

Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan, Tingkat Frustrasi dan Agresi Pemain Futsal Di Liga Futsal Amatir

Dimas Rahardiankusuma
dimasrahadiankusuma@gmail.com
Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract. *The purpose of this study is to determine the relationship between the intensity of watching violent footage and frustration level towards player's aggression. The design of the study is using a quantitative approach. The population of the research is the futsal players in the league who played in GOR Mangga Dua Surabaya. Samples were taken by accidental sampling technique for 77 respondents. Data collection uses psychological scale of intensity of watching violence footage variable, frustration variable and aggression variable scale using in a questionnaire. Collected data being analyzed using IBM SPSS 20 for Macbook. Regression analysis results of this study indicate the simultaneous relationship between intensity of watching violence footage and frustration against aggression. The partial analysis shows that the intensity of watching violent footage has a positive correlation with aggression. The effective contribution of 17.2% showed a significant relationship. Other factors influencing aggression is temperature, poverty, provocation and anger. Based on these results, researcher suggested for coaches who wishes their player's aggression is controllable to have a different coaching method for the player to have emotion composure. Government should come up with a new regulation for television broadcasting related to violent footage*

Keywords : *aggression, intensity of watching violence footage, frustration.*

Intisari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat frustrasi terhadap agresi pemain futsal. Rancangan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Populasi penelitiannya para pemain futsal di liga futsal amatir yang bermain di GOR Mangga Dua Surabaya. Sampel diambil dengan teknik *accidental sampling* 77 orang. Pengumpulan data menggunakan skala psikologi yang meliputi skala intensitas menonton tayangan kekerasan, skala frustrasi dan skala agresi dengan menggunakan kuesioner. Data yang terkumpul dianalisa secara regresi dengan bantuan IBM SPSS 20 for Macbook. Hasil analisa regresi antara intensitas menonton tayangan kekerasan dengan agresi menunjukkan ada hubungan yang positif dan ada hubungan yang signifikan. Secara parsial intensitas menonton tayangan kekerasan mempunyai korelasi positif dengan agresi. Sumbangan pengaruh intensitas menonton tayangan kekerasan dan frustrasi sebesar 17,2%. Faktor lain yang mempengaruhi agresi adalah, suhu udara, kemiskinan, anonimitas, provokasi dan amarah. Berdasarkan hasil penelitian ini, Pelatih yang ingin pemain nya mempunyai tingkat agresi rendah disarankan mempunyai metode kepelatihan yang dapat lebih lagi menjaga emosi dan mengontrol diri lebih baik lagi baik didalam maupun diluar lapangan. Bagi Pemerintah hendaknya membentuk regulasi baru mengenai tayangan kekerasan di televisi.

Kata kunci : agresi, intensitas menonton tayangan kekerasan, frustrasi.

PENDAHULUAN

Futsal berasal dari bahasa Spanyol yaitu dari kata *futbol sala*, artinya sepak bola ruangan. Pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay, futsal diperkenalkan oleh seorang

pelatih sepak bola yang bernama Juan Carlos Ceriani. Olahraga ini membentuk seorang pemain agar selalu siap menerima dan mengumpan bola dengan tempo yang cepat dalam tekanan pemain lawan, dengan lapangan

yang sempit dan permainan ini menuntut teknik penguasaan bola yang tinggi, kondisi fisik yang bagus, kontrol diri, kematangan emosi dan kerjasama yang baik antar pemain. Semakin terampil pemain dalam menguasai permainan, maka permainan futsal akan menjadi semakin menarik dan menantang. Dilain sisi, semakin termotivasinya pemain untuk berprestasi terkadang menghalalkan segala cara untuk menang dan bermain cenderung agresif. Dalam permainan futsal, salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pemain adalah teknik dasar futsal yang baik, keterampilan ini berkaitan dengan *skill* dalam penguasaan bola yang matang yang ditunjang dengan kematangan emosi sehingga tidak mudah frustrasi dalam bermain.

