 18 | 21 | 15% |
| 19 | 18 | 13% |
| 20 | 15 | 11% |
| 21 | 13 | 9% |
| Total | 142 | 100% |

Berdasarkan tabel diatas menunjukan sebaran Subjek remaja yang bermainn game online berdasarkan usia dari 12-21 tahun dengan total Subjek sebanyak 142 remaja. Pada penelitian ini Subjek remaja berusia 12 tahun sebanyak 5 remaja (4%), remaja berusia 13 tahun sebanyak 12 ramaja (8%), remaja berusia 14 tahun sebanyak 16 remaja (11%), remaja berusia 15 tahun sebanyak 12 remaja (8%), remaja berusia 16 tahun sebanyak 9 remaja (6%), remaja berusia 17 tahun sebanyak 21 remaja (15%), remaja berusia 18 tahun sebanyak 21 remaja (15%), remaja berusia 19 tahun sebanyak 18 remaja (13%), remaja berusia 20 tahun sebanyak 15 remaja (11%), dan remaja berusia 21 tahun sebanyak 13 remaja (9%).

b. Sebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2 Frekuensi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Percentase |
|---------------|------------|-------------|
| Laki-laki | 97 | 68% |
| Perempuan | 45 | 32% |
| Total | 142 | 100% |

Berdasarkan tabel diatas menunjukan sebaran subjek remaja yang bermainn game online berdasarkan jenis kelamin menunjukan bahwa, lebih dari setengah dari sampel penelitian merupakan Subjek laki-laki sebanyak 97 orang (68%) dan Subjek perempuan sebanyak 45 orang (32%).

2. Kategorisasi Data Penelitian

Analisis deskripsi skor variabel dalam penelitian ini memberikan gambaran jawaban subjek penelitian terhadap variabel yaitu *Self-control* dan perilaku agresif.

a. Kategorisasi Variabel *Self-control*

Kategorisasi data *self-control* remaja yang bermain game online dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kategorisasi *Self-control*

| Interval | Kategori | Subjek | |
|---------------|----------|------------|-------------|
| | | Frekuensi | Presentasi |
| X < 50 | Rendah | 44 | 31% |
| 50 ≤ X < 70 | Sedang | 61 | 43% |
| X ≥ 70 | Tinggi | 37 | 26% |
| Jumlah | | 142 | 100% |

Tabel tersebut menunjukkan hasil kategorisasi *self-control*, hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari jumlah Subjek penelitian 142, 44 remaja (31%) mempunya *Self-control* rendah, 61 remaja (43%) mempunyai *self-control* sedang dan 37 remaja (26%) memiliki *self-control* yang tinggi.

b. Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif

Kategorisasi data perilaku agresif remaja pemain bermain game online dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Kategorisasi Perilaku Agresif

| Interval | Kategori | Subjek | |
|---------------|----------|------------|-------------|
| | | Frekuensi | Presentasi |
| X < 58 | Rendah | 8 | 5,6% |
| 58 ≤ X < 81 | Sedang | 88 | 62% |
| X ≥ 81 | Tinggi | 46 | 32,4% |
| Jumlah | | 142 | 100% |

Tabel tersebut menunjukkan hasil kategorisasi perilaku agresif, dapat disimpulkan bahwa dari jumlah Subjek penelitian 142, 8 remaja (5,6%) mempunyai perilaku agresif yang rendah, 88 remaja (62%) mempunyai perilaku agresif sedang dan 46 remaja (32,4%) memiliki perilaku agresif yang tinggi.

