

# hubungan frustasi bermain game dengan agresivitas

by Naufal Rafif Prihatmoko

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

---

**Submission date:** 27-Aug-2025 02:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2736042409

**File name:** Hubungan\_frustasi\_bermain\_game\_dengan\_agresivitas.docx (7.1M)

**Word count:** 2417

**Character count:** 15833

**HUBUNGAN FRUSTASI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
AGRESIVITAS <sup>6</sup>PADA REMAJA**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Program Studi Psikologi (S-1) Fakultas Ekonomi dan Sosial  
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



**Disusun Oleh:**

Naufal Rafif Prihatmoko

182303035

**<sup>2</sup>PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI**

**YOGYAKARTA**

**2025**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

<sup>22</sup>Masa remaja merupakan salah satu fase perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada periode ini, <sup>23</sup>individu mengalami berbagai perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan sebagai bagian dari transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Usia remaja secara umum berada pada rentang 10 hingga 19 tahun, sesuai dengan definisi dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dalam situs Who.int (2025). Dalam masa ini, remaja mulai mencari jati diri, mengembangkan identitas personal, serta membentuk nilai-nilai dan keyakinan yang akan mereka bawa ke tahap dewasa. Proses pencarian ini sering kali dibarengi dengan berbagai tantangan, seperti tekanan sosial, pengaruh lingkungan, serta konflik internal. Oleh karena itu, masa remaja juga dikenal sebagai masa yang rentan terhadap masalah psikologis dan perilaku menyimpang, apabila tidak mendapatkan bimbingan yang tepat dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perubahan hormonal dan pertumbuhan otak pada masa remaja juga memengaruhi cara berpikir dan pengambilan keputusan. Remaja cenderung lebih emosional, impulsif, dan sensitif terhadap pengaruh dari teman sebaya (*peer pressure*). Selain itu, perkembangan teknologi dan media sosial saat ini semakin memperkuat dinamika kehidupan remaja, baik dalam aspek positif seperti akses informasi, maupun negatif seperti paparan konten yang tidak sesuai usia.

Dalam era digital, game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja khususnya di Indonesia. Menurut survey, Sebanyak 96,5% pengguna internet di Filipina berusia 16-64 tahun bermain *video games* secara rutin. Proporsi ini sedikit lebih tinggi dibanding Indonesia. Dengan 95,3% pengguna internetnya yang bermain *video games*, Indonesia duduk di peringkat kedua secara global (goodstats.id, 2024). Game online tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga tantangan yang seringkali memicu tekanan emosional. Tekanan ini, apabila tidak dikelola dengan baik, dapat menyebabkan frustrasi, terutama ketika remaja mengalami kekalahan atau gagal mencapai tujuan dalam permainan.

Dalam psikologi, agresivitas didefinisikan sebagai respons emosional negatif yang dapat diwujudkan melalui tindakan menyerang, memusuhi, atau perilaku merusak lainnya terhadap individu atau lingkungan sekitar. Menurut Brigham (Primasta, 2020) memandang agresi sebagai perilaku

Dalam psikologi, agresivitas didefinisikan sebagai respons emosional negatif yang dapat diwujudkan melalui tindakan menyerang, memusuhi, atau perilaku merusak lainnya terhadap individu atau lingkungan sekitar. Menurut Brigham (Primasta, 2020) <sup>10</sup> memandang agresi sebagai perilaku yang menimbulkan kerugian secara fisik atau psikologis pada seseorang yang tidak ingin disakiti. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 4 orang remaja yang sedang bermain game online yang dilakukan pada tanggal 9 april 2025, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa kekalahan saat bermain

game berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun emosional. Sebagian subjek menunjukkan agresivitas secara fisik ringan, seperti membanting perangkat atau melempar barang, sebagai respons terhadap kekalahan atau kinerja tim yang buruk. Subjek lain cenderung mengekspresikan agresivitas dalam bentuk verbal, seperti mengumpat atau berbicara kasar saat bermain. Selain itu, terdapat juga bentuk agresivitas emosional atau pasif, seperti menarik diri, perubahan suasana hati, dan mudah tersinggung setelah bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun bentuk dan intensitas agresivitas berbeda-beda, seluruh subjek mengalami dampak emosional negatif akibat frustrasi bermain game online, yang dalam beberapa kasus juga memengaruhi interaksi sosial mereka di luar permainan.

