

Agresivitas Verbal pada Remaja: Peran Konformitas dan Intensitas Bermain

Andhika Fernando Cahyadi

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Yanto Prasetyo

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Hikmah Husniyah Farhanindya

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: andhikanando123@gmail.com

Abstract

Verbal aggressiveness is a form of behaviour that aims to hurt other individuals through words or gestures. This negative behaviour indicates that individuals are emotionally immature. Conformity can affect the onset of verbal aggressiveness behaviour because individuals tend to imitate the negative actions of their group members. Play intensity can also affect the onset of verbal aggressiveness behaviour because the higher the level of play intensity experienced by individuals, the more frequent the obstacles experienced by these individuals. This study aims to determine the relationship between conformity and play intensity with verbal aggressiveness. This research is a correlational quantitative research. The method of collecting respondent data in this study is a non-probability sampling method using purposive sampling. The number of respondents in this study was 223 people. The results of this study were tested using Spearman Rho data analysis. The correlation test results show that there is a very significant positive relationship between conformity and verbal aggressiveness, in other words, the higher the conformity, the higher the verbal aggressiveness. The results of the correlation test between the play intensity variable and the verbal aggressiveness variable show that there is a very significant positive relationship between the play intensity variable and verbal aggressiveness so that the higher the play intensity, the higher the verbal aggressiveness.

Keywords: *Conformity, Play Intensity, Verbal Aggressiveness*

Abstrak

Agresivitas verbal merupakan suatu bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai individu lain melalui kata atau gestur tubuh. Perilaku negatif ini menunjukkan bahwa individu belum matang secara emosional. Konformitas dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresivitas verbal karena individu cenderung meniru perbuatan negatif dari anggota kelompoknya. Intensitas bermain juga dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresivitas verbal karena semakin tinggi tingkat intensitas bermain yang dialami individu maka semakin sering juga hambatan yang dialami oleh individu tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan intensitas bermain dengan agresivitas verbal. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Metode pengambilan data responden dalam penelitian ini merupakan metode *non probability sampling* menggunakan *purposive sampling*. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 223 orang. Hasil penelitian ini diuji menggunakan analisis data *Spearman Rho*. Hasil uji korelasi menunjukkan terdapat hubungan positif sangat signifikan antara konformitas dengan agresivitas verbal dengan kata lain semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi agresivitas verbal. Hasil uji korelasi antara variabel intensitas bermain dengan variabel agresivitas verbal menunjukkan terdapat hubungan positif sangat signifikan antara variabel intensitas bermain dengan agresivitas verbal sehingga semakin tinggi intensitas bermain maka semakin tinggi pula agresivitas verbal.

Kata Kunci: *Konformitas, Intensitas Bermain, Agresivitas Verbal*

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa transisi ini juga dapat dilihat dari perubahan fisik maupun mental seseorang. Perubahan fisik yang terjadi dapat berupa peningkatan tinggi badan, massa otot yang meningkat, bentuk dada yang melebar pada laki-laki serta panggul yang melebar pada perempuan. Sedangkan, perubahan pada mental dan emosional dapat dilihat dari gejolak emosi yang meningkat serta kepekaan terhadap situasi tertentu. Pada masa ini, remaja juga sedang mencari jati dirinya sendiri hingga merasa dapat hidup secara mandiri tanpa bantuan orang tua ataupun orang lain, namun dalam proses ini tidak selalu berjalan mulus banyak rintangan dan hambatan yang terjadi. Hingga tak semua remaja mampu melalui proses perkembangan ini. Dampak yang terjadi apabila remaja belum mampu untuk melalui proses perkembangan yaitu ketidakstabilan emosi, gangguan kesehatan mental hingga ketidakmampuan untuk menyelesaikan konflik mandirinya.

Kegagalan ini dapat berlanjut dan mengakibatkan permasalahan lain dalam lingkungannya. Permasalahan yang sering terjadi di lingkungan yaitu agresivitas verbal yang dilakukan oleh remaja. Perilaku agresivitas ini merupakan contoh bentuk kegagalan remaja dalam menjalani proses perkembangannya. Apabila tidak segera diatasi, permasalahan ini dapat merambat menuju permasalahan lain seperti perpecahan sosial, menimbulkan kesan pertama atau impresi yang buruk untuk diri mereka sendiri.

