

HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECERDASAN EMOSI DAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA PEMAIN *GAME ONLINE* DI DESA BUHA, TAGULANDANG SELATAN, SITARO

Aron R. Roleh

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email: 19101136@unima.ac.id

Jofie H. Mandang

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email: jofie_mandang@unima.ac.id

Theophany D. Kumaat

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email: tdkumaat@unima.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan hubungan antara tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*. Metode yang digunakan yaitu rancangan penelitian kuantitatif korelasional. Partisipan dalam penelitian ini adalah pemain *game online* yang berasal dari desa Buha Tagulandang Selatan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji product moment pearson, dan hasilnya menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti variabel kecerdasan emosi dan perilaku agresif memiliki hubungan yang signifikan. Nilai koefisien korelasi dari kedua variabel adalah $-0,473$, yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*. Dengan kata lain, semakin tinggi kecerdasan emosi pemain *game*, semakin rendah kecenderungan perilaku agresifnya.

Kata Kunci: kecerdasan emosi, perilaku agresif

Abstract: *The purpose of this study was to prove the relationship between the level of emotional intelligence and aggressive behavior tendencies in online game players. The method used is a correlational quantitative research design. Participants in this study were online game players from the village of Buha Tagulandang Selatan. Hypothesis testing was carried out using the Pearson product moment test, and the results showed that both variables had a significance of $0.000 < 0.05$, which means that the variables of emotional intelligence and aggressive behavior have a significant relationship. The correlation coefficient value of the two variables is -0.473 , which indicates a negative relationship between the level of emotional intelligence and the tendency to aggressive behavior in online game players. In other words, the higher the emotional intelligence of game players, the lower the tendencies of aggressive behavior.*

Keywords: *Emotional Intelligence, Aggressive behavior*

PENDAHULUAN

Permainan *online* merujuk pada program komputer yang memperlihatkan gambar-gambar menarik dan mudah digunakan. Program ini terhubung melalui jaringan sehingga pemain dapat bermain bersama orang lain dari berbagai belahan dunia tanpa terbatas oleh batasan waktu dan tempat (Bodenheimer, 1999).

Jenis-jenis permainan *online* meliputi FPS (*First Person Shooter*): Permainan di mana pemain melihat dunia permainan melalui perspektif orang pertama dan fokus pada pertempuran senjata api; RTS (*Real-Time Strategy*): Permainan di mana pemain mengendalikan unit dan sumber daya dalam waktu nyata untuk membangun basis, mengumpulkan sumber daya, dan mengembangkan strategi untuk mengalahkan lawan; *Cross-Platform Online*: Permainan yang memungkinkan pemain dari berbagai *platform* berbeda, seperti PC, konsol, dan perangkat mobile, untuk bermain bersama dalam satu lingkungan permainan online; Browser Games: Permainan yang dapat dimainkan langsung melalui browser web tanpa perlu mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan; dan *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG): Permainan *online* yang memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain berinteraksi dalam dunia virtual yang terhubung secara online.

Bermain *game online* pada waktu yang tepat tidaklah buruk, karena dapat memberikan kesegaran dan menghilangkan kejenuhan yang disebabkan oleh rutinitas sehari-hari serta mengisi waktu luang (Candra, D.A & Masya, H., 2016).

Selain jenis permainan online yang dimainkan, intensitas bermain *game online* yang mengandung unsur

kekerasan juga dapat menjadi faktor dalam terbentuknya perilaku agresif.

Gentile menyatakan bahwa pemain *game online* yang menunjukkan perilaku agresif rata-rata menghabiskan waktu 16,4 jam per minggu bagi individu pria dan 9 jam per minggu bagi individu Wanita (Setiawati & Gunado, 2019). Tingkat intensitas bermain yang tinggi ini dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresif karena sering mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan permainan dan sering mengalami kekalahan, yang pada gilirannya dapat menyebabkan rasa frustrasi dan munculnya perilaku agresif baik secara lisan maupun non-verbal dari para pemain (Isnaini, et al., 2021).

Dalam suatu studi, terungkap bahwa dari 142 remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online*, terdapat 6 remaja (4,2%) yang menunjukkan tingkat agresivitas yang tinggi, 67 remaja (45,3%) dengan tingkat agresivitas sedang, dan 69 remaja (46,6%) dengan tingkat agresivitas rendah (Trimawarti & Wakhid, 2020).

Selain itu, dalam penelitian tahun 2020, sebanyak 69,4% anak yang terlibat dalam permainan *game online* menunjukkan perilaku agresif, di mana 52,8% dari mereka menunjukkan perilaku agresif secara lisan (Safari & Mulya, 2020). Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh siswa yang kecanduan bermain *game online* dapat meliputi perilaku agresif non-verbal, seperti tindakan fisik seperti memukul teman atau terlibat dalam perkelahian, serta kurangnya kemampuan untuk mengendalikan dorongan untuk bertindak kekerasan. Selain itu, perilaku agresif juga dapat bersifat verbal, seperti menggunakan kata-kata kasar dalam bahasa sehari-hari (Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019).