Perilaku agresivitas dapat muncul karena berbagai faktor, termasuk frustrasi, tekanan emosional, pengaruh lingkungan sosial, hingga paparan terhadap media kekerasan. Pada remaja, agresivitas sering kali muncul sebagai bentuk luapan emosi yang tidak terkendali akibat ketidakmampuan dalam mengelola stres atau tekanan dari lingkungan, seperti konflik keluarga, masalah akademik, atau interaksi sosial yang buruk. Masa remaja sendiri merupakan periode krusial dalam perkembangan emosi dan identitas diri, sehingga individu dalam fase ini cenderung lebih rentan terhadap perilaku agresif apabila tidak mendapatkan bimbingan yang memadai. Menurut teori frustrasi-agresi (Dollard dkk., 1939), perilaku agresif dapat dipicu oleh kondisi frustrasi, yaitu ketika individu merasa terhalang untuk

mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks modern, seperti bermain game online, frustrasi bisa timbul akibat kekalahan berulang, gangguan koneksi, atau interaksi negatif dengan pemain lain, yang kemudian memicu reaksi agresif.

Frustrasi yang muncul akibat bermain game online dapat berdampak pada perilaku remaja, termasuk kecenderungan untuk menunjukkan agresivitas. Remaja, sebagai kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan emosional dan sosial, lebih rentan terhadap dampak negatif frustrasi tersebut. Oleh karena itu, penting untuk meneliti hubungan antara frustrasi bermain game online dan agresivitas pada remaja guna memahami dampaknya secara lebih mendalam. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat menghabiskan waktu luang, termasuk dalam bermain game online. Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer, terutama di kalangan remaja. Game ini menawarkan tantangan dan kompetisi yang menarik, tetapi juga sering kali menjadi sumber frustrasi, terutama ketika pemain menghadapi kegagalan atau tekanan dari pemain lain.

Frustrasi dalam bermain game online dapat muncul akibat berbagai faktor, seperti tingkat kesulitan permainan yang tinggi, kegagalan dalam mencapai target, dan interaksi negatif dengan pemain lain. Pada remaja, yang berada dalam tahap perkembangan emosional dan sosial, pengalaman frustrasi ini dapat memicu respons emosional negatif, seperti agresivitas.

Teori frustrasi-agresivitas mendukung bahwa frustrasi sering kali menjadi pemicu perilaku agresif, baik secara verbal maupun fisik.

Dampak frustrasi bermain game online tidak hanya dirasakan dalam konteks permainan, tetapi juga dapat memengaruhi hubungan sosial remaja di dunia nyata. Remaja yang sering mengalami frustrasi dalam bermain game berpotensi menunjukkan perilaku agresif terhadap teman, keluarga, atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, memahami <sup>1</sup> hubungan antara frustrasi bermain game online dan agresivitas pada remaja menjadi penting untuk mengidentifikasi dampak psikologis dan sosial dari aktivitas ini, serta memberikan dasar untuk intervensi yang efektif. <sup>38</sup> Hal ini didukung oleh penelitian milik Rianto (2024) yang menyebutkan adanya <sup>4</sup> hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku agresivitas. Moch (2023) dalam penelitiannya terhadap 362 pelajar di SMP 26 Bandung, mendapatkan hasil bahwa ditemukan korelasi <sup>21</sup> positif antara kecanduan game online dan perilaku agresif. Semakin tinggi kecanduan game online yang dialami siswa tersebut, maka semakin tinggi agresivitas.

<sup>19</sup> Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Frustrasi Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Pada Remaja" hal tersebut dikarenakan permasalahan-permasalahan yang di alami oleh remaja yang ada di Yogyakarta yang telah disebutkan terutama permasalahan yang dialami oleh remaja, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang

hubungan antara agresivitas dan frustrasi pada remaja yang ada di Yogyakarta.

#### A. TUJUAN PENELITIAN

<sup>4</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frustrasi bermain game online dengan agresivitas pada remaja.

#### B. MANFAAT PENELITIAN

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial, dengan menyoroti hubungan antara emosi negatif seperti frustrasi dan perilaku agresif pada remaja dalam konteks digital.

##### 2. Manfaat Praktis:

###### a. Bagi subjek penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi kalangan remaja, khususnya subjek yang terlibat dalam studi ini, dengan memperluas pemahaman mereka terkait keterkaitan antara pengalaman frustrasi saat bermain game online dan munculnya perilaku agresif. Melalui pemahaman tersebut, remaja diharapkan mampu mengenali dampak emosional dari aktivitas bermain game secara daring, khususnya dalam kondisi yang memicu kekecewaan atau tekanan. Kesadaran ini diharapkan dapat mendorong remaja

untuk lebih bijak dalam mengelola emosi agar tidak mengekspresikannya dalam bentuk agresivitas.

b. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam memahami proses terkait studi perilaku remaja, khususnya mengenai hubungan antara frustrasi bermain game online dan agresivitas. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi topik serupa dengan pendekatan, variabel, atau populasi yang berbeda.