Perilaku negatif ini bertentangan dengan visi Indonesia emas 2045 dikutip dari artikel Indonesia baik, pada tahun tersebut Indonesia genap berusia 100 tahun dan ditargetkan menjadi negara yang sejajar dengan negara adidaya. Namun kenyataannya, pada saat ini gen Z yang sering disebut sebagai generasi penerus bangsa belum mencerminkan perilaku yang diharapkan dari Indonesia emas 2045. Padahal seharusnya remaja saat ini harus memiliki tingkat emosional yang matang karena diharapkan menjadi pengganti pemimpin bangsa saat ini.

Berdasarkan data yang disajikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa pada tahun 2011-2018 terdapat pengaduan kekerasan sebanyak 176 kasus. Namun angka tersebut, merupakan angka yang telah terdata. Banyak kasus kekerasan di masyarakat yang tidak terdata karena korban tidak ingin melaporkan dan hanya mampu untuk menerima segala yang terjadi. Menurut hasil data yang dihimpun dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA), sejak awal tahun 2023 hingga bulan September 2023 terdapat 19.593 kasus kekerasan di Indonesia. Jumlah kasus tersebut, sekitar 7.451 merupakan kasus kekerasan yang melibatkan usia remaja dengan umur 13-17 tahun. Banyaknya kasus kekerasan yang terjadi sering melibatkan remaja yang duduk di bangku pendidikan. Kekerasan yang terjadi biasanya dapat berupa kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Kekerasan fisik dapat berupa memukul, menjambak, menampar, melempar barang kepada korban. Sedangkan kekerasan verbal atau agresi verbal dapat berupa mengolok-olok, menghina, menyindir korban.

Agresivitas merupakan perilaku yang bertujuan untuk menyakiti, melukai perasaan orang lain melalui fisik ataupun verbal. Agresivitas dapat dibagi menjadi dua macam yaitu agresivitas verbal dan agresivitas fisik. Sedangkan aspek yang terdapat pada agresivitas verbal yaitu menghina, menyerang karakter, menyerang kompetensi, mengutuk, menggoda menyindir, mengolok-olok, mengejek, berkata kotor. Beberapa faktor dapat memicu terjadinya perilaku agresivitas verbal seperti faktor biologis, faktor keluarga, faktor budaya, faktor sekolah. Faktor biologis merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, biasanya terjadi gangguan hormon dalam diri individu. Faktor keluarga merupakan faktor yang berperan sangat penting, karena didikan orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Pola asuh otoriter dapat memicu adanya perilaku agresivitas verbal. Faktor budaya juga dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresivitas verbal. Faktor ini dikarenakan apabila seorang remaja tumbuh di kalangan lingkungan yang melazimkan perilaku agresivitas verbal, maka kemungkinan remaja tersebut tumbuh menjadi pribadi yang terbiasa dengan agresivitas verbal. Faktor sekolah merupakan faktor yang mendukung terjadinya agresivitas verbal. Faktor ini dapat terjadi karena setelah menginjak bangku persekolahan, anak akan cenderung berpikir lebih bebas dan cenderung dapat melakukan apa yang ingin dilakukannya. Sehingga, apabila tidak dikontrol dengan baik, maka pengaruh buruk akan mudah masuk kedalam diri individu.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi adanya perilaku agresivitas verbal. Salah satunya adalah konformitas, konformitas merupakan jenis pengaruh sosial yang menyebabkan suatu individu berperilaku sama dengan kelompoknya agar sesuai dengan norma sosial yang berlaku dalam kelompoknya (Baron & Byrne, 2005). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2021) menunjukkan bahwa konformitas dapat menimbulkan perilaku agresivitas verbal. Perilaku ini dapat terjadi karena seorang individu ingin dianggap menjadi bagian dari kelompoknya sehingga akan meniru apa yang dikatakan atau yang dilakukan oleh kelompoknya meskipun tindakan yang dilakukan berkonotasi negatif. Contohnya yaitu seorang remaja menghina teman atau lawan yang tidak bermain dengan benar. Perilaku tersebut dilakukan karena menganggap teman-teman sekelompoknya juga bertindak seperti itu apabila menemukan kawan atau lawan yang bermain tidak dengan benar. Seringnya frekuensi bertemu yang dilakukan oleh individu terhadap kelompoknya akan dapat meningkatkan intensitas konformitas. Konformitas pada remaja dapat disebabkan oleh seringnya frekuensi bertemu dengan kelompoknya. Sehingga dapat dikatakan pengaruh kelompok teman sebaya seperti perilaku, sikap, pembicaraan atau bahkan penampilan dapat lebih tinggi daripada pengaruh keluarga (Hurlock, 2004). Konformitas merupakan jenis pengaruh sosial yang menyebabkan suatu individu berperilaku sama dengan kelompoknya agar sesuai dengan norma sosial yang berlaku dalam kelompoknya (Baron & Byrne, 2005). Sedangkan, menurut Mahdela (1998) mengatakan bahwa faktor terjadinya konformitas dapat dipengaruhi oleh seringnya remaja bertemu dengan kelompoknya, sehingga secara tidak langsung teman sebaya menuntut individu untuk dapat menyesuaikan diri dengan apa pun tentang