Salah satu komponen kecerdasan emosional yang ditemukan dalam teori Goleman adalah kemampuan menjaga hubungan dengan orang lain dengan memahami karakter dan perasaan mereka (Sarwono, 2014). Namun, perilaku agresif dapat menghambat kemampuan ini, karena sulit bagi kita untuk menjaga hubungan yang baik dengan orang lain jika kita menyakiti mereka.

Menurut Sears, Freedman, dan Peplau, faktor-faktor utama yang menentukan tingkat agresivitas pada manusia adalah proses pembelajaran di masa lalu, imitasi, dan penguatan. Selama masa anak-anak hingga awal dewasa, terjadi banyak perubahan dalam perilaku agresif, penguatan, dan pembelajaran sosial, yang membantu individu dalam membentuk tingkat kecerdasan emosional untuk mengontrol perilaku agresif mereka (Rinanda & Haryanta, 2017).

Perilaku agresif yang dijadikan fokus dalam penelitian ini merujuk pada tindakan yang timbul akibat sulitnya mengendalikan emosi negatif dan dapat menyebabkan cedera baik secara fisik maupun verbal terhadap orang atau benda. Dalam penelitian ini, terdapat empat aspek yang digunakan sebagai indikator untuk mengukur perilaku agresif, yaitu: (1) agresi fisik, (2) agresi verbal, (3) agresi yang timbul akibat kemarahan, dan (4) tindakan permusuhan.

Kecerdasan emosional dalam konteks penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi dengan efektif. Dalam penelitian ini, terdapat empat aspek yang digunakan sebagai indikator untuk mengukur kecerdasan emosional, yaitu: (1) pemahaman terhadap emosi, (2) pengelolaan emosi diri sendiri, (3)

pengelolaan emosi orang lain, dan (4) pemanfaatan emosi yang dimiliki.

Berdasarkan penjelasan yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak ada hubungan antara tingkat kecerdasan emosional dan kecenderungan perilaku agresif.

H1: Terdapat hubungan antara tingkat kecerdasan emosional dan kecenderungan perilaku agresif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kuantitatif korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi antara dua atau lebih variabel yang digunakan (Arikunto, 2002).

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh pemain *game online* di Desa Buha, Tagulandang Selatan, dengan jumlah populasi sebanyak 151 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria subjek dalam penelitian ini.

Subjek penelitian telah dipilih berdasarkan kriteria populasi sebagai berikut: 1) Pemain *game online* dalam rentang usia 18 hingga 30 tahun; 2) Terlibat dalam komunitas virtual seperti server Discord, grup LINE open chat, dan grup untuk mencari teman bermain lainnya; dan 3) Memainkan jenis permainan seperti FPS (contohnya Free Fire, PUBG, CODM), MOBA (contohnya MLBB, AoV, MSW), dan RPG (contohnya Genshin Impact, Ragnarok, Laplace).

Berdasarkan kriteria tersebut, sampel yang diambil dalam penelitian ini merupakan sampel jenuh, yaitu seluruh populasi sebanyak 151 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket dengan skala Kecenderungan Perilaku Agresif

yang terdiri dari 43 pernyataan. Setelah dilakukan uji validitas, terdapat 5 item yang tidak valid, sehingga yang digunakan untuk uji hipotesis adalah 38 item.

Skala Kecerdasan Emosi dalam penelitian ini terdiri dari 50 item pernyataan, namun setelah dilakukan uji validitas, hanya 48 item yang digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, analisis korelasi product moment Pearson digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Data yang digunakan dalam analisis ini diperoleh melalui kuesioner yang telah disebarakan sebelumnya, dengan hanya memasukkan item-item yang valid dalam proses pengujian

Keputusan pada uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada hubungan antara kedua variabel. Namun, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel.

Koefisien korelasi dapat memiliki nilai positif atau negatif, yang menunjukkan arah hubungan antara kedua variabel. Jika nilai koefisien korelasi positif, maka kedua variabel memiliki hubungan yang sejalan. Namun, jika nilai koefisien korelasi negatif, maka kedua variabel memiliki hubungan yang berlawanan.

Hasil uji korelasi product moment Pearson menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosi dan variabel perilaku agresif memiliki hubungan yang signifikan. Nilai koefisien korelasi sebesar -0,473 menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosi dan variabel perilaku agresif memiliki

hubungan yang berlawanan. Artinya, jika kecerdasan emosi tinggi atau meningkat, maka kecenderungan perilaku agresif pemain *game online* rendah atau menurun. Sebaliknya, jika kecerdasan emosi rendah atau menurun, maka kecenderungan perilaku agresif pemain *game online* tinggi atau meningkat.

Dari hasil interpretasi nilai korelasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*.

Individu, termasuk anak-anak dan orang dewasa, yang memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi umumnya memiliki kecenderungan yang rendah untuk menunjukkan perilaku agresif dan tidak terlibat dalam bentuk perilaku agresif seperti lelucon kekerasan, pemukulan, ejekan, ancaman, atau kekerasan seksual. Penelitian yang dilakukan pada populasi anak-anak, remaja, dan orang dewasa juga menunjukkan temuan yang mengindikasikan adanya hubungan negatif antara kecerdasan emosi dan perilaku agresif.

Salah satu komponen penting dari kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengendalikan emosi dan menggunakan emosi yang dirasakan dengan baik. Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Rudianto, Aspin, dan Pambudhi (2020), ditemukan bahwa individu yang secara intensif terlibat dalam bermain *game online* akhirnya tidak lagi merasakan kenyamanan dan pikiran yang segar saat bermain, melainkan justru menunjukkan perilaku agresif seperti

berteriak dan memukul meja atau bahkan teman-teman mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas dan durasi bermain *game online* dapat memengaruhi tingkat kecerdasan emosi seseorang. Semakin lama dan sering seseorang bermain *game online*, semakin besar kemungkinan mereka terpengaruh oleh emosi negatif dan mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi tersebut agar dapat berubah menjadi emosi yang lebih positif. Selain itu, mereka juga cenderung memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan emosi yang mereka rasakan untuk hal-hal yang lebih positif daripada merespon dengan berteriak dan memukul benda di sekitar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa terdapat hubungan berbanding terbalik antara kecerdasan emosi dan perilaku agresif. Jika seseorang memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi atau mengalami peningkatan, maka kecenderungan perilaku agresif dalam bermain *game online* akan rendah atau mengalami penurunan. Sebaliknya, jika tingkat kecerdasan emosi rendah atau mengalami penurunan, maka kecenderungan perilaku agresif dalam bermain *game online* akan tinggi atau mengalami peningkatan. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan korelasi yang cukup kuat antara kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif.

Berdasarkan temuan ini, peneliti memberikan beberapa rekomendasi. Bagi para pemain *game online*, disarankan untuk mengelola emosi mereka saat bermain dan mengurangi perilaku agresif secara lisan yang dapat menyebabkan konflik dengan pemain lain. Melakukan meditasi dan

mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* juga dianggap efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi dan mengurangi kecenderungan perilaku agresif.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengambil langkah tambahan dalam pengambilan data, seperti melakukan observasi langsung terhadap partisipan saat mengisi kuesioner. Langkah ini dapat mengurangi kemungkinan partisipan melakukan "*faking good*" atau "*faking bad*". Di samping itu, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan kriteria subjek yang berbeda, seperti memilih pemain *game online* dengan variasi rentang usia dan jenis permainan yang berbeda. Selain itu, sebaiknya dihindari pengambilan subjek yang tergabung dalam komunitas virtual melalui media sosial seperti Discord, LINE, Facebook, dan WhatsApp.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bodenheimer, Bobby, *Computer Animation and Simulation*. Eurographics, 1999.
- Candra, Dian .A & Masya, Hardiyansyah. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. E-ISSN: 2355-8539.
- Isnaini, Istiqomah., Malfasari, Eka., Devita, Yeni., & Herniyanti, R. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*.

- Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ):
Persatuan Perawat Nasional
Indonesia. ISSN : 2338–2090.
- Rinanda, Faris Zaky & Haryanta,
Haryanta. (2017). Hubungan
Antara Kecerdasan Emosi dengan
Agresivitas Pada Atlet Futsal.
Gadjah Mada Journal of
Psychology (JOP). ISSN: 2407–
7798.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, Herlina I.
S., Onibala, Franly. (2019).
Hubungan Kecanduan Game
Online Dengan Perilaku Agresif
Siswa Di SMA N 2 Ratahan. e–
Journal Keperawatan (e-Kp).
Vol: 07, No: 01.
- Safari, Ganjar & Mulya, Mega. (2020).
Hubungan Bermain Game Online
Dengan Perilaku Agresif Pada
Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah
Dasar. Healthy Journal. ISSN :
2339–1383.
- Sarwono, Sarlito W. (2014). Psikologi
Lintas Budaya. Jakarta: PT
RajaGrafindo Persada.
- Setiawati, Octa .R & Gunado, Agin.
(2019). Perilaku Agresif Pada
Siswa SMP Yang Bermain Game
Online. Jurnal Psikologi
Malahayati. Vol: 01, No: 01
- Trimawarti & Wakhid, Abdul. (2020).
Gambaran Perilaku Agresif Pada
Remaja Yang Mengalami
Kecanduan Game Online. Jurnal
Ilmu Keperawatan Jiwa. E-ISSN:
2621–2978.