**C. KEASLIAN PENELITIAN.**

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadhil (2021) bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara frustrasi dan agresivitas bermain game online di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Pendekatan dalam penelitian tersebut menggunakan kuantitatif dengan metode korelasional dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini seluruh remaja di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie dengan jumlah sampel sebanyak 312 sampel berada pada rentang usia 13-20 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala frustrasi berdasarkan Sutarjo (2007) dan skala agresivitas berdasarkan teori Buss dan Perry (1992).

Selanjutnya terdapat penelitian milik Suci Dwi Lestari (2022) yang menggunakan intensitas bermain game online sebagai variabel bebas dan agresivitas sebagai variabel terikat. Subjek dalam penelitian tersebut sebanyak 200 orang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian tersebut menggunakan teknik probability sampling dengan teknik simple random sampling.

Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Ahda Rausan Fikri (2023) yang meneliti agresivitas verbal pada remaja yang bermain game online *mobile legend* di kota Banjarmasin. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu dengan melakukan wawancara online melalui pesan *whatsapp*. Selanjutnya ada penelitian milik Deviani Salsabila Rianto (2024) yang mengukur perilaku agresivitas pada mahasiswa yang bermain game online. Subjek pada penelitian tersebut yaitu 52 orang mahasiswa Universitas Sultan Agung Semarang yang bermain game online.

Berdasarkan uraian dari kedua penelitian terdahulu, peneliti mengasumsikan tidak terdapat kesamaan yang signifikan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Beberapa perbedaannya yaitu :

1. Keaslian Topik

Topik pada penelitian ini berbeda dengan topik sebelumnya dimana penelitian ini menggunakan frustrasi sebagai variabel bebas berbeda

dengan penelitian milik Suci Dwi Lestari (2022) yang menggunakan intensitas bermain game online sebagai variabel bebasnya.

## 2. Keaslian Teori

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori frustrasi milik Sutarjo (dalam Fadhil, 2001) yaitu aspek blocking, agresi, *breakdown* dan aspek penggunaan *defense-mechanism*. Sedangkan teori agresivitas milik Buss dan Perry (dalam Lestari, 2022) yaitu aspek fisik, verbal, marah, dan aspek permusuhan.

## 3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur yang sama dengan alasan karena masih sedikit tokoh yang mengembangkan alat ukur mengenai agresivitas dan frustrasi. Sehingga alat ukur tersebut dirasa yang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian.

## 4. Keaslian Subjek Penelitian

Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan subjek remaja yang bermain game online, dengan kriteria sebagai berikut:

Terlihat dari beberapa penelitian terdahulu yang penulis paparkan, peneliti menyimpulkan bahwa tidak ada kesamaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN**

- 1. Variabel Tergantung** : Agresivitas (Y)
- 2. Variabel Bebas** : Frustrasi Terhadap Game Online(X)

#### **B. DEFINISI OPERASIONAL**

##### **1. Agresivitas**

Agresivitas merupakan suatu tindakan remaja akhir baik secara verbal maupun non verbal, yang dapat melukai, menyakiti, mencelakakan dan merugikan orang lain. bentuk agresivitas pada remaja akhir diantaranya agresi fisik seperti serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan agresi verbal seperti marah, meneriaki, menyoraki, mencaci. Aspek-aspek agresivitas menurut Buss and Perry (Fadhil, 2021) Agresi Fisik Agresi Verbal, Kemarahan dan Permusuhan.

##### **2. Frustrasi**

Frustrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berdasarkan defenisi Sutarjo (Fadhil, 2021) yang menyatakan bahwa frustrasi adalah munculnya suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi karena suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat. Tinggi atau rendah frustrasi diukur dengan menggunakan skala frustrasi yang dikembangkan dari aspek-aspek yang dikemukakan oleh Sutarjo yaitu blocking atau reaksi tak bereaksi,

agresi, breakdown atau perasaan kecewa, dan penggunaan defense-mechanisms yang berlebihan.