Hasil penelitian terbaru (Castagna dalam Mustaqim, 2014) dilaporkan bahwa pemain futsal profesional selama pertandingan aktual berlangsung, pemain menggunakan 5% sampai 12% waktu permainan untuk *sprinting* dan melakukan aktivitas lari intensitas tinggi. Ketika bermain di lapangan, para pemain futsal mencapai 90% dari maksimum *heart rate* (H_{rmax}) dan *oxygen uptake* (VO_{2max}) kurang lebih 71,6 ml/kg/menit terlebih di dalam lapangan yang berada pada suhu udara yang cukup panas. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan futsal pada level profesional merupakan manifestasi nyata dari latihan intensitas tinggi yang mengandalkan jalur aerobik dan anaerobik. Pendapat tersebut didukung oleh pemaparan Gumilar dalam (<http://sports.sindonews.com/article/12981023.html>, diakses 10 Juni 2015) yang mengemukakan pentingnya pembinaan terhadap aspek psikologis atlet. Dikemukakan pula bahwa umumnya pembinaan tidak banyak ditunjang oleh hasil penelitian dan fakta-fakta empirik yang relevan, terutama dari dalam negeri. Olahraga (Budiman, 2010) adalah proses sosial yang secara langsung juga merupakan proses transfer tingkah laku atau regenerasi perilaku.

Apapun bentuknya, terlepas dari tindakan yang menyalahi aturan atau bahkan menjunjung tinggi nilai-nilai olahraga, ketika suatu cabang olahraga telah menjadi sangat populer (sepakbola) maka para pemain yang

berada di lapangan sesungguhnya telah menjadi model bagi para pemain muda (anak usia dini). Perilaku agresif dan kekerasan yang menjadi salah satu ciri permainan sepakbola di negara ini secara langsung akan segera dijadikan contoh untuk segera dilakukan oleh anak-anak yang menggemari sepakbola, apalagi kalau tindakan itu dilakukan oleh seorang bintang dan kemudian tidak memperoleh sanksi secara langsung di lapangan atau oleh komisi disiplin. Tindakan agresif para pemain sepakbola dikejuaraan saat bertanding juga bukan hal yang asing lagi. Menurut Sudibyo (dalam Aryo, 2014) pemain yang agresif sangat diperlukan untuk dapat memenangkan pertandingan seperti dalam sepakbola, tinju dan sebagainya, tetapi sifat dan sikap agresif apabila tidak terkendali dapat menjurus pada tindakan berbahaya, melukai lawan, melanggar peraturan dan mengabaikan sportivitas. Grange & Kerr (dalam Aryo, 2014) melakukan kajian kualitatif secara mendalam terhadap delapan orang pemain Liga Sepakbola Australia yang mendapat label sebagai pemain yang paling agresif.

Melalui metode wawancara dengan para pemain tersebut terungkap bahwa tindakan agresif dilakukan dengan tingkatan-tingkatan tertentu. Menurut Grange dan Kerr tindakan agresif tersebut digolongkan menjadi empat tingkatan, yaitu *Play*, *Power*, *Anger* dan *Thrill*. *Play Aggression* adalah jenis agresif yang bertujuan untuk sesuatu yang ada hubungannya dengan permainan dan merupakan tindakan yang masih diperbolehkan oleh peraturan pertandingan. Sedangkan *Power*, *Anger* dan *Thrill* merupakan tindakan agresif yang sudah tidak lagi diperbolehkan oleh peraturan. Ketiga tindakan tersebut sudah menjurus pada tindakan untuk mencelakai orang lain. Gejolak emosi pada atlet remaja akan berdampak pada tindakan mereka saat bertanding. Gejolak emosi tersebut terjadi Karena adanya tekanan pada diri atlet, sehingga mereka bisasaja meluapkannya pada saat bertanding. Seperti tindakan agresivitas pada atlet lain. Hal serupa diungkapkan oleh Dodge dan Coie (dalam Aryo 2014) ketika individu mendapat stimulus yang dirasa mengancam dirinya, individu yang merasa terancam tersebut akan cenderung

melakukan tindakan agresi reaktif sebagai cara untuk mengurangi atau melepaskan diri dari ancaman tersebut. Pada umumnya kondisi psikologis atlet sebelum bertanding cenderung labil, karena mereka dihadapkan pada “harapan untuk sukses” dan “ketakutan akan gagal”. Harapan dan kekuatan tersebut secara langsung akan mempengaruhi penampilan atlet (Hendra, 2014). Lebih lanjut disebutkan Tekanan yang dihadapinya relatif berat, karena bukan saja tekanan yang berasal dari luar seperti lingkungan latihan, melainkan tekanan yang berasal dari dalam diri berupa harapan-harapan untuk sukses dan ketakutan-ketakutan akan kegagalan.