3. Analisis Data Penelitian

a. Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov | | | Keterangan |
|---------------------|--------------------|-----|--------|------------|
| | Statistic | df | Sig. | |
| Perilaku Agresif | 0.066 | 142 | 0.200* | Normal |
| <i>Self-control</i> | 0.070 | 142 | 0.085 | Normal |

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan perilaku agresif dengan nilai p = 0,200 (p > 0,05) yang menunjukkan bahwa perilaku agresif mempunyai sebaran data normal. Demikian pula dengan variabel *self-control* memiliki distribusi data normal dengan nilai p = 0,085 (p > 0,05).

b. Uji Linieritas

Tabel 6 Hasil Uji Liniaritas

| variabel | Linearity | | Keterangan |
|-----------------------------|--------------------------|---------|------------|
| | F | Sig (P) | |
| Perilaku Agresif | Linearity | 230,178 | 0,000 |
| <i>Agresif*Self-control</i> | Deviation from Linearity | 0,697 | 0,909 |

Uji linearitas hubungan *self-control* dengan perilaku agresif diperoleh nilai linearitas signifikan 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai deviasi linearitas sebesar 0,909 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *self-control* berhubungan linier dengan perilaku agresif. Hasil lengkap uji linearitas data penelitian dapat dilihat pada lampiran.

c. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *product moment (Pearson)* bertujuan mengetahui hubungan *self-control* dengan perilaku agresif. Hasil perhitungan menunjukkan koefisien korelasi antara *self-control* dengan perilaku agresif adalah $R = -0,803$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima, nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan negative sangat signifikan antara *self-control* dengan perilaku agresif pada remaja pemain *game online*. Artinya ketika *self-control* tinggi maka perilaku agresif rendah pada remaja pemain *Game online*, dan sebaliknya ketika *self-control* rendah maka perilaku agresif tinggi pada remaja pemain *Game online*.

d. Sumbangan Efektif

Tabel 7 Koefisien Determinasi

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .803 ^a | .645 | .643 | 6.468 |

a. Predictors: (Constant), Self-control

Pada penelitian ini nilai koefisien determinasi sebesar 64,5%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *self-control* berkontribusi/berpengaruh sebesar 64,5% terhadap perilaku agresif remaja pemain *game online* dan sisanya 35,5% dipengaruhi variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Penelitian memiliki tujuan untuk melihat hubungan *self-control* dengan perilaku agresif remaja pemain *game online*. Penelitian ini melibatkan Subjek remaja sebanyak 142 yang terdiri dari 97 remaja laki-laki dan 45 remaja perempuan dengan rentang usia 12- 21 tahun yang diambil pada populasi remaja di pekon Banyu Urip. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis korelasi *product moment* untuk melihat hubungan *self-control* dengan perilaku agresif. Proses analisis ini menggunakan *software SPSS versi 25*.

Penelitian ini melakukan pengkategorian skor pada variabel *self-control* dengan 3 tingkatan meliputi, kategori rendah, kategori sedang serta kategori tinggi. Kategorisasi data pada *self-control* remaja yang bermain *game online* yang tergolong tinggi sebanyak 37 remaja (26%) memiliki *self-control* yang tinggi. *Self-control* remaja dengan kategorisasi tinggi dapat diartikan remaja ini dapat mengontrol dirinya ketika bermain *game online*. Selanjutnya, pada kategori sedang sebanyak 61 remaja (43%) memiliki *self-control* sedang, kondisi tersebut peneliti artikan dimana remaja pada kategori ini terkadang mampu untuk mengontrol dirinya ketika bermain *game online*. Pada kategori rendah sebanyak 44 Subjek (31%) memiliki *Self-control* yang rendah, yang berarti remaja pada kategori ini memiliki kemampuan mengontrol diri yang rendah sehingga memungkinkan berperilaku agresif ketika bermian *game online*.

Penelitian ini melakukan pengkategorian skor pada variabel perilaku agresif dengan 3 tingkatan meliputi, kategori rendah, kategori sedang dan kategori tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh 8 remaja (5,6%) memiliki perilaku agresif yang rendah, hal tersebut peneliti artikan dimana remaja kategori ini jarang menunjukkan perilaku agresif ketika bermain *game online*. Kategori selanjutnya 88 Subjek (62%) memiliki perilaku agresif sedang, kondisi remaja pada kategori ini dapat digambarkan tekadang berperilaku agresif ketika bermain *game online*, dan kategori tinggi sebanyak 46 Subjek (32,4%), yang dapat diartikan remaja pada kategori ini berperilaku agresif ketika bermain *game online*.