## 1. SUBJEK PENELITIAN

Pemilihan subjek dalam penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu seperti orang tersebut dianggap paling tahu tentang sesuatu, atau bisa juga sebagai tokoh yang memiliki informasi dan data yang diperlukan (Sugiyono, 2019) Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek merupakan remaja berusia 13-20 tahun
2. Subjek berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
3. Subjek bermain game online lebih dari 3 jam perhari, baik dilakukan secara terus menerus maupun selang beberapa jam dijeda.

## 2. METODE PENGUMPULAN DATA

Alat yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala Likert dalam bentuk kuisioner yang akan dibagikan kepada subjek penelitian. Adapun skala yang diukur dalam penelitian ini adalah skala agresivitas dan skala frustrasi dengan memberikan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

### a. Agresivitas

Skala agresivitas diukur berdasarkan aspek-aspek agresivitas menurut Teori buss and perry (Fadhil, 2021) yang dimodifikasi

menyesuaikan subjek penelitian. Aspek-aspek pada skala agresivitas

yaitu : aspek fisik, agresi verbal, kemarahan, dan aspek permusuhan.

**Tabel 1. Tabel Skor**

Kategori Jawaban	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

**Tabel 2. Blueprint Skala Agresivitas**

Aspek	Indikator	Aitem		Total
		F	UF	
Agresi fisik ( <i>Physical Aggression</i> )	a. Memukul, mendorong, menendang, mencubit	1	2	2
	b. Meminta orang lain untuk memukul, mendorong, menendang, mencubit	3	4	2
Agresi verbal ( <i>Verbal Aggression</i> )	a. Menolak untuk sependapat	4	6	2
	b. Mencaci atau mengumpat	7	8	2
	c. Memberikan ancaman	9	10	2
Kemarahan ( <i>Anger</i> )	a. Sulit mengendalikan amarah	11	12	2
	b. Cepat merasa marah ( <i>irritability</i> )	13	14	2
Permusuhan ( <i>Hostility</i> )	a. Sakit hati	15	16	2
	b. Perasaan tidak adil	17	18	2
Total	18	9	9	18

b. Frustrasi

Skala Frustrasi diukur berdasarkan aspek-aspek menurut teori dari sutarjo (Fadhil, 2021) yang dimodifikasi menyesuaikan dengan subjek penelitian. Aspek-aspek dari skala frustrasi yang digunakan yaitu : *blocking, agresi, breakdown, dan aspek Defensemechanisms.*

**Tabel 3. Blueprint Skala frustrasi**

Aspek	Indikator	Aitem		Total
		F	UF	
Blocking (tidak bereaksi)	Tidak dapat menentukan perilaku	1	2	2
	Tidak dapat terlepas dari kondisi frustrasi	3	4	2
Agresi	Menghambat orang lain	5	6	2
	Menyebabkan kerusakan terhadap diri sendiri	7	8	2
	Menyebabkan kerusakan terhadap orang lain	9	10	2
Breakdown (Putus Asa)	Menghindari diri dari tugas	11	12	2
	Mudah menyerah	13	14	2
Defensemechanisms	Tidak mengakui kesalahan	15	16	2
	Melampiaskan kesalahan	17	18	2
Total	18	9	9	18

<sup>3</sup> Kedua skala diatas menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan disusun berdasarkan bentuk *favourable* dan *unfavorable*.  
<sup>5</sup> Adapun peralatan lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah program *Google Form* untuk menyusun pertanyaan dalam kuesioner, *Microsoft Excel* untuk Menyusun data dari kuesioner tersebut, dan *SPSS V.22 for windows* yang digunakan untuk mengolah data kuesioner.

## 1. METODE ANALISIS DATA

### 1. Uji Analisis

#### a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memverifikasi apakah data sampel mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui program SPSS 20 for Windows. Data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dan juga sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dianggap tidak terdistribusi normal (Azwar, 2021).

#### b. Uji Linearitas

Pada penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan metode *test for linearity* yang dioperasikan melalui program SPSS 20 for Windows. Tujuan dari uji linearitas adalah untuk mengidentifikasi adanya hubungan antara dua variabel yang diteliti. Hubungan dianggap linear jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan linear antara kedua

---

### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah peneliti memverifikasi asumsi pada variabel Frustrasi (X) dan agresivitas (Y). Dalam penelitian ini, metode statistik yang digunakan adalah Korelasi *Pearson Product*

*Moment*, yang bertujuan untuk menguji hipotesis dengan mengukur kekuatan hubungan antara kedua variabel. Apabila data dari kedua variabel memiliki kesesuaian, koefisien korelasi digunakan untuk mengidentifikasi hubungan serta mendukung hipotesis yang diajukan.