Sehingga Atlet yang mempunyai motivasi yang tinggi hendaknya harus diikuti dengan rasa tanggung jawab yang tinggi atas perbuatan dan tingkah lakunya sendiri. Frustrasi merupakan hal yang paling besar kemungkinannya menjadi penyebab timbulnya agresi. Frustrasi (Helmi dan Soedarjo, 1998) merupakan hal yang paling besar kemungkinannya menjadi penyebab timbulnya agresi. Perspektif frustrasi-agresi dipelopori oleh 5 orang ahli yaitu Dollard, Doob, Miller, Mowrer dan Sears pada tahun 1939 dimana pada mulanya mereka menyebutkan bahwa setiap frustrasi selalu menimbulkan perilaku agresi. Namun pada tahun 1941 Miller menyatakan bahwa frustrasi menimbulkan sejumlah respon yang berbeda dan tidak selalu menimbulkan perilaku agresi. Perilaku agresi hanya salah satu bentuk respon yang muncul. Watson, Kulik dan Brwn menyatakan bahwa frustrasi yang muncul dari akibat faktor luar menimbulkan perilaku agresi yang lebih besar dibandingkan dengan halangan yang disebabkan diri sendiri. Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *intense* yang berarti semangat, giat (JohnM.Echols,1993). Sedangkan menurut Nurkholif Hazim (2005), Intensitas berarti “keadaan tingkatan atau ukuranintensnya”. Sedangkan “intens” sendiri berarti hebat atau sangat kuat (kekuatan, efek), tinggi, bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (tentang perasaan), sangat emosional (tentang orang). Atau dengan kata lain dapat diartikan dengan sungguh-sungguh dan terus menerus mengerjakan sesuatu hingga

memperoleh hasil yang optimal. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005)

Menonton berarti aktivitas melihat sesuatu dengan tingkat perhatian tertentu (Danim, 1995). Menonton televisi yaitu aktivitas melihat siaran televisi sebagai media audio visual dengan tingkat perhatian tertentu. Menurut Day (2004) tayangan adalah suatu pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar atau suara dan gambar, atau berbentuk grafis, karakter, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerima pesan dan siap untuk dipertunjukkan. Kekerasan, menurut kamus umum bahasa Indonesia, W.J.S. Poerwadarminta, berarti sifat atau hal yang keras, kekuatan dan paksaan. Dalam bahasa Inggris, yang lebih lazim dipakai orang Indonesia, disebut “*violence*”. Istilah *violence* berasal dari dua kata bahasa Latin : *vis* yang berarti daya atau kekuatan; dan *latus* (bentuk perfektum dari kata kerja *ferre*) yang berarti (telah) membawa. Maka secara harafiah, *violence* berarti membawa kekuatan, daya, dan paksaan.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Buss (dalam Rahayuningsih 2013), perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran tersebut (baik secara fisik maupun secara verbal) dan langsung ataupun tidak langsung.

Ketika seseorang marah, biasanya ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresi. Teori Psikoanalisa Freud menyebutkan bahwa bertindak agresif terhadap orang lain di anggap merupakan mekanisme untuk melepaskan energi destruktif sebagai cara melindungi stabilitas intrafisik pelakunya. Sedangkan Dalam hipotesis frustrasi-agresi yang dikemukakan oleh Dollard, et all (Rahayuningsih, 2013), agresi di jelaskan sebagai hasil suatu dorongan yang dimaksudkan untuk mengakhiri keadaan deprivasi, sedangkan frustrasi di definisikan

sebagai interferensi eksternal terhadap perilaku yang di arahkan pada tujuan. Perilaku merupakan hasil aktualisasi diri dari hasil pengamatan terhadap model yang berada pada *setting* lingkungan yang telah terbentuk sebelumnya dari proses kognisi individu tersebut. Perilaku yang terbentuk dari individu tersebut mempunyai harapan dan tujuan. *Behavioral productions process* (proses pembentukan perilaku) menentukan sejauh mana hal-hal yang telah di pelajari akan diterjemahkan ke dalam tindakan atau performa. Pertama, perilaku model diamati, kemudian pengamat meniru respon dari model, dan akhirnya respon yang sama diperkuat. Setelah belajar terjadi dengan cara ini, pengamat / individu akan mempertahankan perilakunya tersebut sebagai penguatan dalam setting natural (Bandura dalam Rahayuningsih, 2013). Baron & Byrne (dalam Mu'arifah, 2005) menerangkan, penyebab dasar perilaku agresi dikelompokkan menjadi tiga pendekatan: pendekatan biologis, pendekatan eksternal dan pendekatan belajar. Secara umum Myers (dalam Supono, 2007) membagi agresi sebagai berikut: (1) Agresi rasa benci atau agresi emosi (*hostile aggression*) adalah perilaku agresi yang ditandai dengan emosi yang tinggi dan dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk melukai atau menyakiti. (2) Agresi instrumental adalah perilaku agresi yang dilakukan oleh individu sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Intensitas dari bahasa Inggris "intensity" yang berarti: (a) *quality of being intense: the strength, power, force, or concentration of something; The pain increased in intensity;* (b) *intense manner: a passionate and serious attitude or quality; a rare emotional intensity in her work* (Microsoft® Encarta® Reference Library 2005). Intensitas menonton media televisimerupakan kegiatan mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media massa ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut, yang dapat terjadi pada tingkat individu ataupun kelompok (Shore, dalam Asri, 2013) lebih lanjut dikatakan bahwa Intensitas adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media, yang meliputi

frekuensi, atensi dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan. Menurut Pino dan Wittermans (1994) dalam Putro dan Kurniawan (2007) intensitas merupakan kehebatan kegiatan atau kedalaman penghayatan lebih lanjut dikemukakan oleh Putro dan Kurniawan (2007), intensitas atau *intensity* ialah (1) Kualitas dan kondisi yang sedang dilakukan; (2) Besarnya energi, kekuatan, konsentrasi, semangat, yang digunakan dalam beraktifitas, berfikir atau merasakan. (3) Derajat yang tinggi dari keterikatan emosional atau perasaan yang mendalam. Rogers dalam Asri (2013) mengatakan bahwa dampak sosial dari teknologi komunikasi baru adalah sesuatu yang diharapkan, tidak langsung dan memenuhi, sering bersamaan dengan terjadinya dampak yang tidak diharapkan tidak langsung dan tidak memenuhi keinginan.

Frustrasi adalah suatu keadaan dimana satu kebutuhan tidak bias terpenuhi dan tujuan tidak bias tercapai sehingga orang kecewa dan mengalami satu barrier/halangan dalam usahanya mencapai satu tujuan. (Setyobudi, 2014). Menurut Kamus Psikologi, Frustrasi adalah kegagalan dalam memperoleh kepuasan, rintangan terhadap aktivitas yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, keadaan emosional yang diakibatkan oleh rasa terkekang, kecewa dan kekalahan. Frustrasi adalah reaksi emosional seseorang ketika keadaan lingkungan dirasa menghalangi atau menghambat pencapaian tujuannya (Berkowitz, dalam Sears, 2009). Frustrasi merupakan sebuah situasi dimana individu terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, atau mengalami hambatan untuk bebas bertindak dalam rangka mencapai tujuan. (Mandar, 2012). Lebih lanjut dikemukakan bahwa penelitian mengenai frustrasi-agresi terus dilakukan oleh beberapa ahli seperti Barker, Dembo dan Lewin (1941), Kulik dan Brwn (1979), Worchel (1974) Buss (1963) dan Berkowitz (1969) dimana dari banyaknya penelitian tersebut ditemukan bahwa faktor frustrasi menjadi pemicu tindakan agresi sangat terbukti.

METODE

Sampel yang diambil adalah 77 responden dengan teknik aksidental dari 100 kuesioner yang tersebar. Semua skala ukur dibuat sendiri oleh peneliti dengan dibantu oleh *expert judgement*. Skala Ukur Agresi yang sahah sejumlah 35 dari 48 item dengan indeks *CITC* bergerak dari kisaran terkecil 0,320 sampai 0,794, koefisien Alpha Cronbach's = 0,938. Skala ukur intensitas menonton tayangan kekerasan yang sahah sejumlah 31 dari 40 item yang memiliki indeks *CITC* bergerak dari kisaran terkecil 0,311 sampai 0,612, koefisien Alpha Cronbach's = 0,907. Skala ukur frustrasi yang sahah sebanyak 23 dari 44 item dengan indeks *CITC* bergerak dari kisaran terkecil 0,305 sampai 0,875, koefisien Alpha Cronbach's = 0,937. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif yang akan menjelaskan tentang korelasi antara intensitas menonton tayangan kekerasan dan tingkat frustrasi dengan agresi pemain futsal. Kuantitatif korelasional.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil analisa regresi menunjukkan Harga koefisien $F = 0,001$ pada $p = 7,660$ ($p > 0,05$) sehingga hal ini menunjukkan adanya hubungan yang simultan antara Intensitas menonton tayangan kekerasan dan frustrasi terhadap agresi pemain. Maka hipotesa penelitian yang berbunyi ada hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan dan frustrasi terhadap agresi pemain futsal diterima

Secara parsial, Intensitas menonton tayangan kekerasan dengan agresi menunjukkan korelasi yang signifikan, ditunjukkan dari harga $t = 3,777$ pada $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Sehingga hipotesa penelitian yang berbunyi ada hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan dengan agresi diterima. Dimana frustrasi dengan agresi menunjukkan korelasi yang tidak signifikan, ditunjukkan dari harga $t = -0,046$ pada $p = 0,963$ ($p > 0,05$). Sehingga hipotesa penelitian yang berbunyi ada hubungan antara frustrasi dengan agresi ditolak

Sumbangan efektif ditunjukkan dari Harga R square = 0.172 yang menunjukkan

variable intensitas menonton tayangan kekerasan dan frustrasi memberikan sumbangan efektif sebesar 17,2%. Hal ini menunjukkan hasil penelitian antara intensitas menonton tayangan kekerasan dan frustrasi terdapat sedikitnya hubungan.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut mendukung konsep yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Intensitas menonton tayangan kekerasan menunjukkan besarnya agresi pemain futsal. Hal ini berarti semakin tinggi atau sering intensitas menonton tayangan kekerasan maka semakin tinggi tingkat agresi pada pemain futsal. Lebih lanjut dalam pembahasan ini diketahui bahwa agresi yang terbentuk ini adalah juga merupakan bagian dari teori agresi yang dipengaruhi oleh lingkungan yang berarti agresi merupakan reaksi terhadap peristiwa atau stimulus yang terjadi di lingkungan, dalam hal ini Teori Belajar Sosial yang mempelajari mengenai factor tarikan dari luar dimana Bandura menjelaskan bahwa agresi tersebut merupakan hasil dari pelajaran perilaku sosial yang dipelajari dan terbentuk dari meniru atau mencontoh agresi yang dilakukan orang lain.

Berdasarkan hasil analisa analisis regresi secara parsial karena tidak ditemukan adanya hubungan positif yang signifikan, artinya tingkat frustrasi pemain saat bermain tidak membuat pemain melakukan tindak agresi dalam permainan. Hal ini bertolak belakang dengan teori Frustrasi Agresi yang digunakan dalam penelitian ini dimana frustrasi tidak selalu memunculkan tindak agresi, yang ditemukan disini adalah munculnya tindakan *flight* oleh pemain futsal. Lebih lanjut, teori yang dikemukakan oleh Goble yang menyatakan bahwa agresi adalah suatu reaksi terhadap frustrasi atau ketidakmampuan memuaskan kebutuhan-kebutuhan psikologis dasar dan bukan naluri serta teori yang dikemukakan oleh Dollard yang menyatakan bahwa frustrasi selalu menimbulkan atau memunculkan agresi tidak mendukung hasil penelitian ini. Lebih lanjut ditemukan ada hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan dan tingkat frustrasi dengan agresi pemain futsal memberikan suatu temuan dimana hubungan antara intensitas menonton

tayangan kekerasan dengan agresi mempunyai hubungan yang linear dimana frustrasi dan