kelompoknya. Aspek yang terdapat dalam konformitas yaitu keinginan meniru kelompok, mengikuti kelompok untuk menghindari konflik, menjadi pengikut dari sebuah kelompok. Keinginan meniru kelompok dilakukan individu karena individu merasa dengan mengikuti norma atau kebiasaan sebuah kelompok, maka dia akan ikut menjadi bagian dari kelompok tersebut. Aspek kedua dari konformitas adalah mengikuti kelompok untuk menghindari konflik. Seorang individu dapat mengikuti norma kelompok karena dia hanya ingin menghindari konflik dengan anggota kelompok lainnya. Aspek ketiga dalam konformitas yaitu menjadi pengikut dari sebuah kelompok. Seorang individu harus mengikuti aturan dan norma yang dilakukan kelompok, agar individu dapat diakui menjadi pengikut dan bagian dari kelompok.

Penelitian lain mengatakan bahwa terdapat faktor lain yang dapat menimbulkan perilaku agresivitas verbal. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isnaini (2021) menunjukkan bahwa intensitas bermain dapat menimbulkan adanya perilaku agresivitas verbal. Perilaku ini diakibatkan karena remaja yang memiliki intensitas bermain cenderung tinggi, dia akan lebih sering menemukan hambatan yang terjadi saat dia bermain game. Intensitas bermain adalah kondisi seseorang melakukan kegiatan yang berulang dalam satu kurun waktu. Aspek yang menyebabkan terjadinya intensitas bermain adalah frekuensi dan aktivitas. Frekuensi merupakan tingkat seringnya seseorang mengakses game dalam kurun waktu yang ditentukan. Sedangkan, aktivitas merupakan lama seseorang bermain game dalam satu waktu. Apabila seseorang memiliki tingkat frekuensi dan aktivitas yang tinggi, maka dapat dipastikan seseorang memiliki tingkat intensitas bermain yang tinggi.

Perilaku agresivitas verbal dapat meningkat seiring dengan tingkat konformitas yang dilakukan oleh remaja. Remaja yang memiliki tingkat konformitas yang tinggi terhadap kelompoknya, biasanya akan lebih menyamakan perilaku dengan kelompoknya. Perilaku ini dilakukan agar remaja merasa dirinya menjadi bagian dari kelompok tersebut. Perilaku yang timbul ketika sebuah kelompok bermain game *online* adalah melakukan agresivitas verbal. Perilaku tersebut bertujuan untuk menyakiti atau mengintimidasi lawan serta tim yang tidak bermain secara profesional. Juga berlaku ketika salah satu dari mereka meninggalkan permainan di tengah pertandingan. Hinaan dan cacian yang dimaksud dapat masuk kedalam kategori agresivitas verbal. Perilaku ini dapat diikuti oleh para anggota kelompok agar mereka merasa bahwa terdapat kesamaan dan dianggap menjadi bagian dari kelompok tersebut.

Intensitas bermain yang tinggi juga dapat menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku agresivitas verbal. Remaja dengan tingkat intensitas bermain yang tinggi, maka jumlah interaksi dengan game juga semakin tinggi. Artinya, hambatan yang diterima saat bermain game juga semakin tinggi. Sehingga muncul adanya perilaku agresivitas verbal yang diakibatkan oleh hambatan tersebut semakin tinggi. Hambatan-hambatan tersebut dapat berupa *device* yang kurang memadai, koneksi internet yang lambat, rekan satu tim yang tidak dapat bermain dengan profesional, hingga musuh tim yang sulit. Hambatan-hambatan tersebut dapat meningkat ketika remaja semakin sering bermain game *online*.