## 2. KREDIBILITAS

### 1. Validitas

Penilaian Penelitian ini menggunakan penilaian ahli (*expert judgement*) sebagai metode untuk menilai validitas instrumen pengukuran. *Expert judgement* merupakan bentuk validitas yang diperoleh dengan membandingkan instrumen yang disusun peneliti dengan isi yang seharusnya diukur, melalui evaluasi logis oleh individu yang memiliki keahlian di bidang terkait. Jenis validitas yang digunakan dalam studi ini adalah validitas isi, yang melibatkan penyusunan instrumen berdasarkan kisi-kisi yang memuat variabel yang diteliti, indikator sebagai dasar pengukuran, serta pernyataan-pernyataan yang dikembangkan dari indikator tersebut (Sugiyono, 2013). Azwar (2021) menyatakan bahwa kelayakan item dalam instrumen ditentukan oleh penilaian subjektif dari para ahli. Untuk mengukur validitas isi secara kuantitatif, penelitian ini menggunakan teknik Aiken's V, yaitu suatu koefisien yang diperoleh dari penilaian para ahli terhadap item-item dalam instrumen guna mengetahui sejauh

mana item tersebut dapat merepresentasikan variabel yang diteliti secara tepat.

$$V = \frac{S}{n(c-1)}$$

dengan keterangan :

S =  $\sum r - lo$   
lo = Angka penilaian validitas terendah  
C = Angka penilaian validitas tertinggi  
r = Angka yang diberikan oleh ahli

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari istilah bahasa Inggris *reliability*, yang merujuk pada sifat dapat dipercaya, konsisten, stabil, dan dapat diandalkan. Dalam konteks penelitian, reliabilitas mengacu pada kemampuan suatu instrumen untuk menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Artinya, instrumen tersebut mampu memberikan hasil yang tetap meskipun digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa (Azwar, 2021). Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Sebuah instrumen dinyatakan reliabel jika nilai reliabilitasnya berkisar antara 0,00 hingga 1,00, dengan semakin mendekati 1,00 menunjukkan tingkat kepercayaan yang lebih tinggi. Nilai reliabilitas dianggap baik jika minimal berada di kisaran 0,70 (Azwar, 2021)

## 5. RANCANGAN PENELITIAN

### a. Tahap Penelitian

1. Tahap pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi lapangan dan mencari informasi terkait dengan permasalahan dan fenomena frustrasi serta agresivitas pada remaja, pada remaja laki-laki dan perempuan. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur lebih mendalam mengenai fenomena tersebut.
2. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti menyebarkan kuesioner di Google Form untuk penilaian skala agresivitas dan frustrasi remaja, agar data yang didapatkan lebih akurat.
3. Tahap akhir. Setelah kedua tahap telah dilakukan maka tahap terakhir yaitu menganalisis dan menyusun laporan. Pada tahap ini peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil kuesioner berdasarkan data yang diperoleh.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

## <sup>12</sup> BAB IV

### PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Orientasi Kancah Dan Persiapan

##### 1. Orientasi Kancah

Di era digital yang serba cepat ini, game <sup>26</sup> online telah menjadi salah satu hiburan paling dominan di kalangan remaja. Jutaan remaja di seluruh dunia menghabiskan waktu berjam-jam untuk menelusuri dunia virtual, berinteraksi dengan teman, dan berkompetisi dalam berbagai tantangan. Game online menawarkan pengalaman yang imersif dan memuaskan, seringkali menjadi tempat pelarian dari realitas sehari-hari. Namun, di balik keseruan dan interaksi sosial yang ditawarkannya, ada sisi lain yang perlu dicermati, yaitu potensi dampak negatif terhadap kesehatan mental dan perilaku remaja.

Jumlah pemain game online di Indonesia sangat besar, dan negara ini termasuk salah satu pasar game terbesar di dunia. Berdasarkan laporan <sup>9</sup> dari We Are Social, pada tahun 2022, Indonesia menempati posisi ketiga dunia dalam persentase pengguna internet yang bermain game online, dengan 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun. Pada tahun 2021, Kementerian Kominfo mencatat ada 53,4 juta pemain video game di Indonesia, dan 133,8 juta orang bermain game online melalui ponsel. Diperkirakan pada tahun 2025, jumlah pemain game online di Indonesia akan mencapai 192,1 juta orang.