agresi tidak mempunyai hubungan yang linear.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson dan Bushman. (2002). *Human Aggression. Annual Reviews. Psychology 2002*. Purdue University Library
- Asri. (2013). Hubungan Antara Intensitas Menonton Tayangan Sinetron Remaja Di Televisi Dan Interaksi Peer Group Dengan Perilaku Hedonis Pada Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang*
- Berkowitz. (1993). *The Aggressive Cues Hypothesis*.
- Budiman. (2010). *Seri Bahan Ajar MK Sosiologi Olahraga*. FPOK Universitas Pendidikan Indonesia
- Ernawati. (2012). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Siswa SMUN I Rembang. *Talenta Psikologi Vol.1 no.2 Agustus*
- Eron. (2003). Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood. *Developmental Psychology 2003 vol. 39 no.2 : 201-221*
- Frisnawati. (2012). Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prosocial Pada Remaja. *Empathy vol. 1 No.1 Desember 2012*
- Helmi dan Soedarjo. (1998). Beberapa Perspektif Perilaku Agresi. *Buletin Psikologi Tahun VI, no. 2 Desember*
- Hendra. (2014). Profil Motivasi Berprestasi Dan Agresivitas Atlet Futsal CA2 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Hutapea. (2010). Studi Korelasi Intensitas Menonton Tayangan yang Mengandung Kekerasan di Televisi dengan Perilaku Agresif pada Anak. *Jurnal Ilkom. Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara Jakarta*
- James P. Chaplin. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : Rajawali Pers
- John M. Echols. (1993). *English Dictionary*. Gramedia Pustaka Utama
- Kardiyanto. (2014). Faktor Penyebab Terjadinya Agresivitas Saat Bertanding Pada Atlet Sepak bola Pekan Olahraga Pelajar Daerah (Popda) Kab Sumenep. *Phederal Vol. 8 no. 1 Maret*
- Kartini Kartono. (1987). *Kamus Psikologi*, Jakarta : Bulan Bintang, hal. 80
- Khadiyanto. (2012). Agresivitas manusia Dalam Menempati Ruang untuk Pemukiman. *Jurnal Tata Loka Vol. 14 No.3*
- Lilia. (2014). Pola Asuh Otoriter, Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Dan Kecenderungan Agresif Anak Sekolah Dasar. *Pesone Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 3 No.2 hal 176-182*
- Margono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Maulani, Saputra dan Ruhayati. (2013). Hubungan Perilaku Agresif Dengan Tingkat Prestasi Taekwondo (Studi Deskriptif pada Atlet Taekwondo SDPN Sabang Bandung). *IKOR volume 1 no.3 Universitas Pendidikan Indonesia*
- Muhammad. (2014). Pengaruh Permainan Futsal Terhadap Motor Ability Siswa Di SDIT Bani Saleh 6 Kota Bekasi. *Jurnal Universitas Islam 45 Bekasi*.
- Mu'arifah. (2005). Hubungan Kecemasan dan Agresivitas. *Indonesian Psychological Journal vol.2 no.2 Agustus 2005 :102-111*
- Mumtahannah. (2008). Hubungan Antara Stres Dengan Agresi Pada Ibu Rumah Tangga Yang Tidak Bekerja. *Jurnal Universitas Gunadarma*
- Nando dan Pandjaitan (2012). Hubungan Antara Perilaku Menonton Film Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Remaja. Institut Pertanian Bogor. *Jurnal Psikologi Pedesaan hal.18-35*
- Nurtjahyo. (2013). Hubungan Kematangan Emosi dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal. *Persona, Jurnal*

- Psikologi Indonesia. Vol.2 No. 3 hal 223-231*
- Praditya, Wimbari & Helmi. (1999). Pengaruh Adegan Tayangan Kekerasan Yang Nyata Terhadap Agresivitas. *Jurnal Psikologi no.1, 51-63. Universitas Gadjah Mada.*
- Pratama. (2013). Hubungan Antara Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Di Televisi Dengan Perilaku Agresi Pada Siswa SD N Trangsari 03. *Naskah Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Putro Dan Kurniawan. (2007). Hubungan Antara Intensitas Menonton Film Religius Dengan Tingkat Religiusitas Pada Mahasiswa. *Naskah Publikasi Universitas Islam Indonesia*
- Sukadiyanto. (2005). Perbedaan Reaksi Emosional Antara Olahragawan Body Contact dan Non Body Contact. *Jurnal Psikologi vol.33 no.1, 50-62 hal.1*
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 438.
- Zakia. (1981). *Peran Agama dalam Kesehatan Mental*, Jakarta : Gunung Agung, h.37