Latar belakang diatas merupakan fenomena yang menarik untuk diteliti. Fenomena ini sering dialami oleh individu yang masih duduk di bangku pendidikan. Banyak penelitian yang mengungkapkan faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku negatif agresivitas verbal. Faktor penyebab yang berbeda juga akan mempengaruhi hasil yang berbeda antar penelitian. Adapun tema dalam penelitian ini yaitu “Hubungan Konformitas dan Intensitas Bermain dengan Agresivitas Verbal”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Pendekatan penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan antar ketiga variabel. Variabel yang digunakan yaitu variabel agresivitas verbal (variabel dependen), variabel konformitas dan variabel intensitas bermain (variabel independen).

Penelitian ini melibatkan 223 siswa kelas 11 dan 12 salah satu SMA Negeri di Kota Surabaya yang dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria yang ditentukan yaitu responden kelas 11 dan 12, bermain *game online*, responden bermain *game online* lebih dari satu kali setiap hari. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan bantuan fitur aplikasi *Google Form*. Penelitian ini menggunakan tiga skala adaptasi yaitu skala agresivitas verbal, skala konformitas dan skala intensitas bermain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* dengan lima pilihan jawaban untuk skala agresivitas verbal dan intensitas bermain serta tujuh pilihan jawaban untuk skala konformitas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *rank Spearman Rho* dengan bantuan *software IBM SPSS versi 26.0 for Windows*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen.

Hasil

Penelitian dilakukan di salah satu SMA Negeri yang terletak di Kota Surabaya. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan *link google form* kepada siswa-siswi kelas 11 dan 12 yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan peneliti. Data sampel yang diperoleh peneliti yaitu 223 responden. Setelah data penelitian didapatkan, peneliti melakukan uji statistik deskriptif, uji asumsi dan uji hipotesis. Uji analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui persebaran data yang telah terkumpul. Untuk persebaran data lebih lanjut dapat dilihat sebagai berikut:

Berdasarkan persebaran data menurut jenjang kelas, didapatkan jumlah responden sebanyak 144 responden dengan jenjang kelas 11 dengan presentase 64,6%, kemudian sebanyak 79 responden dengan jenjang kelas 12 dengan presentase 35,4%.

Tabel 1
Persebaran Responden Menurut Jenjang Kelas

Kelas	Jumlah	Presentase
11	144	64,6%
12	79	35,4%

Tabel 2 menyajikan hasil uji deskriptif rerata variabel didapatkan nilai mean teoritis 108 dengan nilai mean empiris 36,45 dalam variabel konformitas, sehingga dapat dikatakan masuk kedalam kategori rendah. Hasil uji deskriptif terhadap variabel intensitas bermain didapatkan nilai mean teoritis 48 dengan nilai mean empiris 25,60 sehingga dapat dikatakan masuk dalam kategori rendah. Uji deskriptif variabel agresivitas verbal dapat dikatakan rendah karena mendapatkan nilai mean teoritis 60 dengan nilai mean empiris 29,63 dimana nilai mean teoritis yang didapatkan lebih tinggi daripada nilai mean empiris.

Tabel 2
Rerata Variabel

Variabel	Mean Teoritis	Mean Empiris	Kategori
Konformitas	108	36,45	Rendah
Intensitas bermain	48	25,60	Rendah
Agresivitas Verbal	60	29,63	Rendah

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti. Uji normalitas digunakan sebagai uji prasyarat untuk menentukan metode analisis data. Menurut Ghozali (2016) uji normalitas digunakan untuk mengetahui karakteristik data berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dikatakan terdistribusi dengan normal, apabila memiliki nilai signifikansi sebesar $>0,05$. Sedangkan, data dapat dikatakan tidak terdistribusi dengan normal apabila memiliki nilai signifikansi sebesar $<0,05$. Hasil uji normalitas yang dalam penelitian ini menunjukkan nilai 0,00 untuk variabel agresivitas verbal. Sehingga dapat diartikan data dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal.