Salah satu fenomena yang sering muncul adalah frustrasi. Dalam konteks game online, frustrasi bisa timbul dari berbagai faktor, seperti kegagalan berulang kali, kekalahan dari lawan yang lebih kuat, lag (keterlambatan koneksi), atau interaksi negatif dengan pemain lain. Perasaan <sup>37</sup> ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat memicu emosi negatif yang lebih intens. Kondisi ini menjadi sangat relevan untuk diteliti karena frustrasi yang berlebihan dapat berpotensi menjadi pemicu agresivitas.

Agresivitas, baik dalam bentuk verbal maupun fisik, seringkali menjadi manifestasi eksternal dari frustrasi yang terpendam. Remaja yang mengalami frustrasi saat bermain game online mungkin menunjukkan perilaku agresif, seperti berteriak, membanting *keyboard* atau *mouse*, bahkan berkelahi di dunia nyata. Dengan demikian, ada dugaan kuat adanya <sup>1</sup> hubungan antara intensitas frustrasi dalam bermain game online dengan tingkat agresivitas pada remaja.

Studi ini hadir untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana frustrasi yang dialami remaja saat bermain game online dapat berkorelasi dengan tingkat agresivitas mereka. Penelitian ini <sup>35</sup> penting untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya tentang pentingnya mengelola emosi dalam dunia digital. Dengan demikian, diharapkan dapat dirumuskan strategi yang lebih efektif untuk menciptakan lingkungan bermain game

yang lebih sehat dan meminimalkan risiko perilaku agresif di kalangan remaja

## 2. Persiapan Penelitian

### a. Persiapan Administrasi

Tahap persiapan administrasi merupakan tahapan yang peneliti lakukan untuk mempersiapkan segala hal yang akan diperlukan saat dilakukannya pengambilan data dimana peneliti terlebih dahulu memahami permasalahan penelitian dengan tujuan salah satunya untuk memperoleh kriteria subjek. Kriteria subjek pada penelitian ini yaitu remaja yang berusia 13-20 tahun, bermain game online, berjenis kelamin Wanita maupun pria.

Proses penyebaran skala menggunakan google form, peneliti tidak memerlukan surat izin dari instansi, namun dalam hal ini peneliti tetap menggunakan form kesediaan subjek yang menunjukkan bahwa subjek setuju untuk menjadi bagian dalam penelitian ini.

### b. Persiapan alat ukur

Penelitian ini menggunakan skala sebagai alat ukur dalam pengumpulan data. Terdapat dua skala yaitu skala frustasi dan skala agresivitas

#### 1) Skala frustasi

Penelitian ini memodifikasi skala Frustrasi milik Fadhil (2021) berdasarkan teori milik Sutarjo dengan 4 aspek yaitu aspek *blocking*, aspek *agresi*, aspek *breakdown*, dan aspek *defendmechanism*.

## 2) Skala agresivitas

penelitian ini juga memodifikasi skala Agresivitas milik

Fadhil (2021) berdasarkan teori dari Buss and Perry dengan 4

28 aspek yaitu aspek agresi fisik, agresi verbal, aspek kemarahan, dan aspek permusuhan.

## c. Validitas Dan Realibilitas Alat Ukur

Setelah peneliti melakukan persiapan alat ukur, kemudian peneliti melakukan beberapa analisis terkait validitas dan realibilitas dari alat ukur skala frustrasi dan agresivitas yaitu sebagai berikut :

### 1) Skala frustrasi

Uji validitas pada penelitian ini melibatkan 4 orang lulusan sarjana psikologi dan juga seorang dosen psikologi dengan total 5 orang *ekspert judgement*. Pada uji validitas skala frustrasi dalam penelitian ini, aitem awal yaitu sebanyak 18 aitem lalu terdapat 3 aitem yang gugur dalam uji validitas sehingga aitem yang akan digunakan dalam uji coba penelitian yaitu sebanyak 15 aitem.

Pada saat pelaksanaan tryout yang melibatkan 50 responden dengan kriteria yang sesuai dengan penelitian, didapatkan hasil uji reliabilitas yang mana terdapat 3 aitem yang gugur pada putaran satu dan 1 aitem gugur pada putaran kedua uji reliabilitas menggunakan *alpha Cronbach* selanjutnya pada putaran ketiga

didapatkan aitem akhir pada penelitian ini yaitu sebanyak 11 aitem.

