

# Hubungan Perilaku Agresif dengan Kematangan Emosi pada Anggota Komunitas Permainan Daring PUBG *Mobile* Bandung

<sup>1</sup>Jilan Salma Pinansah, <sup>2</sup>Milda Yanuvianti

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung  
Jl. Tamansari No.1 Bandung, 40116

e-mail: <sup>1</sup>jilansapi@gmail.com, <sup>2</sup>yanuvianti@gmail.com

**Abstract**—Online gaming is a technology that is popular with people, especially in the online game PUBG Mobile. However, many of these online game players generate aggressive behavior because games that contain violence, such as hitting, kicking, shooting, and even violence also arise through harsh words that can offend others. The longer the game is played, aggressive behavior appears in everyday life. Aggressive behavior can occur when an individual cannot contain his emotions, even though he should have had emotional maturity in early adulthood. Thus, the purpose of this study was to determine how much the relationship between aggressive behavior and emotional maturity in members of the online game community PUBG Mobile Bandung who are early adulthood. This research uses quantitative methods with a correlational design. Data collection was carried out using the Aggressive Behavior measurement tool constructed by Taufan Akbar (2016) which consists of 30 items and a measuring instrument for emotional maturity constructed by Fahmia Mawarni (2019) which consists of 34 items. The sample in this study was 215 subjects. The analysis technique used was the Spearman rank correlation using IBM SPSS Statistic 25. The results of this study indicate that there is a low negative relationship between aggressive behavior and emotional maturity of  $-0.357$  so that the lower the aggressive behavior, the higher emotional maturity of members of the online game community PUBG mobile Bandung, vice versa, the higher the aggressive behavior, the lower the emotional maturity of the members of the online game community PUBG mobile Bandung.

**Keywords**—*Aggressive Behavior, Emotional Maturity, Game Online*

**Abstrak**—Permainan daring merupakan teknologi yang sedang marak digemari orang-orang, khususnya pada permainan daring PUBG Mobile. Namun, banyak dari pemain Permainan daring tersebut memunculkan perilaku agresif karena permainan yang isinya mengandung kekerasan, seperti memukul, menendang, menembak, bahkan kekerasan juga muncul melalui perkataan kasar yang dapat menyinggung orang lain. Semakin lama permainan tersebut dimainkan, perilaku agresif menjadi muncul pada kehidupan sehari-harinya. Perilaku agresif dapat muncul ketika individu tidak bisa menahan emosinya, padahal seharusnya pada usia dewasa sudah memiliki kematangan emosi. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar hubungan perilaku agresif dan kematangan emosi pada anggota komunitas permainan daring PUBG Mobile Bandung yang berusia dewasa awal. Penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif dengan desain korelasional. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur Perilaku Agresif yang di konstruksi oleh Taufan Akbar (2016) yang terdiri dari 30 item dan alat ukur kematangan emosi yang di konstruksi oleh Fahmia Mawarni (2019) yang terdiri dari 34 item. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 215 subjek. Teknik analisis yang digunakan yaitu korelasi rank spearman dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang rendah antara perilaku agresif dengan kematangan emosi sebesar  $-0,357$  sehingga semakin rendah perilaku agresif maka semakin tinggi kematangan emosi anggota komunitas permainan daring PUBG mobile Bandung, begitupun sebaliknya semakin tinggi perilaku agresif maka semakin rendah kematangan emosi anggota komunitas permainan daring PUBG mobile Bandung.

**Kata Kunci**— *Perilaku Agresif, Kematangan Emosi dan Permainan Daring.*

## I. PENDAHULUAN

Permainan daring merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Permainan *daring* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain dalam mengakses permainan tersebut di waktu yang sama.