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Agresivitas Verbal	0,000	Tidak Normal

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Uji linearitas disajikan dalam table 4. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Kedua

variabel dapat dikatakan memiliki hubungan linear, jika nilai signifikansi $>0,05$. Sedangkan, kedua variabel dapat dikatakan tidak memiliki hubungan linear apabila nilai signifikansi $<0,05$. Uji linearitas yang dilakukan peneliti menghasilkan nilai signifikansi 0,016 pada variabel konformitas. Sehingga dapat diartikan tidak adanya hubungan linear pada variabel konformitas dan agresivitas verbal. Uji linearitas juga digunakan untuk menguji variabel intensitas bermain terhadap variabel agresivitas verbal. Hasil didapatkan nilai signifikansi 0,549, sehingga dapat membuktikan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel intensitas bermain terhadap variabel agresivitas verbal.

Tabel 4
Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Konformitas-Agresivitas Verbal	0,016	Tidak Linear
Intensitas Bermain- Agresivitas Verbal	0,549	Linear

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Menurut Ghazali (2005) uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel independent. Tidak adanya hubungan antar variabel adalah model regresi yang baik. Tidak terjadi multikolinearitas apabila nilai VIF < 10 atau nilai *Tolerance* $> 0,0$. Sedangkan, apabila $IF > 10$ atau nilai *Tolerance* $< 0,01$ maka terjadi multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas didapatkan nilai toleransi sebesar 0,960 dimana lebih besar dari 0,10 dengan nilai VIF sebesar 1.042 lebih kecil dari 10.00 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi hubungan multikolinearitas antar variabel independent konformitas dan intensitas bermain.

Tabel 5
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Konformitas	0,960	1.042	Tidak terjadi multikolinearitas
Intensitas Bermain	0,960	1.042	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Menurut Ghazali (2017) uji heterokedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan *variance* dari residual. Apabila hasil pengujian mendapatkan sig $>0,05$ maka dapat dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas. Sedangkan apabila hasil pengujian mendapatkan hasil signifikansi $<0,05$ maka dapat dikatakan terjadi heterokedastisitas. Hasil uji heterokedastisitas variabel konformitas menunjukkan nilai 0,582 lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas. Hal serupa juga didapatkan ketika menguji variabel intensitas

bermain dengan hasil nilai signifikansi 0,229 maka dapat dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas.

Tabel 6
Hasil Uji Heterokedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Konformitas	0,582	Tidak terjadi heterokedastisitas
Intensitas Bermain	0,229	Tidak terjadi heterokedastisitas

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Pengujian hipotesis pertama dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan positif antara konformitas dengan agresivitas verbal. Hasil pengujian mendapatkan nilai signifikansi 0,000 sehingga terdapat hubungan positif sangat signifikan, dapat diartikan semakin tinggi konformitas yang dilakukan oleh seorang remaja maka semakin tinggi pula kemungkinan terjadinya perilaku agresivitas verbal pada remaja. Dalam pengujian hipotesis pertama dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.

Hasil uji korelasi kedua dilakukan untuk mengetahui terdapat hubungan positif antara variabel intensitas bermain dengan variabel agresivitas verbal, nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0,002, sehingga terdapat hubungan positif sangat signifikan antara variabel intensitas bermain dengan agresivitas verbal. Hasil tersebut diartikan semakin tinggi tingkat intensitas bermain seorang remaja maka semakin tinggi pula adanya perilaku agresivitas verbal yang dilakukan. Dalam pengujian hipotesis kedua dapat disimpulkan hipotesis kedua diterima

Tabel 7
Hasil Uji Korelasi

Variabel	Sig.	Keterangan
Konformitas → Agresivitas Verbal	0,000	Sangat Signifikan
Intensitas Bermain → Agresivitas Verbal	0,002	Sangat Signifikan

Sumber: Output IBM SPSS versi 26.0 *for windows*

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji analisis data, data variabel agresivitas verbal tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilakukan menggunakan pedoman non-parametrik. Hasil uji linear menunjukkan bahwa variabel konformitas dan variabel agresivitas verbal tidak memiliki hubungan linear. Sedangkan, variabel intensitas bermain dengan variabel agresivitas verbal memiliki hubungan yang linear. Uji rank *spearman* dilakukan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan intensitas bermain terhadap agresivitas verbal. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adanya perilaku agresivitas verbal. Khususnya dalam ruang lingkup salah satu SMA Negeri di Surabaya.

Hasil uji korelasi *Spearman Rho* antara variabel konformitas dengan variabel agresivitas verbal mendapatkan hasil nilai signifikansi 0,000. Hasil ini dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang positif sangat signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandhi (2017) mengenai konformitas terhadap agresi verbal pada narapidana remaja di LPKA kelas 1 Blitar. Dijelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konformitas dengan agresivitas verbal. Kondisi ini dapat terjadi karena seorang remaja akan bersikap dan berperilaku mengikuti aturan atau kebiasaan kelompoknya. Kebiasaan meniru perilaku ini dapat berupa perilaku yang positif maupun negatif. Contohnya ketika remaja bermain *game online* dengan kelompok bermainnya. Remaja akan cenderung menyamakan perilaku agresivitas verbal yang dilakukan oleh teman bermainnya. Perilaku tersebut karena individu merasa terprovokasi dengan perilaku teman bermainnya sehingga perilaku agresivitas tersebut dapat muncul. Perilaku meniru ini dilakukan agar seorang remaja merasa dapat dianggap menjadi bagian dari kelompok tersebut. Seorang remaja juga akan merasa bahwa dengan meniru perilaku yang dilakukan oleh teman kelompoknya, remaja menganggap hal tersebut merupakan tingkat kesetiaan kepada kelompoknya dan apabila tidak melakukan maka akan timbul rasa takut terhadap penolakan dirinya dari kelompoknya. Ketika kelompok bermain individu melakukan perilaku agresivitas verbal saat bermain *game online*, individu juga akan cenderung melakukan perilaku agresivitas verbal, hal ini dikarenakan individu merasa ingin menjadi bagian dari kelompok tersebut dan tidak ingin menjadikan dirinya berbeda dari anggota kelompok lainnya. Perkara lain juga dapat terjadi dalam kelompok bermain ketika seorang remaja bermain game bersama dengan kelompok bermainnya. Seorang remaja akan mudah terpengaruh untuk meniru perilaku negatif kelompoknya seperti melakukan perilaku agresivitas verbal kepada musuh atau bahkan teman sendiri ketika bermain game apabila korbannya tidak bermain secara profesional. Seorang individu akan selalu menyamakan perilaku dirinya dengan kelompok juga saat bermain *game online*, hal ini dikarenakan individu merasa ingin menjadi bagian dari anggota tersebut. Perilaku negatif ini dapat memiliki dampak yang cukup beresiko. Korban akan mengalami perasaan yang tidak nyaman dan menjadi minder terhadap kemampuannya.

Hasil uji korelasi *Spearman Rho* antara variabel intensitas bermain dengan variabel agresivitas verbal mendapatkan hasil nilai signifikansi 0,002. Sehingga, dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Praswanda (2021), dimana terdapat hubungan positif sangat signifikan. Kondisi ini dapat terjadi karena semakin sering remaja mengakses game, maka remaja juga akan lebih sering bertemu dengan hambatan dalam game. Hambatan tersebut dapat berupa koneksi internet yang lambat, rekan satu tim yang tidak dapat bermain dengan profesional, tim lawan yang sangat sulit atau bahkan ponsel yang tidak mampu bekerja dengan baik. Hambatan-hambatan tersebut dapat menyebabkan timbulnya perilaku agresivitas

verbal. Individu akan cenderung susah mengontrol emosi dalam dirinya ketika menemui hambatan saat bermain *game*, sehingga dapat menimbulkan perilaku agresivitas verbal.

Hasil uji deskriptif membuktikan bahwa tingkat konformitas mendapatkan nilai rerata variabel yang rendah, sehingga dapat dibuktikan bahwa tingkat konformitas yang terjadi pada SMA Negeri tersebut cukup rendah. Faktor ini dapat disebabkan karena siswa cenderung memiliki keputusan mandiri terhadap pilihannya. Sikap ini didasari karena individu merasa lebih bebas dan tidak terikat dalam norma atau aturan yang dibuat dalam kelompok. Hasil rerata variabel intensitas bermain juga terbilang rendah, hal ini didasari karena individu tidak terlalu sering mengakses atau bermain *game online* dalam sehari-hari. Individu lebih cenderung mengisi waktu dengan kegiatan yang lebih penting atau berguna, sehingga tidak bergantung dengan *game online*. Tingkat agresivitas verbal siswa SMA Negeri tersebut juga terbukti rendah, sehingga perilaku negatif agresivitas verbal dapat dipastikan jarang terjadi. Perilaku agresivitas verbal jarang terjadi karena siswa dapat mengontrol emosinya dengan baik. Hasil uji deskriptif juga membuktikan bahwa semakin rendah tingkat konformitas individu akan berpengaruh pada rendahnya tingkat agresivitas verbal. Individu dapat mengontrol dirinya untuk tidak terpengaruh dengan kelompok bermainnya ketika melakukan agresivitas verbal saat bermain *game online*. Intensitas bermain yang rendah juga berakibat pada rendahnya tingkat agresivitas verbal. Individu cenderung melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat daripada bermain *game online*, sehingga perilaku negatif agresivitas verbal dapat dihindari.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara konformitas dan intensitas bermain dengan agresivitas verbal. Peneliti menggunakan variabel konformitas dan intensitas bermain karena dianggap penting dan berpengaruh terhadap perilaku agresivitas verbal. Konformitas dapat berpengaruh terhadap perilaku agresivitas verbal karena individu akan menyesuaikan diri terhadap perilaku dan norma yang berlaku dalam kelompoknya termasuk melakukan perilaku agresivitas verbal. Individu akan menyesuaikan perilaku dengan kelompok agar bertujuan tetap menjadi bagian dari kelompok tersebut. Intensitas bermain diartikan sebagai suatu perilaku individu mengulang kegiatan dalam jangka waktu tertentu. Intensitas bermain juga dapat berpengaruh terhadap perilaku agresivitas verbal. Perilaku ini dapat terjadi karena semakin tinggi tingkat intensitas individu dalam bermain game, maka semakin tinggi hambatan yang dialami oleh individu tersebut. Hambatan yang timbul dapat berupa koneksi yang lambat hingga mendapat lawan yang sulit atau tidak sepadan. Hambatan-hambatan tersebut dapat menyebabkan individu tidak mampu mengontrol emosi yang ada dalam dirinya hingga perilaku agresivitas verbal muncul sebagai luapan emosi individu. Permasalahan ini dapat merebak menjadi permasalahan lain apabila tidak segera ditanggulangi. Permasalahan ini juga bertolak belakang dengan visi Indonesia Emas 2045. Generasi

yang diharapkan mampu untuk memimpin negeri ini maju haruslah memiliki sikap dan pribadi serta tingkat emosional yang matang. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami dampak spesifik konformitas dan intensitas bermain terhadap agresivitas verbal pada individu, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda yang sering terlibat dalam aktivitas bermain game. Dalam era digital saat ini, game telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, dan sering kali mempengaruhi perilaku sosial serta emosional pemainnya. Dengan meningkatnya prevalensi game yang mengandung elemen kekerasan, ada kekhawatiran bahwa konformitas terhadap norma-norma dalam game dan frekuensi bermain dapat mempengaruhi tingkat agresivitas verbal di dunia nyata.

Penelitian ini melibatkan siswa-siswi salah satu SMA Negeri di Surabaya khususnya kelas 11 dan 12 yang bermain *game online* sebanyak 223 responden. Pemilihan responden dilakukan peneliti dengan menggunakan metode purposive sampling dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif antara konformitas dengan agresivitas verbal, serta hubungan positif antara intensitas bermain dengan agresivitas verbal. Hasil ini dibuktikan dengan uji korelasi *Spearman Rho* antara variabel konformitas dengan variabel agresivitas verbal mendapatkan hasil nilai signifikansi 0,000 dan uji korelasi *Spearman Rho* antara variabel intensitas bermain dengan variabel agresivitas verbal mendapatkan hasil nilai signifikansi 0,002. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi konformitas yang dialami oleh siswa, maka semakin tinggi pula peluang terjadinya perilaku agresivitas verbal, serta semakin tinggi tingkat intensitas bermain yang dialami siswa, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresivitas verbal yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran disampaikan peneliti yaitu Pihak yang bersangkutan diharapkan untuk lebih memilih pertemanan dan pergaulan dengan teman yang tidak memiliki pengaruh buruk terhadap individu. Serta lakukan evaluasi diri secara berkala, sehingga tujuan yang dicapai dapat benar sesuai dengan kemampuan diri sendiri bukan hanya untuk memenuhi harapan orang lain. Individu juga diharapkan untuk tetap fokus dalam menjalani kehidupan dengan kegiatan yang bermanfaat sehingga tujuan diri akan lebih mudah tergapai.

Berdasarkan hasil penelitian, para guru dan tenaga pendidik diharapkan lebih memantau aktivitas yang dilakukan oleh siswa/siswi selama jam mata pelajaran atau diluar jam mata pelajaran di dalam ruang lingkup pendidikan. Sehingga, fungsi serta tujuan adanya perizinan siswa menggunakan *handphone* dapat berjalan sebagaimana perlunya di dalam dunia pendidikan. Guru dan tenaga pendidik juga diharapkan membuat atau lebih menegaskan terkait aturan penggunaan *handphone* di dunia pendidikan. Sehingga, penggunaan *handphone* di ruang lingkup pendidikan tidak menyimpang dari tujuan awal.

Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian tentang agresivitas verbal namun dengan variabel independent lainnya. Sehingga, penelitian yang bertemakan agresivitas verbal akan semakin beragam dan membuktikan banyak faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresivitas verbal. Peneliti selanjutnya juga diharapkan mampu untuk mengembangkan populasi dalam penelitian. Sehingga, tidak berpatokan dalam satu wilayah sekolah saja. Misalnya, populasi yang akan digunakan adalah satu wilayah kota atau bahkan satu kota/kabupaten yang ditunjuk peneliti.

Referensi

- Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391-405.
- Aridhona, J., & Setia, R. D. (2022). Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja. *PSIKOVIDYA*, 26(1), 11-15.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online. *Psikoborneo*, 40-47.
- Fajri, F. A. (2022). *Hubungan antara intensitas melihat konten negatif dengan agresivitas verbal remaja di media sosial* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ferdiansa, Geandra, N. S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8-12.
- Hastuti, T. S., Tobing, D. L., & Novianti, E. (2020). Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di SMA Sejahtera 1 Depok. *Konferensi Nasional (Konas) Keperawatan Kesehatan Jiwa*, 4(1), 22-26.
- Infante, D. A., & Wigley III, C. J. (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model and Measure. *Communications Monographs*, 53(1), 61-69.
- Irfan, A. M. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga Dan Fasilitas Yang Diberikan Kenari Waterpark Bontang Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan. *Al-Infaq: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 82-97.
- Ismail, M., Sahabuddin, R., Idrus, M. I., & Karim, A. (2022). Faktor Mempengaruhi Keputusan Pembelian pada Online Marketplace pada Mahasiswa Universitas Hasanuddin. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 5(1), 49-59.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121-128.
- Istiqomah Isnaini, E. M. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1) Hal 235 – 242.
- Istiqomah Isnaini, E. M. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1) Hal 235 – 242.

- Masruroh, F., & Putri, E. I. E. (2021). Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kedisiplinan Belajar. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, 19(2), 320-330.
- Muslimah, S., & Prasetyo, A. R. (2020). Hubungan Antara Konformitas Dan Agresivitas Pada Suporter Psis Semarang. *Jurnal Empati*, 9(3), 242-248.
- Nurtjahyo, A., & Matulesy, A. (2013). Hubungan Kematangan Emosi Dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(3), 223-231.
- Riyanto, S., & Hermawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rokaya, Anggita.2021. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru).
- Romadhona, I. D. (2021). Konformitas dan perilaku agresi verbal remaja penggemar k-pop.
- Romadoni, S. (2016). Karakteristik Dan Dukungan Keluarga Dengan Tingkat Kecemasan Pasien Pre Operasi Mayor Di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang. *Masker Medika*, 4(1), 108-115.
- Sandhi, N. Y. (2017). *Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Agresi Verbal pada Narapidana Remaja di LPKA Kelas I Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Wilujeng, P., & Budiani, M. S. (2012). Pengaruh Konformitas Pada Geng Remaja Terhadap Perilaku Agresi Di SMK PGRI 7 Surabaya. *Jurnal Ilmiah*. Universitas Negeri Surabaya. Tahun, 1.