Tabel 4.1 Blueprint skala frustasi setelah *tryout*

Aspek	No Aitem		Jumlah
	F	UF	
Blocking	1	2	2
Agresi	4	3,5	3
Breakdown		6,7	2
Defendmechanism	8,10	9,11	4

## 2) Skala agresivitas

Pada uji validitas pada penelitian ini, aitem awal sebanyak 24 aitem lalu setelah dilakukan uji validitas aikens'v terdapat 2 aitem yang gugur sehingga jumlah aitem yang digunakan untuk menggunakan alpha Cronbach mendapatkan hasil bahwa terdapat 6 aitem yang gugur pada uji reliabilitas putaran satu, sehingga aitem akhir pada penelitian ini berjumlah 16 aitem.

Tabel 4.2 blueprint skala agresivitas setelah try out

Aspek	No Aitem		Jumlah
	F	UF	
Agresi fisik	1,2,4	3	4
Agresi verbal	7	5,6,8	4
Kemarahan		9,10,11,12	4
Permushan	13	14,15,16	4

## B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Proses penelitian diawali dengan uji validitas isi aitem, pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas kepada 5 rater. Uji validitas dilakukan dengan cara mengirim form *expert judgement* secara online melalui pesan whatsapp dengan file berbentuk *word*. Setelah mendapatkan aitem-aitem yang valid dari hasil uji tersebut, peneliti kemudian melakukan uji coba alat ukur yang digunakan. Uji coba ini dilakukan pada 50 responden

penelitian yang sesuai dengan kriteria. <sup>1</sup> Pengambilan data tryout dilakukan pada tanggal 1 agustus sampai dengan 3 agustus 2025.

Setelah melakukan uji reliabilitas selanjutnya dilakukan penelitian yang melibatkan 95 responden yang sesuai dengan kriteria. <sup>15</sup> Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4-8 agustus 2025 dengan menggunakan skala frustasi sebanyak 11 pernyataan dan skala agresivitas sebanyak 16 pernyataan.

### <sup>25</sup> C. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan diperoleh data tentang karakteristik subjek penelitian sebagai berikut :

Tabel 4.3 Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	49	51,58 %
Perempuan	46	48,42 %
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa subjek pada penelitian ini terdiri dari 51,58% berjenis kelamin laki-laki dan 48,42% berjenis kelamin Perempuan.

#### 2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data ini digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan. Berdasarkan data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan oleh data untuk mendapatkan

skor empirik dan skor hipotetik. Deskripsi data penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.4** Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor Empirik				Skor Hipotetik			
	Max	Min	Mean	SD	Max	Min	Mean	SD
Frustrasi	11	37	23,29	6,686	60	15	37,5	7,5
Agresivitas	53	16	33,13	8,443	88	22	55	11

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data skor empirik dan juga skor hipotetik. Data hipotetik diperoleh dari skala, sedangkan data empirik diperoleh dari hasil penelitian. Hasil pendeskripsian data tersebut kemudian digunakan untuk menghitung kategorisasi data skor yang didapatkan dari subjek pada setiap variabelnya. Azwar (2019) menjelaskan bahwa kategorisasi dilakukan untuk menempatkan subjek ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan norma yang sudah ditentukan. Adapun norma kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5** Rentang Kategorisasi

Kategorisasi	Norma
Sangat Rendah	$X < M - 1,8 SD$
Rendah	$M - 1,8 SD < X < M - 0,6 SD$
Sedang	$M - 0,6 SD < X < M + 1,8 SD$
Tinggi	$M + 0,6 SD < X < M + 1,8 SD$
Sangat Tinggi	$M + 1,8 SD < X$

Keterangan:

X : Skor Total  
M : Mean  
SD : Standar Deviasi

## 2. Uji Asumsi

### a. Uji Normalitas

Uji asumsi normalitas merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi dengan normal atau tidak yang nantinya dapat menentukan teknik uji hipotesis yang harus dilakukan. Perlu bagi peneliti untuk mengetahui asumsi bahwa data setiap variabel yang diukur atau dianalisis membentuk distribusi yang normal atau tidak (Sugiyono, 2019). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows versi 31 yaitu dengan analisis Kolmogorov-smirnov mengikuti premis bahwa distribusi data dianggap normal jika  $p > 0,05$  dimana nilai ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat menjadi representasi dari data populasi sehingga dapat di generalisasikan. Sebaliknya, jika  $p < 0,05$ , maka hal tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak terdistribusi normal atau tidak mewakili populasi sehingga tidak dapat digeneralisasikan.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Variabel	sig	Interpretasi
Frustrasi	0,003	Tidak normal
Agresivitas	0,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, maka diketahui nilai uji normalitas skala frustrasi nilai signifikansinya yaitu 0,003 dan dibawah 0,05

yang berarti data tidak normal. Pada skala agresivitas memiliki nilai signifikansi 0,200 yang berarti data normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel yang diteliti yaitu apakah terdapat hubungan yang linear dan signifikan menggunakan bantuan program SPSS for windows versi 26 dengan analisis tes deviation from linearity.