Salah satu Permainan jenis *Massively Multyplayer Daring Role-playing Games* (MMORPG) yang sedang marak di kalangan remaja dan dewasa sekarang yaitu Permainan daring *PUBG Mobile*. Permainan daring *mobile* ini banyak dimainkan mulai dari rentang usia remaa sampai dengan dewasa awal. Dari keseluruhan survei yang sudah dilakukan, pemain terbanyak di dalam *game* daring *mobile* ini adalah mereka yang berusia dewasa awal.

Di kota Bandung sendiri, terdapat komunitas Permainan *daring* dimana Permainan yang sering mereka mainkan adalah Permainan PUBGM. Komunitas ini adalah salah satu komunitas Permainan daring yang masih aktif dalam bermain Permainan *PUBG Mobile*.

Di Indonesia PUBGM menjadi sorotan dan kontroversi setelah terjadi penembakan brutal oleh teroris di dua masjid di Selandia Baru. MUI masih melakukan kajian mendalam

sebagai dasar pertimbangan dalam mengeluarkan fatwa. Majelis Ulama Indonesia (MUI) sedang mengkaji fatwa haram atau tidaknya permainan PUBGM (detik.com). Hal ini dikarenakan Permainan PUBGM dianggap membawa dampak buruk yang mengarah kepada perilaku agresif terutama kekerasan, sehingga Permainan PUBGM dinilai membawa dampak sikap radikal terorisme dalam diri seseorang yang memainkan Permainan tersebut.

Agresi menurut Medinus dan Johnson merupakan perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Lebih lanjut Medinus dan Johnson (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai. Perilaku agresi adalah cara untuk melawan dengan sangat kuat melalui berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain.

Di dalam dunia sosial permainan daring dapat mempengaruhi seseorang untuk berperilaku agresi baik secara fisik, verbal, emosional dan permusuhan. Hal ini bisa terjadi ketika seseorang yang bermain permainan daring bersama-sama kemudian mengalami kekalahan atau tidak kompak dalam bekerja sama ketika bermain, sehingga dapat memunculkan perilaku agresi pada salah satu individu. Perilaku agresi tersebut dapat mempengaruhi dan menular pada individu lain, ini disebabkan adanya proses belajar sosial ketika mereka bermain. Sedangkan menurut Bandura (1997) menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar sosial (*Social Learning*) melalui pengamatan terhadap dunia sosial.

Menurut Mundy (2006), bahwa kemunculan perilaku agresi bisa disebabkan karena berhadapan dengan situasi-situasi atau keadaan yang tidak menyenangkan dalam lingkungannya. Individu yang melakukan perilaku agresi dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kematangan emosi. Individu yang belum stabil dan kurang matang emosinya dapat lebih mudah muncul perilaku agresinya daripada yang telah matang emosinya (Rahayu, 2008).

Katkovsky dan Gorlow (1976) mendefinisikan kematangan emosi sebagai suatu keadaan dimana kepribadian individu secara terus-menerus berusaha mencapai keadaan emosi yang sehat baik secara intrafisik maupun interpersonal. Chaplin menjelaskan kematangan emosi (*emotional maturity*) adalah suatu keadaan atau kondisi mencapai tingkat kedewasaan dari perkembangan emosional, karena itu pribadi yang bersangkutan tidak lagi menampilkan pola emosional yang pantas bagi anak-anak.

Menurut Model Agresi Umum, penggunaan video game kekerasan dapat memperkuat skrip agresif, skema persepsi, sikap agresif, dan desensitisasi agresi (mis., Anderson dan Bushman 2002). Dengan terus-menerus memberi penghargaan kepada pemain atas tindakan kekerasan, struktur pengetahuan agresif yang otomatis dan desensitisasi emosional terhadap rangsangan kekerasan dipelajari (Carnagey dan Anderson 2005). Misalnya, ketika

memainkan permainan kekerasan, seperti penembak orang pertama, menembak dan membunuh lawan tanpa henti tidak hanya dihargai, itu sebenarnya diperlukan untuk kelangsungan hidup virtual pemain. Semakin banyak tindakan agresif ini dilatih, semakin besar dampaknya pada emosi yang bermusuhan dan pemikiran agresif (Carnagey dan Anderson 2005).

Dari penjelasan di atas terdapat kesenjangan antara teori dengan fenomena yang membuat penulis terdorong untuk meneliti mengenai keeratan hubungan perilaku agresif dengan kematangan emosi pada anggota komunitas permainan daring PUBG Mobile Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empirik mengenai keeratan hubungan antara perilaku agresif dengan kematangan emosi pada anggota komunitas permainan daring PUBG *Mobile* Bandung.

## II. LANDASAN TEORI

Agresi menurut Medinus dan Johnson merupakan perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Terdapat 4 aspek dalam perilaku agresif, yaitu :

1. Menyerang fisik, yang termasuk di dalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, memarahi dan merampas.
2. Menyerang suatu objek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
3. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk di dalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.
4. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah yang lain.

Katkovsky dan Gorlow (1976) mendefinisikan kematangan emosi sebagai suatu keadaan dimana kepribadian individu secara terus-menerus berusaha mencapai keadaan emosi yang sehat baik secara intrafisik maupun interpersonal. Terdapat 7 aspek dalam kematangan emsi, yaitu:

1. Kemandirian  
Mampu memutuskan apa yang dikehendaki dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambilnya.
2. Kemampuan menerima kenyataan  
Mampu menerima kenyataan bahwa dirinya tidak selalu sama dengan orang lain, mempunyai kesempatan, kemampuan, serta tingkat intelegensi yang berbeda dengan orang lain.
3. Kemampuan beradaptasi  
Orang yang matang emosinya mampu beradaptasi dan mampu menerima beragam karakteristik orang serta mampu menghadapi situasi apapun.
4. Kemampuan merespon dengan tepat  
Individu yang matang emosinya memiliki kepekaan untuk merespon terhadap kebutuhan emosi orang lain, baik

yang diekspresikan maupun yang tidak diekspresikan.

#### 5. Merasa aman

Individu yang memiliki tingkat kematangan emosi tinggi menyadari bahwa sebagai makhluk sosial ia memiliki ketergantungan pada orang lain.

#### 6. Kemampuan berempati

Mampu berempati adalah kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain dan memahami apa yang mereka pikirkan atau rasakan.

#### 7. Kemampuan menguasai amarah

Individu yang matang emosinya dapat mengetahui hal-hal apa saja yang dapat membuatnya marah, maka ia dapat mengendalikan perasaan marahnya.

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari uji korelasi hubungan perilaku agresif dengan kematangan emosi pada anggota komunitas permainan daring *PUBG Mobile* Bandung yang diuji dengan menggunakan teknik analisis Rank Spearman. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**TABEL 1.** HASIL UJI KORELASI PERILAKU AGRESIF DENGAN KEMATANGAN EMOSI

Correlations			
		Perilaku Agresi	Kematangan Emosi
Perilaku Agresi	Pearson Correlation	1	-.357**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	164	164
Kematangan Emosi	Pearson Correlation	-.357**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	164	164

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil korelasi diatas dengan teknik korelasi rank spearman didapatkan hasil korelasi sebesar -0.357, yang berada pada interval korelasi 0.20–0.399 pada hubungan yang rendah dan nilai signifikansi didapatkan sebesar  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dikarenakan hasil korelasi yang bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang rendah berlawanan arah antara perilaku agresif dengan kematangan emosi, yang artinya semakin tinggi kematangan emosi, maka akan semakin menurunkan perilaku agresif.

**TABEL 2.** TABEL DITRIBUSI FREKUENSI PERILAKU AGRESIF

Item	Kategori	F	Persentase
Perilaku Agresif	Perilaku Agresif Rendah	128	78,04
	Perilaku Agresif Tinggi	36	21,95
<b>Total</b>		<b>164</b>	<b>100</b>

**TABEL 3.** TABEL DITRIBUSI FREKUENSI KEMATANGAN EMOSI

Item	Kategori	F	Persentase
Kematangan Emosi	Kematangan Emosi Rendah	33	20,1
	Kematangan Emosi Tinggi	131	79,8
<b>Total</b>		<b>164</b>	<b>100</b>

Rahayu (2008) mengungkapkan bahwa individu yang telah matang emosinya berarti individu tersebut dapat mengendalikan luapan emosi dan nafsu, sehingga individu tersebut dapat mengelolanya dengan baik. Kematangan emosi yang baik pada individu akan menahan bertindak agresif ketika sedang marah atau kesal pada orang lain. Hal ini pun sejalan dengan hasil yang didapatkan pada penelitian ini, bahwa orang yang memiliki kematangan emosi tinggi berjumlah 131 orang (79,8%), dan orang yang memiliki kematangan emosi rendah berjumlah 33 orang (20,1%). Dari hasil kematangan emosi yang telah dijabarkan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah terbanyak dimiliki oleh orang yang memiliki kematangan emosi tinggi. Kemudian jika dilihat dari hasil yang didapatkan pada perilaku agresif, orang yang perilaku agresifnya tinggi sebanyak 36 orang (21,95%), dan yang memiliki perilaku agresif rendah sebanyak 128 orang (78,04%). Dari hasil perilaku agresif tersebut dapat diketahui bahwa jumlah terbanyak berada pada orang yang memiliki tingkat perilaku agresif rendah.

Jika dikaitkan dengan faktor-faktor kematangan emosi menurut Hurlock (1980) yaitu faktor usia, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas permainan daring *PUBGM* ini memiliki kematangan emosi yang tinggi dikarenakan seiring bertambahnya usia, maka kematangan emosi pada seseorang akan semakin matang dipengaruhi oleh tingkat pertumbuhan dan kematangan fisik-fisiologis seseorang.

### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan terdapat hubungan negatif antara perilaku agresif dengan kematangan emosi. Hasil korelasi sebesar -0.357, yang artinya semakin rendah perilaku agresif maka semakin tinggi kematangan emosi. Sebaliknya semakin tinggi perilaku agresif, maka semakin rendah kematangan emosi.

### V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk pemain Permainan *daring* *PUBG Mobile* yang masih memiliki perilaku agresif tinggi dan kematangan emosi rendah, diharapkan untuk belajar mengontrol dirinya ketika dihadapkan

dengan perbuatan kasar maupun perkataan kasar. Bagi yang memiliki kematangan emosi yang tinggi dan berperilaku agresif rendah, harap dipertahankan karena hal tersebut dapat berubah jika dihadapkan dengan faktor lain.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan untuk melihat faktor-faktor lain yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresi. Selanjutnya diharapkan untuk peneliti selanjutnya lebih memperhatikan pemilihan alat ukur yang akan digunakan. Terutama pada alat ukur aspek perilaku agresif diharapkan *item-item* yang digunakan lebih memunculkan perilaku yang spesifik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrohman, C. M. (2017). Hubungan antara Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresi pada Siswa SMK Dinamika Kota Tegal. 42.
- [2] Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknowns Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Pengaruh Game Daring*.
- [3] Gunado, O. R. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*.
- [4] Jeba, M. (2018). A Study On Aggressive Behaviour and Emotional Maturity of Adolescent Students. *International Journal Of Research Granthaalayah*.
- [5] Natalia. (2018). Hubungan Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresif pada siswa SMK Teknologi dan Industri Kristen Salatiga.
- [6] S, R. R. (2018). Aggressive Behaviour and Emotional Maturity of Early Adolescents. *International Journal of Research Granthaalayah*.
- [7] Septefanny, D. (2013). Pengaruh Game Berkonten Kekerasan terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan.
- [8] Ulum, R. (2017). Hubungan Kematangan Emosi dengan Kepatuhan Mahasiswa Baru Mabna Faza di Mahad Putri UIN Malang.