Berdasarkan Hasil uji linieritas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada pada nilai di bawah ambang batas 0,05, hasil uji tersebut menunjukkan pola data yang linear pada kedua variabel, memperkuat bukti bahwa variabel perilaku agresif behubungan linear dengan variabel *self-control*. Analisis lebih lanjut uji korelasi dengan menggunakan *product moment* mengungkapkan sinifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,01$), dengan nilai koefisien korelasi *person* sebesar -0,803, nilai tersebut membuktikan hipotesis yang diajukan diterima. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa *self-control* behubungan negatif sangat signifikan dengan perilaku agresif remaja pemain *game online*. Sumbangan efektif menunjukkan bahwa *self-control* berkontribusi sebesar 64,5% pada perilaku agresif.

Studi yang dilakukan oleh Ardiyani, dkk. (2023) mengungkapkan hasil, dimana terdapat hubungan yang signifikan antara *self-control* dengan perilaku agresif remaja. Selanjutnya penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh Putra dan Hartono (2024) juga menghasilkan temuan yang sama adanya hubungan negatif signifikan antara kemampuan *self-control* dengan perilaku agresif remaja pemain *game online*. Hasil-hasil penelitian sebelumnya tersebut mengukuhkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dimana *self-control* dan perilaku agresif berkorelasi negatif, yang artinya semakin tinggi *self-control* maka perilaku agresif rendah pada remaja yang bermain *Game online*, dan sebaliknya semakin rendah *self-control* maka perilaku agresif tinggi pada remaja yang bermain *Game online*.

Buss dan parry (1992) menjelaskan perilaku agresif diartikan sebagai tindakan atau kecenderungan perilaku yang bertujuan untuk melukai orang lain secara fisik dan psikologi, sebagai cara untuk mengungkapkan emosi negatif agar tujuan yang diinginkan tercapai. Perilaku agresif dapat disebabkan oleh faktor psikologis individu seperti lemahnya *self-control* (Anggraini, dkk. 2023). *Self-control* dapat berperan dalam menghambat atau mempengaruhi perilaku agresif pada remaja (Siregar, 2020). Dalam konteks bermain *game online*, *self-control* penting bagi remaja dalam mengurangi perilaku agresif ketika sedang bermain *game online* dengan adanya kemampuan ini remaja bisa mengelola atau mengontrol perilaku, kognitif dan keputusan agar dapat bertindak menahan diri dari perilaku agresif sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Hastuti (2018) menjelaskan bahwa *self-control* merupakan kemampuan penting bagi remaja dalam mengatasi perilaku agresif saat terlibat dalam permainan *game online*, serta membantu mereka untuk dapat mengurangi kecanduan *game online*.

Penelitian ini memiliki kelemahan dan keterbatasan, seperti sampel yang hanya berasal dari satu daerah sehingga generalisasi hasil penelitian terbatas, kemudian metode pengumpulan data dengan *self-report* yang memungkinkan responden remaja tidak jujur atau tidak akurat dalam melaporkan perilaku mereka, dan tidak mempertimbangkan faktor lain yang mungkin memengaruhi perilaku agresif seperti faktor kepribadian, pengaruh sosial, durasi bermain *game*, dll. Oleh

karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas dan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang relevan untuk memahami hubungan yang kompleks antara *self-control* dengan perilaku agresi ketika bermain *game online*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif sangat signifikan antara *self-control* dengan perilaku agresif pada remaja yang bermain *game online*. Artinya semakin tinggi *self-control* maka perilaku agresif rendah pada remaja pemain *Game online*, dan sebaliknya semakin rendah *self-control* maka perilaku agresif tinggi pada remaja pemain *Game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Universitas Muria Kudus. 81-95
- Anggraini, W., Rifani, R., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja: Studi Literatur. *Jambura Guidance and Counseling Journal*. 4(1). 41-43. DOI: 10.37411/jgcj.v4i1.2246
- Anugrahadi, A. (2021, Januari 19). Eks Pemain Timnas Alvian Sanyi Aniaya Kekasih Gara-Gara Kalah Main Mobile Legends. Liputan6. <https://www.liputan6.com/news/read/4461173/eks-pemain-timnas-alvian-sanyi-aniaya-kekasih-gara-gara-kalah-main-mobile-legends>
- Ardiyani, N. A., Handayani, A., & Dianasari, A. (2023). Hubungan Self Control dengan Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas X di SMA N 2 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling tahun 2023 'Inovasi Layanan BK di Era Merdeka Belajar'*. 104-111
- Averill, J. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*. 80(4). 286-303.
- Azwar, S. F. (2022). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar
- Baumeister, R. F. (2018). *Self-Regulation and Self-control*. Routledge
- Bestari, N. P. (2022, Januari 07). Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334-wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Buss, A. H., & Perry, M. (2017). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_809-1
- Daheri, M., Sarnoto, A. Z., Riyadi, S., Rahmah, St., & Prastawa, S. (2023). Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematik Literatur Review. *Journal on Education*. 5(4). 11797. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Denson, Thomas F. DeWall, C. Nathan. & Finkel, Eli J. (2012). Self-Control and Aggression. *Psychological Science*. 21(1) 20-25. DOI:10.1177/0963721411429451. <http://cdps.sagepub.com>
- Doni. (2023, Mei 26). Memenuhi Layanan Digital hingga Pelosok. KOMINFO. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/49482/memenuhi-layanan-digital-hingga-pelosok>
- Ghufron, M. N. & Suminta, R. R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. AR-RUZZ MEDIA
- Hamdanah., & Surawan. (2022). *Remaja dan Dinamika; Tinjauan Psikologi dan Pendidikan*. K-Media
- Hidayat, K., & Bashori, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Erlangga.
- Isnaini, Istiqomah., Malfasari, Eka., Devita, Yeni., & Herniyanti, Rina. (2021). Intensitas bermain *Game online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235-242. e-ISSN2655-8106
- Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband. (2018, Februari 19). [Siaran Pers KOMINFO]. https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers
- Ma'ruf, H. (2015). *Perilaku Agresi Relasi Siswa Di Sekolah: Mengenali dan Menyelesaikannya melalui Mediasi Sebaya*. Aswaja Pressindo.

- Marsela, R. D., & Supriatna, Mamat. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal Of Innovative Counseling: Theori, Practice & Research.* 3(2). 65-69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Nofitriani, N. N. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Gadget Pada Siswa Kelas Xii Sman 8 Bogor. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora.* 4(1). 55
- Perkara Cekcok *Game online Bikin Remaja di Buton Nekat Tikam 3 Pria.* (2023, Agustus 17). detiksulsel <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan-kriminal/d-6880798/perkara-cekcok-game-online-bikin-remaja-di-buton-nekat-tikam-3-pria>
- Pradana, Y. I., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2018). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan,* 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2018.v5.i1>
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. N. (2019). *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar,* Lppm Unhasy Tebuireng Jombang. <http://www.lppm.unhasy.ac.id>
- Putra, Sabprudin M. & Hartono, Dyta S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi.* 1(2) 1-10. DOI:<https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2018). *Psikologii Sosial.* Salemba Humanika
- Siregar, R. R. (2020). *Self-control Sebagai Prediktor Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja.* *Jurnal Ilmiah PSYCHE.* 14(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* ALFABETA
- Supriani, A., Hidayat, I., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Hubungan Antara Pengendalian Diri dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education.* 6(1). 2044-2049. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Taringan, L. H., & Hafni, M. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan Kota Medan. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi.* 1(2). 159-165. DOI: [10.31289/jsa.v1i2.1342](https://doi.org/10.31289/jsa.v1i2.1342)
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif.* Prenada Media Grup