Adapun syarat dari premis linearitas adalah dengan menggunakan signifikansi  $p < 0,05$  yang menunjukkan bahwa antara variabel memiliki hubungan yang linear. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka antara variabel memiliki hubungan yang tidak linear.

Tabel 4.7 Uji Linearitas

Variabel	F	Dev.	linearity	Interpretasi
Frustrasi dan agresivitas	0,897	0,605	0,000	Linear

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa data pada kedua skala yaitu kecemasan akademik dan dukungan sosial memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,605 atau dapat dikatakan bahwa hubungan kedua variabel yaitu kecemasan akademik akademik dan dukungan sosial bersifat linear.

### 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan data uji analisis diatas, diketahui sebaran aitem skala frustrasi tidak normal sedangkan agresivitas normal maka uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan spearman rank.

**Tabel 4.8 Uji Hipotesis**

Variabel X	Variabel Y	Sparman rank	Sig.(p)
Frustasi	Agresivitas	0,767	0,000

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS for Windows versi 26 dengan menggunakan spearman rank mendapatkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti terdapat korelasi dan nilai spearman rank mendapatkan skor 0,767. Yang berarti adanya korelasi yang kuat.

### D. Pembahasan

Analisis korelasi pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji korelasi rank spearman menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, maka hipotesis pada penelitian ini diterima, dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,767 sehingga dapat dikatakan bahwa kedua variable memiliki hubungan yang sangat kuat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini H1 diterima. Terdapat hubungan yang signifikan antara frustrasi bermain game online dengan agresivitas pada remaja.

Karakteristik responden pada penelitian ini lebih banyak laki-laki dibandingkan dengan Perempuan yang artinya yang bermain game online lebih banyak laki-laki dibandingkan dengan Perempuan.

### B. Saran

1. Bagi Remaja: Diharapkan para remaja dapat lebih peka terhadap emosi yang dirasakan saat bermain game. Mereka dianjurkan untuk beristirahat saat mulai merasa frustrasi, mencari strategi untuk mengelola emosi (misalnya, menarik napas dalam-dalam), dan berinteraksi secara positif dengan pemain lain.
2. Bagi Orang Tua: Orang tua disarankan untuk membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anak mereka mengenai pengalaman bermain game. Penting untuk mengajarkan anak cara

mengelola emosi frustasi dengan sehat dan menetapkan batasan waktu bermain yang konsisten.

3. Bagi Pendidik: dapat mengintegrasikan program literasi digital dan kesehatan mental ke dalam kurikulum. Konselor dapat menyediakan layanan konseling yang berfokus pada manajemen emosi dan resolusi konflik bagi siswa yang menunjukkan perilaku agresif.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

# hubungan frustasi bermain game dengan agresivitas

## ORIGINALITY REPORT

25%	23%	11%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	2%
3	<a href="http://repository.uma.ac.id">repository.uma.ac.id</a> Internet Source	2%
4	Rainatha Anggreyani, Nopi Nur Khasanah, Herry Susanto. "GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA: SEBUAH STUDI DI GAME CENTER SEMARANG", Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel, 2020 Publication	1%
5	<a href="http://repositori.uma.ac.id">repositori.uma.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.unjaya.ac.id">repository.unjaya.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
9	Submitted to Binus University International Student Paper	1%
10	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	

		1 %
11	pt.scribd.com Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1 %
13	media.neliti.com Internet Source	1 %
14	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
16	www.thesquirefoundation.org Internet Source	1 %
17	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	1 %
18	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
19	Adi Pratama, Rinda Fithriyana. "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 PENJAS KESREK", PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2020 Publication	1 %
20	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1 %
21	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta	<1 %

23	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
24	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.uii.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.nowondvd.net Internet Source	<1 %
27	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
28	library.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
30	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
31	es.scribd.com Internet Source	<1 %
32	id.123dok.com Internet Source	<1 %
33	123dok.com Internet Source	<1 %
34	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
35	mediacentersinjai.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	suarapemerintah.id Internet Source	<1 %

37

um-surabaya.ac.id

Internet Source

<1%

38

Fraldy Robert Mais, Sefti S.J. Rompas, Lenny Gannika. "KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA", JURNAL KEPERAWATAN, 2020

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA