

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU AGRESIF PRO PLAYER GAME
ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG DI
KOTA JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

CAHYONO WAHYU ARRAFI

NIM : 204103050060

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
2025**

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU AGRESIF PRO PLAYER GAME
ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG DI
KOTA JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.)
Fakultas Dakwah
Program Studi Psikologi Islam



Oleh:

CAHYONO WAHYU ARRAFI
NIM : 204103050060

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
2025**

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU AGRESIF PRO PLAYER GAME
ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG DI
KOTA JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.)
Fakultas Dakwah
Program Studi Psikologi Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing
JEMBER


Nuzul Ahadiyanto, S.Psi., M.Si.
NIP. 197908122023211009

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU AGRESIF PRO PLAYER GAME
ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG DI
KOTA JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satupersyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.)

Fakultas Dakwah
Program Studi Psikologi Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua


Arrumaisha Fitri, M.Psi.
NIP. 1987122019032007

Sekretaris


Indah Roziah Cholilah, M.Psi., Psikolog
NIP: 198706262019032008

Anggota :

1. Dr. Muhammad Muhib Alwi, M.A.
2. Nuzul Ahadiyanto, S.Psi., M.Si.

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah


Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP. 197400002000031001

MOTTO

عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَثَلُ الْجَلِيلِ الصَّالِحِ وَالسَّوْءِ كَحَامِلِ
الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكِبِيرِ فَحَامِلُ الْمِسْكِ إِمَّا أَنْ يُحْذِيَكَ وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً وَنَافِخُ
الْكِبِيرِ إِمَّا أَنْ يُعْرِقَ ثِيَابَكَ وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ رِيحًا خَيِّثَةً

Abu Musa -raziyallahu 'anhu- meriwayatkan dari Nabi bahwa beliau bersabda : "Sesungguhnya perumpamaan teman yang baik dan teman yang buruk adalah seperti penjual minyak wangi dan pandai besi. Adapun penjual minyak wangi, maka ia mungkin akan memberimu minyak wangi, atau engkau membeli darinya, atau paling tidak engkau mendapat bau harum darinya. Adapun pandai besi, maka ia mungkin akan membakar pakaianmu, atau paling tidak engkau mendapat bau asap yang tidak sedap darinya." Hadist riwayat Imam Bukhari dan Imam Muslim*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Al-Imam Abu al-Husain Muslim bin Muslim bin Kausyaz al-Qusyairi Al-Naisaburi, "Shahih Muslim": 2628.

PERSEMBAHAN

Saya mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan karya ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang melalui perjuangannya telah membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Penulis merasa bersyukur karena dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini meskipun menghadapi berbagai tantangan dan pengorbanan, baik dari segi materi, pemikiran, tenaga, maupun waktu. Oleh karena itu, karya ilmiah ini penulis persembahkan sebagai bentuk penghargaan dan dedikasi kepada:

1. Bapak Cahyo Gunarso dan Ibu Eny Kusniyanah sebagai orang tua yang telah memberikan support baik dari finansial dan tentu nya do'a yang tidak ada hentinya sampai detik ini.
2. Ustadz Aris Wisnu sebagai guru ngaji yang selalu berusaha membimbing hidup saya sewaktu menuntut ilmu di Jember. Jasamu akan tercatat di akhirat kelak
3. Aisyah Aulia Firda sebagai adek saya yang selalu memberikan dukungan dan menjadi alasan untuk pulang kerumah. Semoga hari mu menyenangkan.
4. Kepada Almamater Progra Studi Psikologi Islam Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember sebagai tempat mencari ilmu sehingga harapan nya dapat bermanfaat dan membanggakan kedua orang tua.

KATA PENGANTAR

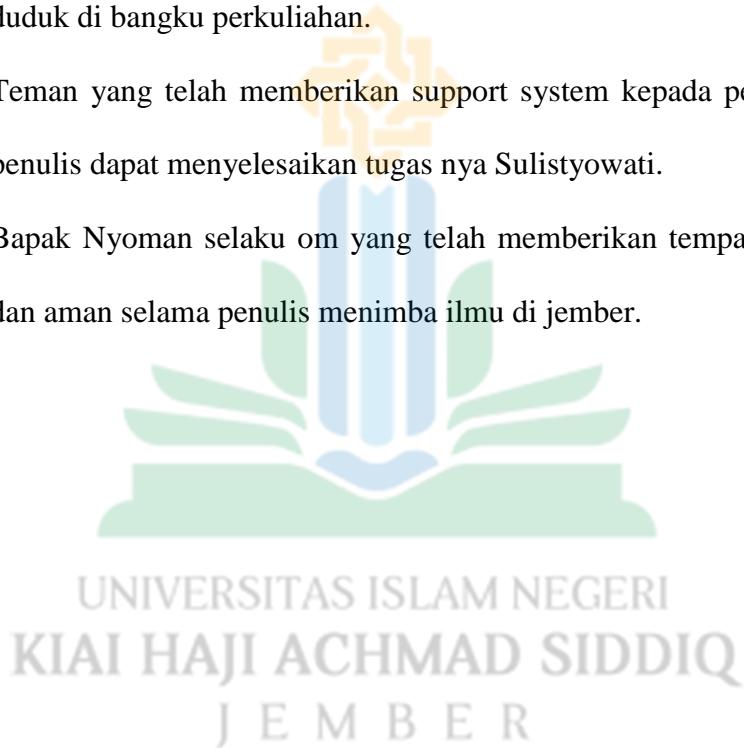
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Ilahi Rabbi, atas segala rahmat, taufiq dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pro player Mobile Legend Bang Bang di Kota Kota Jember”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi besar Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah hingga zaman yang penuh dengan cahaya ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.) di program studi Psikologi Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa tidak akan terselesaikan tanpa adanya bimbingan, dukungan, motivasi, dan doa dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M. CPEM, selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember
2. Bapak Prof Dr. Fawaizul Umam, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah
3. Bapak Dr. Muhib Alwi M.A, selaku Kajur Prodi Psikologi Islam dan Prodi Bimbingan Konseling Islam.
4. Ibu Arrumaisha Fitri, M.Psi. selaku ketua Pogram Studi Psikologi Islam.

5. Bapak Nuzul Ahadianto, S.PsI., M.Si. selaku pembimbing skripsi yang telah berkenan memberikan arahan dan motivasi terhadap skripsi penulis, semoga atas kesabarannya dalam mendidik penulis bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, khususnya dosen Fakultas Dakwah yang telah memberi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama duduk di bangku perkuliahan.
7. Teman yang telah memberikan support system kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas nya Sulistyowati.
8. Bapak Nyoman selaku om yang telah memberikan tempat yang nyaman dan aman selama penulis menimba ilmu di jember.



ABSTRAK

Cahyono Wahyu Arrafi, 2025: Hubungan Antara Konfotmitas Teman Sebaya dengan Perilaku agresif Pro Player Game Online Mobile Legend Bang-bang di Kota Jember

Kata Kunci: Konformitas Teman Sebaya, Perilaku Agresif, Skripsi

Perkembangan teknologi dan meningkatnya pengguna internet di Indonesia turut meningkatkan jumlah pemain Mobile Legends, namun juga memunculkan perilaku negatif seperti *toxic behavior, flaming, dan agresivitas* akibat tekanan kompetitif dan dinamika komunitas. Penelitian menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya berperan dalam membentuk agresivitas karena pemain mengikuti norma kelompok demi penerimaan sosial. Pada pro player, agresivitas tampak melalui ucapan kasar, tindakan frustrasi, dan konflik, bahkan dapat berujung pada kekerasan jika tidak dikendalikan.

Rumusan masalah apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pemain game online. Tujuan penelitian yakni peneliti bermaksud untuk menguji adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada pemain game online. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan mengumpulkan data menggunakan alat ukur atau alat penelitian dan menganalisisnya secara statistic atau kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan konformitas teman sebaya dan perilaku agresif pada pro player Mobile Legends di Jember menunjukkan hubungan lemah tapi signifikan (koefisien Pearson 0,294; $p=0,005$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Semakin tinggi konformitas teman sebaya, semakin besar kecenderungan perilaku agresif, meski pengaruhnya tidak kuat. Faktor lain seperti tekanan kompetisi, kondisi sosial, atau masalah pribadi kemungkinan lebih dominan. Temuan ini menegaskan bahwa norma kelompok tim esports mendorong agresivitas seperti verbal abuse dan griefing, terutama saat pemain menyesuaikan diri untuk penerimaan sosial.

DAFTAR ISI	
COVER	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian	14
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	15
F. Definisi Operasional.....	19
G. Asumsi Penelitian	20
H. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	24
A. Penelitian Terdahulu.....	24
B. Kajian Teori	32
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B. Populasi dan Sampel	46
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
D. Analisis Data	56
BAB IV PENGAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	60
A. Gambaran objek penelitian	60
B. Penyajian Data	64

C. Analisis dan Pengujian Data	70
D. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
1.1	Aspek dan Indikator Konformitas Teman Sebaya	18
1.2	Aspek dan Indikator Agresif.....	19
2.1	Tabel Deskripsi Penelitian Terdahulu	30
3.1	Kategori dan Nilai Skala	49
3.2	<i>Blus Print</i> Skala Konformitas Teman Sebaya	50
3.3	<i>Blus Print</i> Skala Agresifitas.....	51
3.4	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	53
3.5	Tabel Interpretasi	53

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, informasi dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan tersebut berjalan seiring dengan peningkatan kebutuhan masyarakat terhadap. Pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi tidak terbatas pada industri tertentu; tetapi juga meluas ke industri game, sebagaimana dibuktikan oleh maraknya game online di semua kelompok umur.¹ Hal tersebut dapat dilihat dari data Tek.id yang menunjukkan bahwa gamers Indonesia pada tahun 2020 sudah mencapai angka 100 juta dan diantara 60 juta memainkan gamer mobile². Penelitian pun menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia juga beraktivitas dengan handphone yang digunakan untuk bermain game dengan jumlah 25%, dan rata-rata bermain game online tersebut antara enam puluh menit lebih.

Survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berlangsung mulai tanggal 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024 menunjukkan bahwa sekitar 221 juta orang, atau 79,5% dari populasi Indonesia yang terdiri atas gen Z (kelahiran 1997-2012) dengan penggunaan internet sebanyak 34,4%, generasi milenial (kelahiran 1981-1996) dengan kontribusi 30,62%, dan gen X (kelahiran 1965-1980) dengan

¹ Priscilla Ratu Hana Grasella, Kismi Diah Ambarwati, “Agresivitas Pada Remaja Akhir Prempuan Pengguna Game Online Jenis MassivelyMultiplayer Online First Person Shooter”, Jurnal pendidikan Konseling, Vol. 5, No. 2, 2023, 1

² Praswanda Yuzrial Bagoes, Hedi Pudjo Santosa, dan Tandiyo Pradekso, “Hubungan Intensitas Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja”, Interaksi Online, Vol. 9, No. 4, (Oktober 2021), 148-159 <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/32102/0>

pengguna internet 18,98%, menggunakan internet. Dengan demikian, Indonesia berada di urutan lima besar dunia dalam jumlah orang yang menggunakan internet. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bekker, banyak game online yang disukai oleh remaja di antara usia 12 dan 30 tahun, dengan jumlah yang mencapai 80% dari remaja di antara usia 12 sampai 21. Menurut survei sekitar 37% remaja akhir, atau mereka yang berusia antara 17 dan 20 tahun, memanfaatkan internet untuk bermain game online. Mayoritas anak muda menggunakan game internet sebagai mekanisme pelepasan. Pada dasarnya, asalkan tidak digunakan secara berlebihan, game internet dapat dianggap sebagai bentuk hiburan.³

Melansir Situs okenews.com melaporkan adanya kasus pembunuhan terhadap seorang siswa di Madrasah Ibtidaiah Negeri (MIN) 1 Jombang, Jawa Timur, yang dilakukan oleh teman sekelasnya. Insiden tersebut dipicu oleh perselisihan seputar permainan daring, di mana tersangka memesan akun game dari korban, namun korban tidak memberikan akun tersebut. Ada⁴ pula Budaya toxic dalam *komunitas Mobile Legends*, seperti *flaming* dan *trash talking*, telah menjadi masalah serius yang merusak pengalaman bermain. Tindakan ini meliputi penghinaan, ejekan, serta perilaku agresif lainnya yang tidak hanya menciptakan lingkungan permainan yang tidak sehat, tetapi juga

³ Iradat Damar, "Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang", Jakarta, 31 Januari 2024, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240131152906-213-1056781/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Merujuk%20data%20APJII%2C%20daerah%20urban,standar%20error%200%2C3%20persen>

⁴ Mukhtar Bagus, Siswa SD dibunuh rekannya sendiri gara-gara game online. Dilansir pada okenews.com pada 17 Januari pukul 15.58..
<https://news.okezone.com/read/2020/10/24/519/2298829/siswa-sd-dibunuh-kawannya-sendiri-gara-gara-game-online>

memberikan pengaruh negatif pada kesehatan mental pemainnya. Sikap toxic ini sering kali dipicu oleh tekanan sosial dalam komunitas, di mana pemain merasa perlu menyesuaikan diri dengan norma kelompok yang membenarkan perilaku agresif. Jika dibiarkan, budaya ini dapat semakin mengakar dan memperburuk interaksi antar pemain dalam ekosistem game.⁵

Pada penelitian oleh Herlen Kartini berjudul Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku Agresif dalam Game Online, ditemukan bahwa adanya hubungan antara konformitas teman sebaya dan banyaknya bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada siswa.⁶ Individu yang berada dalam lingkungan yang mendukung atau membenarkan perilaku agresif cenderung mengikuti norma kelompok demi mendapatkan penerimaan sosial. Dalam dunia game online, tekanan dari teman sebaya dapat memicu pemain untuk bertindak agresif, seperti melakukan *flaming*, *trash talking*, atau bahkan *cyberbullying* terhadap lawan maupun rekan satu tim. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di komunitas game memainkan peran penting dalam meningkatkan perilaku agresif di kalangan pemain.

Berdasarkan fenomena dilapangan, Penelitian ini mengungkap bahwa sebagian pemain profesional menunjukkan perilaku agresif saat bermain game, baik secara verbal maupun nonverbal, terhadap rekan tim yang kurang

⁵ Arief Muhammad, Sandy Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang", Journal of Intercultural Communication and Society, Vol. 1, No.1, Juni 2022. Hal. 31-45

⁶ Kartini Herlen, "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa", Psikobprneo, Vol 4, No. 4, 2016. Hal 482-489

mahir dalam permainan Mobile Legends. Secara verbal, mereka sering menggunakan kata-kata penghinaan dan umpanan kasar, sedangkan secara nonverbal, beberapa di antaranya mengetuk-nyetukkan ponsel ke meja sebagai respons terhadap gangguan sinyal WiFi. Di antara sekian banyak pemain profesional (pro player) game daring di Kota Jember, teridentifikasi keragaman karakter yang signifikan. Sebagian di antaranya memiliki karakter lembut, sementara yang lain telah menunjukkan sifat agresif sejak sebelum bergabung dalam ekosistem esports. Fenomena ini berpotensi memicu dominasi perilaku agresif dalam dinamika tim, sehingga anggota tim yang awalnya bersifat pendiam dan lembut secara bertahap mengadopsi pola agresif tersebut guna mencapai konformitas. Selain itu, selama proses pengamatan, terdapat insiden di mana pemain dengan inisial AW menjadi marah ketika temannya mencoba berbicara saat ia sedang berkonsentrasi penuh pada permainan. Di samping itu, pemain dengan inisial RE mengalami perasaan iri hati terhadap temannya yang memiliki peringkat lebih tinggi dalam game tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan PB, seorang pemain profesional yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2024, pukul 12.00 WIB, ia menyatakan bahwa ketika timnya terus-menerus kalah, biasanya ia cenderung menggunakan kata-kata kasar untuk memaki. Jika rekan timnya mulai berbicara seperti itu, ia memilih untuk mematikan fitur suara karena merasa malas mendengarkannya. Selain itu, jika pemain yang terlibat adalah anak-anak kecil, mereka sering kali bertengkar saat mengalami kekalahan. PB

sendiri hanya tertawa melihatnya, atau terkadang mereka melemparkan ponsel ke meja sebagai bentuk frustrasi. Ia menjelaskan bahwa ketika rekan timnya sering melakukan kesalahan, perasaan kesal yang luar biasa muncul saat akhirnya kalah.

Peraturan mengenai pelanggaran siber di Indonesia, hal ini diatur melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik, yang disingkat sebagai UU ITE, mencakup pelanggaran di ruang digital, seperti pencemaran nama baik dan pelecehan.⁷ Pasal 27 ayat (3) undang-undang ini melarang pelecehan dan rostingan nama baik secara online, sedangkan ayat (4) mengatur hukuman atas ancaman dan intimidasi daring. Perubahan UU dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengubah batasan hukum terhadap dunia maya yang terus berubah, memperjelas sejumlah klausul hukuman, dan mempertimbangkan kemajuan teknologi.

Permainan daring adalah aktivitas yang dapat dilakukan oleh individu atau sekelompok orang melalui jaringan komputer, seperti internet atau intranet. Dengan berkembangnya teknologi jaringan komputer, permainan yang sebelumnya dilakukan secara langsung antar pemain bergeser menjadi permainan daring, yang umumnya tidak dibatasi oleh faktor ruang dan waktu., bisa dimainkan secara bersamaan dengan orang lain yang berada ditempat

⁷Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+anggal+21+april++2008

berbeda.⁸ MLBB pertama kali muncul dan langsung menjadi favorit penggemar genre game *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), mengalahkan game dengan format yang sama seperti *Langue of Legend* dan *Arena of Valor*.⁹ Game MOBA yang dibuat khusus untuk ponsel pintar yang disebut Mobile Legend. Untuk menguasai jalur atas atau gold liner, jalur tengah atau mid liner, dan jalur bawah atau exp liner. Karakteristik paling jelas yang membedakan satu kelompok sosial dari yang lain adalah bahasa, karena masing-masing menganggap bahwasanya ia berbeda dari yang lain melalui bahasa. Player dapat juga berdebat dan merancang strategi untuk memainkan mobile legend melalui bahsa mereka sendiri.¹⁰ Di Pro player sendiri permainan game online yang dimainkan hanya memainkan game Mobile Legend.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada tahun 2020 secara resmi telah mengakui eSports sebagai salah satu cabang olahraga prestasi. eSports merupakan kegiatan kompetitif yang dapat diatur oleh lembaga-lembaga olahraga nasional. Hal ini dimungkinkan oleh adanya regulasi internal KONI yang bekerja sama dengan Ikatan eSports Indonesia (IESPA),¹¹ sebuah organisasi bereputasi yang didedikasikan untuk mengawasi

⁸ Kusumawardani Perdana Syahrul, “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers ClashOfClans Pada Clan Indo Spirit” Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga, Vol.I, No.2, (Juli 2015), 156-158,

⁹ Arif Muhammad, Sandy Aditya, “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padag”, Journal of Interculturak Communication And Society (JICS), Vol. 1, No. 1,(Juni 2022), 31-45

¹⁰ Risyanto Diki, Juju Juandi, “Diskriminatif Kesantunan Nernahasa Tuturan Youtube Game Online Mobile Legend”, Jurnal Diksstrasia, Vol. 6, No. 2, (Juli 2022), 207

¹¹ EksibisiEsport Resmi DitutupdenganKeyakinanDipertandingkan pada PON XXI 2024, September 2021, <https://koni.or.id/2021/09/27/eksibisi-esports-resmi-ditutup-dengan-keyakinan-dipertandingkan-pada-pon-xxi-2024/>

pengembangan, pembinaan, dan kemajuan kompetisi eSports di Indonesia.

Melalui kerja sama ini, IESPA dan KONI memastikan bahwa eSports diselenggarakan secara terstruktur, termasuk regulasi dan standar yang mendorong partisipasi Indonesia dalam turnamen internasional. Informasi lebih rinci mengenai kegiatan ini dan regulasi terkait dapat ditemukan dalam publikasi resmi KONI, IESPA, dan Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia yang memberikan wawasan mengenai perkembangan eSports sebagai salah satu komponen olahraga Indonesia.

Menurut Audi E. Prasetyo, dalam jurnal yang ditulis oleh Faidillah Kurniawan mengemukakan olahraga elektronik, yang juga dikenal sebagai eSports, merupakan bagian dari dunia olahraga yang memanfaatkan permainan video sebagai sarana utama kompetisi. Menurut Wahyunanda Kusuma Pertiwi, olahraga elektronik yang kadang disebut permainan kompetitif, permainan pro, ESports, E-Sports, olahraga elektronik, atau permainan pro di Korea Selatan merupakan acara permainan video multipemain yang biasanya melibatkan pemain profesional. Adapun menurut Reza Wahyudi, mengatakan bahwa E-Sport merupakan jenis olahraga digital yang diselenggarakan oleh para profesional dalam olahraga seperti bulu tangkis, bola basket, atau sepak bola dan memerlukan pelatihan khusus.¹²

Menurut Brilio, untuk menjadi pemain terbaik atlet eSports bermain selama 8–9 jam perhari. Pada cabang olahraga lain juga melalui proses serupa yang dilakukan untuk menjadi pemain terbaik, akan tetapi pendekatannya

¹²Kurniawan Fadillah, “E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian”, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 2019, 62. Available online at <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>

berbeda. Atlet profesional membutuhkan banyak fokus, komitmen, latihan, ketangguhan mental, dan daya tahan. Hal yang sama juga berlaku bagi atlet digital profesional di eSports dan atlet olahraga sejati di kedua cabang olahraga tersebut. Perbedaan antara atlet eSports dan gamer sangat signifikan. Ketua Umum Ikatan eSports Indonesia, Eddy Lim, dalam Brilio mengatakan bahwa selain sering mengembangkan fisik dan daya tahan Untuk dapat bersaing dengan intensitas yang sama seperti atlet olahraga konvensional, para pemain ini juga harus mengembangkan kemampuan kognitif dan logika yang kuat, yang diperlukan untuk merancang strategi selama pertandingan game moba.¹³

Pada perilaku agresif sering menyebabkan remaja melakukan tindakan kekerasan. Di Indonesia sendiri, perilaku agresif terus meningkat. Pada tahun 2017, jumlah kasus meningkat dari 6325 pada tahun 2013 menjadi 952.397 pada tahun 2017 dan semakin meningkat pada tahun 2020.¹⁴ Perilaku agresif dapat dipicu oleh faktor genetik, psikologis, lingkungan, dan penerapanaturan yang tidak tepat. Perilaku agresif tidak hanya merugikan pelakunya, tetapi juga dapat merugikan orang lain, termasuk harta benda dan jiwa, dan menimbulkan ancaman bagi ketentraman masyarakat.¹⁵

Studi mengungkapkan bahwa tindakan agresif, seperti pelecehan verbal, kerap ditemukan dalam permainan Mobile Legends. Lingkungan serta dinamika interaksi sosial berperan dalam membentuk sikap individu, di mana

¹³Kurniawan Fadillah, 65

¹⁴ Febrina Widia, Raihana BinqalbiRuzain, dan Irma Kusuma Salim, “Hubungan Religitas Dengan Perilaku Agresif Pada Taruna Politeknik Negeri Bengkalis Jurusan Kemaritiman”, 2

¹⁵ ibid, 2

kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya dapat memperbesar kemungkinan munculnya perilaku agresif.

Perilaku Negatif dalam Komunitas Mobile Legends Studi mengungkapkan bahwa tindakan negatif, seperti menghina, meremehkan, dan menggunakan bahasa kasar terhadap rekan setim maupun lawan, kerap terjadi dalam permainan Mobile Legends. Sikap ini dapat mengganggu pengalaman bermain dan menciptakan atmosfer yang kurang kondusif.¹⁶

Perilaku agresif tidak hanya membahayakan individu yang melakukannya, melainkan juga dapat membahayakan pihak lain, meliputi harta benda dan nyawa, serta mengancam keharmonisan masyarakat. Al-Hadist, dalam Arbain Nawawi ke 15, menguraikan tentang perilaku tersebut. ini karea bertentangan dengan ajaran tentang penghinaan secara verbal. Hadist tersebut berbunyi:

فَالَّذِي نَهَى اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ عَنْ أَيِّ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ
وَالْيَوْمُ الْآخِرِ فَلَيَقُولَنَّ حَيْرًا أَوْ لِيَصُمُّتْ ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمُ الْآخِرِ فَلَيُكْرِمْ جَاهَرًا ، وَمَنْ
كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمُ الْآخِرِ فَلَيُكْرِمْ ضَيْفَهُ

Artinya: Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, ia berkata, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam. Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tetangganya. Dan barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tamunya.” (HR. Bukhari dan Muslim).¹⁷

¹⁶ Aziz Hilman, 5 Alasan Banyak Pemain Toksik di Mobile Legend, 1 Januari 2024. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/alasan-banyak-pemain-toksik-di-mobile-legends-c1c2>

¹⁷ Bersama Dakwah.Net, “Al-Hadist Arbain Nawawi ke 15”, <https://bersamadakwah.net/arbain-nawawi>

Hadist ini mengajarkan untuk menjalin hubungan sosial yang benar dengan menghindari penghinaan, ejekan, dan perilaku merendahkan. Dengan demikian, nilai-nilai dalam ayat ini dapat menjadi pedoman untuk mengurangi perilaku agresif, meningkatkan empati, dan menciptakan lingkungan yang lebih damai, termasuk dalam komunitas pro player.

Buss dan Perry pada tahun 1992, Perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai segala bentuk tindakan atau kecenderungan tindakan yang bertujuan untuk melukai pihak lain, baik melalui dampak fisik maupun psikologis. Menurut Santrock pada tahun 2013, sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap perilaku tersebut mencakup identitas remaja, kurangnya kemampuan mengendalikan diri, usia, jenis kelamin pria, minimnya aspirasi dan penghargaan terhadap pendidikan, pengaruh dari teman sebaya, tingkat status sosial ekonomi, kondisi lingkungan hunian, serta dinamika dan relasi dalam keluarga. Faktor paling utama yang memengaruhi perilaku agresif pada remaja adalah kondisi serta hubungan keluarga, khususnya pola pengasuhan yang bersifat *otoriter*.¹⁸

Salah satu cara untuk meminimalisir terjadinya tindakan agresifitas adalah dengan mematuhi norma yang ada agar diterima dengan baik oleh kelompok. Tindakan tersebut dinamakan dengan konformitas. Menurut Myers, konformitas merupakan Modifikasi dalam perilaku atau pandangan yang muncul akibat pengaruh kelompok, yang kemudian memungkinkan individu terhindar dari olok dan pengabaian oleh anggota kelompok tersebut. Baron

¹⁸NickSalenusMarchelino, dan Christiana Hari Soetjiningsih,"Pola Asuh Otoriter (AothoritarianParenting)dan Perilaku agresif Pada Siswa Di Salah Satu SMK di maluku Tengah", Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol.2 No. 3, (November 2022),4-5

dan Byrne menjelaskan bahwa konformitas merupakan upaya seseorang untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan norma serta perilaku orang lain. Santrock mengemukakan bahwa ketika seseorang meniru tindakan orang lain di bawah tekanan nyata atau imajiner konformitas akan terjadi.¹⁹

Konformitas teman sebaya adalah suatu perilaku seseorang untuk menganut acuan kebiasaan yang ada didalam suatu kelompok, serta mengamalkan aturan yang ada di kelompok walaupun aturan tersebut sangat bertentang dengan apa yang menjadi kepribadiannya, ada dua unsur yang dapat membentuk konformitas, yakni pengaruh normative dan juga pengaruh informasional. Pengaruh normatif yakni penyesuaian individu dengan keinginan dan harapan dari orang lain agar individu tersebut diterima di kelompok. Sedangkan pengaruh informasional adalah sebuah tekanan yang bisa terbentuk karena kemauan individu tersebut karena adanya kemiripan pemikiran yang sama serta menganggap informasi dari kelompok lebih terpercaya daripada informasi yang sudah dimilikinya. Untuk mencegah pertentangan dalam kelompok konformitas teman sebaya²⁰.

Dunia e-sport, terutama Mobile Legends: Bang Bang, menciptakan lingkungan kompetitif yang tinggi sehingga memicu tekanan psikologis besar pada para pro player. Tekanan untuk selalu menang, ekspektasi tinggi dari penggemar, dan interaksi online yang seringkali anonim dapat memicu

¹⁹ Praswanda Yusrizal Bagoes, Hedi Pudjo Santosa, dan Tandiyo Pradekso, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebayadengan Perilaku Agresif pada Remaja”,

²⁰ Mahmudah Richa Amalia, dan Ika Andrimi Farida, “Hubungan Konformitas dan Pengambilan Keputusan Pembelian Paket Aplikasi Video Streaming pada Remaja di Malang”, Jurnal Flourishing, Vol.2 No.3, (2022), 402

berbagai emosi negatif seperti frustrasi dan amarah. Atmosfer kompetisi yang sengit, ditambah dengan budaya gaming yang seringkali mentoleransi perilaku agresif, dapat mendorong munculnya perilaku toxic seperti *verbal abuse*, *griefing*, dan *toxicteamplay*. Selain itu, melihat pemain lain berperilaku agresif juga dapat menjadi pemicu bagi pemain lain untuk melakukan hal yang sama. Semua faktor ini secara bersama-sama dapat berkontribusi pada meningkatnya perilaku agresif di kalangan pro player.²¹

Menurut Sarwono salah satu unsur yang berkontribusi terhadap perkembangan Salah satu aspek perilaku agresif di kalangan remaja adalah kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok teman sebaya. Remaja umumnya menghabiskan waktu yang cukup lama bersama teman-teman mereka, sehingga akhirnya mereka cenderung mengadopsi standar perilaku yang berlaku dalam interaksi kelompok tersebut. Fenomena konformitas terhadap teman sebaya ini sering kali dianggap sebagai salah satu faktor utama dalam perkembangan agresivitas remaja penyebab utama dalam perilaku yang tidak pantas di kalangan remaja.²²

Penelitian yang dilakukan oleh Marcellino Wahyu Wisnu Murti, menjelaskan bahwa hasil dalam penelitiannya ini menunjukkan duaagaan sementara yang diajukan oleh peneliti yaitu terdapat hubungan kurang baik yang begitu menonjol antara kontrol diri dengan agresivitas anggota

²¹Riyanto Diki, Mahmud Gusti Afandi, dan Cahyo Hasanudin, “Menghilangkan Sifat Emosional dan Toxic Game Mobile Legends”, Prosiding, Vol. 1, No. 1, 2023, 728-729

²²Praswanda Yusrizal Bagoes, Hedi Pudjo Santosa, dan Tandiyo Pradekso, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja”

komunitas Seminar MLBB Semarang ditolak.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, di antara perilaku agresif yang muncul, terdapat bentuk ekstrem yang sampai pada tahap pembunuhan. Maka dari itu, tindakan pembunuhan ini ditetapkan sebagai problem penting karena menyangkut hilangnya nyawa seseorang yang tidak dapat tergantikan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif bukan hanya sebatas emosi sesaat, tetapi dapat berkembang menjadi tindakan yang fatal jika tidak dikendalikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif terhadap Game Online Mobile Legends Bang Bang pada Pro Player di Kota Jember” sebagai upaya memahami faktor-faktor sosial yang mempengaruhi perilaku agresif dalam konteks pergaulan digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yakni “Apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pemain game online?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yakni peneliti bermaksud untuk menguji adanya hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pemain game online.

²³ Marcellino Wahyu Wisnu Murti, “Hubungan Anar Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pemain Game *Mobile Legends* pada Komunitas Semar MLBB Semarang, (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2021)

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian terkait hubungan antara keterkaitan antara konformitas dari teman sebaya dan perilaku agresif pada pemain profesional Mobile Legends Bang Bang di kota Jember menawarkan keuntungan, baik dalam aspek teoretis maupun praktis, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstibusi manfaat secara teoritis di bidang Psikologi sosial serta memberikan pemahaman dan wawasan kepada pembaca mengenai Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Terhadap Pemain Game Online Mobile Legend Bang Bang Pada Pro Player Kota Jember hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi peneliti yang berkaitan dengan tema yang serupa.

2. Manfaat Secara Praktis

a) Bagi subjek penelitian

Konformitas teman sebaya terhadap norma dan tekanan yang berasal dari teman sebaya, apabila tidak dijalankan dengan cara yang sehat dan proporsional, dapat memberikan dampak negatif berupa peningkatan perilaku agresif pada individu. Dalam konteks penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai keterkaitan antara konformitas teman sebaya dan manifestasi perilaku agresif, khususnya pada pemain game online Mobile Legends

Bang Bang. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pengaruh interaksi sosial dalam kelompok sebaya dapat memicu atau memperkuat kecenderungan agresif di kalangan para pemain, sehingga hubungan antara kedua variabel tersebut dapat teridentifikasi dengan jelas dan menjadi dasar bagi upaya pencegahan maupun penanganan yang lebih efektif.

b) Bagi orang tua

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi orang tua yang anaknya menekuni terutama Pro Player Kota Jember agar lebih dipantau supaya tidak terjerumus ke perilaku agresif.

c) Bagi pembaca/peneliti selanjutnya

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan terkait Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Terhadap Pemain Game Online Mobile Legend Bang Bang Pada Pro Player Kota Jember.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang dimaksud ini merupakan suatu nilai, atribut, atau sifat dari seseorang, objek, atau kegiatan yang memiliki jenis tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut kemudian ditarik kesimpulannya.²⁴

²⁴ Sugiyono, “metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & B”, 38

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau yang biasa dikenal dengan *independent variabel* yang dimaksud disini merupakan variabel yang dapat mempegaruhi atau dapat menimbulkan perubahan pada variabel terikat.²⁵ Variabel bebas biasa disebut dengan variabel independent atau variabel “X”. adapun variabel bebas dalam penelitian ini yakni “Konformitas teman sebaya”.

b. Variabel Terikat

Variabel Terikat atau yang biasa disebut dengan *dependent variabel* adalah variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas, artinya variabel terikat ini merupakan sesuatu yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.²⁶ Variabel terikat ini juga biasa disebut dengan variabel dependen atau biasa dikenal dengan simbol “Y”. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yakni “Agresif”.

2. Indikator Variabel

Pada indikator variabel ini merujuk pada empiris dari variabel yang akan diteliti. Indikator ini yang akan digunakan sebagai dasar membuat item-item pertanyaan kuisioner.²⁷ Adapun variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni Konformitas dan Agresif, sebagaimana berikut:

²⁵ Sugiyono, “metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & B”, 39

²⁶ ibid, 39

²⁷ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, 40

a. Indikator dan Aspek Variabel Konformitas teman sebaya

Adapun indikator variabel dalam penelitian ini merujuk pada aspek variabel konformitas menurut teori Mehrabian dan Stefl pada tahun 1995 yang menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya memiliki tiga aspek antara lain : ²⁸

1) Keinginan meniru kelompok

Individu meniru dan mengikuti seseorang atau beberapa orang yang dominan dalam kelompok tersebut sehingga orang tersebut menjadi peniru hingga menjadi kebiasaan kelompok. Seseorang harus mengikuti kebiasaan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri.

2) Bergabung untuk menghindari konflik

Individu yang berada dalam kelompok akan berusaha menghindari konflik dengan anggota kelompoknya. Dimana individu masih mendengarkan kritik dan saran dari orang lain untuk membenahi kelompok tersebut.

3) Memicu pengikut kelompok

Individu akan memilih menjadi anggota kelompok karena individu tersebut masih bingung harus berbuat apa saja yang benar yang dilakukan kelompok tersebut. Hal tersebut dikarenakan individu mudah menuruti orang lain dan mudah terpengaruh oleh orang lain.

²⁸Turnip Fransiska, Cristiana Hari Soetjiningsih, “Konformitas Teman SebayadenganPerilakuMerokok pada Mahasiswa UKSW Salatiga”, JurnalCakrawalaIlmiah, Vol. 2, No. 5, (Januari 2023), 4

Tabel 1.1
Aspek dan Indikator Konformitas

	Aspek	Indikator
Konformitas	Keinginan meniru kelompok	Meniru orang yang dominan dikelompok
	Bergabung untuk menghindari konflik	Mampu menghindari konflik dengan anggota kelompok
	Memicu pengikut kelompok	Mampu mendengarkan kritik dan saran orang lain

b. Indikator dan Aspek Variabel *Agresif*

Adapun indikator variabel dalam penelitian ini merujuk pada aspek variabel *agresif* menurut Buss dan Perry yang menyatakan ada empat aspek, antara lain:²⁹

1) Agresi Fisik

Agresi fisik yakni perilaku agresif yang secara sengaja meluapkan emosinya dengan cara fisik, misalnya memukul, menendang, memarahi, dan mendorong.

2) Agresi Verbal

Agresi verbal yakni perilaku yang menyerang dan melanggar hak orang lain dengan menggunakan perkataan kasar dan kotor.

3) Agresi Kemarahan

Agresi kemarahan yakni agresi yang bersifat tidak terlihat

²⁹Nick Salenus Marchelino, Christina Hari Soetjiningsih, “Pola Asuhotoriter(Authoritarian Parenting) dan Perilaku Agresif pada Siswa di Salah Satu SMA di Maluku Tengah, Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No. 3, (November 2022), 3

dalam perasaan seseorang, akan tetapi berdampak menyakiti orang lain. Perilaku tersebut bisa tampak ataupun tidak tampak. Sebab kemarahan bisa sementara maupun tetap.

4) Agresi Permusuhan

Agresi permusuhan yakni suatu perasaan kurang baik terhadap orang lain yang muncul karena perasaan tertentu, misalnya dapat dipicu karena dendam ataupun cemburu.

Tabel 1.2
Apek dan Indikator Agresif

Agresif	Aspek	Indikator
	Agresi Fisik	Kekerasan fisik
	Agresi Verbal	Ucapan kasar
	Agresi Kemarahan	Kemarahan tampak
		Kemarahan tidak tampak
	Agresi Permusuhan	Perasaan negatif

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang digunakan sebagai pedoman pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian berdasarkan pada indikator variabel.³⁰ Adapun definisi operasional pada penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Konformitas teman sebaya

Konformitas teman sebaya merupakan suatu perubahan perilaku ataupun sikap dari seseorang yang terjadi karena adanya suatu tekanan, baik secara nyata maupun hanya dalam banyangan, dari kelompok sosial

³⁰ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, 24

atau orang lain. Disini kita bisa melihat bagaimana seseorang cenderung menyesuaikan diri dengan norma atau harapan kelompok agar diterima, sama dan dianggap sudah menjadi bagian dari kelompok sosial tersebut. Konformitas sendiri bisa terjadi dari berbagai kondisi dan situasi tertentu, baik di tempat kerja, tempat bermain, sekolah, ataupun lingkungan sosial lainnya dan biasanya juga bisa melibatkan penyesuaian terhadap standar, nilai, atau perilaku mayoritas.

2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti, merusak, menganggu orang lain, baik secara verbal maupun non verbal. Sikap atau perilaku tersebut bisa muncul karena memiliki berbagai macam alasan, misalnya frustasi, amarah dari diri sendiri, atau dorongan seseorang atau kelompok untuk mendominasi.

Perilaku agresi ini bersifat langsung, misalnya kekerasan yang dilakukan secara verbal maupun non verbal. Adapun bentuk perilaku agresif sendiri juga bisa dipengaruhi oleh faktor internal, seperti emosional dan kepribadian; selanjutnya faktor dari eksternal, seperti lingkungan maupun pengalaman yang telah dialami semasa hidupnya.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau yang biasa disebut sebagai anggapan dasar atau postpulat, yakni sebuah titik tolak yang mana kebenarannya dapat diterima oleh peneliti. Dalam anggapan dasar harus dirumusakan secara jelas sebelum peneliti melakukan pengumpulan data. Tidak hanya berfungsi sebagai dasar

berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti, anggapan dasar juga berfungsi mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesis.³¹

Adapun asumsi pada penelitian ini didapat dengan melihat kedua yakni variabel konformitas yang mana variabel tersebut berupa variabel *independent* dan variabel agresif yang berupa variabel *dependent*.

Adapun bentuk-bentuk perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss, A.H., & Perry, M mengelompokkan perilaku agresif kedalam empat bentuk agresif, yaitu: 1. Agresif fisik merupakan kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, 2. Agresif verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang lain secara verbal seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbal, 3. Marah merupakan representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi, 4. Permusuhan merupakan perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif seperti perasaan benci dan curiga pada orang lain, merasa kehidupan yang dialami tidak adil dan iri hati.

Pemain game online yang memiliki konformitas tinggi maka akan memiliki perilaku agresif tinggi. Sebaliknya jika pemain game online yang memiliki konformitas rendah maka akan mudah untuk mengontrol dirinya

³¹Pedoman Penelitian Karya Ilmiah, 59

dalam berperilaku agresif. Penelitian yang dilakukan oleh Nayosi Viny Buana Pujiastuti, menjelaskan bahwasanya dari hasil analisis yang didapatkan terdapat informasi bahwa semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula perilaku agresif dengan demikian hipotesisnya diterima. Dalam artian terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif. Peneliti berasumsi bahwa konformitas memiliki hubungan dengan perilaku agresif pada pemain game online.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah, yang mana pada rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³²

Hipotesis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua hipotesis yakni hipotesis alternatif dan hipotesis nihil. Adapun hipotesis alternatif ini merupakan hipotesis yang tidak memiliki keterhubungan antar variabel, sedangkan hipotesis nihil yakni hipotesis yang memiliki hubungan antara variabel.

1. Hipotesis alternatif (Ha) = Terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pemain game online mobile legend bang bang pada Pro Pralyer Kota Jember.
2. Hipotesis nihil (Ho) = Tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pemain game online mobile legend bang bang pada Pro Pralyer Kota Jember.

³² Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (mixedmethods), (Bandung, Alfabeta, 2014), 99

Setelah nantinya melakukan analisis data pada penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diambil yakni sebagai berikut:

1. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif, maka hipotesis alternative (Ha) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh terhadap perilaku agresif pada pemain game online Mobile Legends di Kota Jember.
2. Sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan, maka hipotesis nihil (Ho) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif pada pemain game online Mobile Legends di Kota Jember.

Ada keterkaitan positif antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif dalam game online, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas teman sebaya Pro Player, maka semakin besar kecenderungannya untuk berperilaku agresif saat bermain. Sebaliknya, jika tingkat konformitas rendah, maka perilaku agresif dalam game online juga cenderung lebih rendah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”, yang ditulis oleh Henry dan Egga Ellisiyapada tahun 2024.

Dalam penelitiannya mereka menggunakan desain penelitian korelasional dengan pendekatan *Cross-Sectional*. Teknik sampling yang digunakan yakni total sampling dengan jumlah sampel yakni 52 siswa/i kelas VIII sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Data yang dikumpulkan menggunakan dua jenis instrument yakni instrument kecanduan game online dan instrument perilaku agresif yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan *uji Chi-Square*.³³

Dari hasil uji statistik Chi-Square menunjukkan nilai $p = <0,001$, yang mana hal ini berarti H_1 diterima. Dan hal tersebut terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi gameonline dengan perilaku agresif pada siswa/I kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya. Berdasarkan hasil penelitian hendaknya pihak sekolah bekerja sama dengan petugas Kesehatan (perawat, psikiater dan psikolog) dalam memberikan edukasi tentang bahayanya permainan gameonline yang dapat mempengaruhi Kesehatan fisik maupun psikologis seseorang.

³³ Wiyono Henry, dan EgaaElisia, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”, Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI), Vol 12 No 1, (Februari 2024):117-122

2. Jurnal berjudul “Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Durasi Lebih Dari 2 Jam”, yang ditulis oleh Novi Mustika Sari,danFalasifatul Falah, pada tahun 2024.

Dalam penelitiannya mereka menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang mana dalam pengambilan sampelnya ini menggunakan purposive sampling. Dalam pengumpulan datanya mereka menggunakan dua skala yakni skala perilaku agresif yang terdiri dari 36 item dengan reliabilitas 0,932 dan skala konformitas yang terdiri dari 16 item dengan reliabilitas 0,877. Sedangkan dalam uji hipotesis pertama pada penelitian ini menggunakan teknik *productmoment* dengan $kolerasirxy = 0,712$ dengan taraf signifikansi 0,000 ($p<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif. Sedangkan uji hipotesis yang kedua pada penelitian ini menggunakan T-test dengan nilai signifikansi $0,061>0,05$. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan perilaku agresifitas antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan yang bermain gameonline dengan durasi lebih dari 2 jam. Dan berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya jika konformitas tinggi, maka perilaku agresifitasnya semakin tinggi pula. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima dan hipotesis kedua ditolak.³⁴

³⁴ Sari Novita Mustika, dan Falasifatul Falah, “Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas dan Jenis Kelamin pada Siswa yang bermain gameonline dengan durasi lebih dari 2 jam”, Jurnal Ilmiah Sultan Agung, (15 Juni 2024), 93-101

3. Jurnal yang berjudul “Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Makassar”, yang ditulis oleh RainathaAnggreyani, Nopi Nur Khasanah, dan Herry Susanto, pada tahun 2020.

Dalam desain penelitiannya mereka menggunakan metode kualitatif dan jenis desain penelitiannya menggunakan *Studi CrossSectional*. Pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan menggunakan kuisioner, adapun jumlah responden sebanyak 40 orang dengan teknik total sampling. Data yang diperoleh akan diolah secara statistik dengan menggunakan uji *somers 'd*.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat yakni dengan karakteristik usia responden sebanyak 30% berusia 18 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan 52,5% kecanduan gameonline berat, 32,5% menunjukkan kecanduan game online sedang dan 15% menunjukkan kecanduan game online ringan. Sebanyak 17,5% menunjukkan perilaku agresivitas berat, 77,5% menunjukkan perilaku agresivitas sedang dan sebanyak 5% menunjukkan perilaku agresivitas ringan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain gameonline dengan perilaku agresivitas pada remaja di game center Semarang ($p = 0,042$), dengan kolerasi lemah ($r = 0,290$).³⁵

³⁵AnggreyaniRainatha, Nopi Nur Khasanah, dan Herry Susanto, “Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang, Jurnal Ilmu Kesehatan, Vol 14 No. 1 (Juni 2020), 1-5

4. Jurnal yang berjudul “Hubungan Konformitas dan Pengambilan keputusan Pembelian Paket Aplikasi Video Streaming Pada Remaja di Malang” yang disusun oleh Richa Amalia Mahmudah dan Ika Andriani Farida, mahasiswa dari Universitas Negri Malang.

Penelitian yang bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan konformitas dengan pengambilan keputusan pembelian pada remaja yang berlangganan paket aplikasi *video streaming* di Malang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian tersebut yakni menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria khusus yakni remaja yang pernah ataupun sedang berlangganan paket aplikasi *video streaming* di Malang. Metode pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan skala konformitas yang diadaptasi dari skala asli *Conformity Scale* yang dibuat oleh Mehrabian dan Stefl dan skala pengambilan keputusan yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis data dalam penelitian tersebut menggunakan korelasi *product moment* yang kemudian diperoleh hasil nilai hitung $r = -0,108$ ($p > 0,05$) yang berarti tidak ada hubungan antara konformitas dengan pengambilan keputusan pembelian pada remaja yang berlangganan paket aplikasi *video streaming* yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan. bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang serupa setelah masa pandemik.³⁶

5. Jurnal yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online”, yang ditulis oleh Sekar

³⁶ Mahmudah Richa Amalia, Ika Andriani Farida, “Hubungan Konformitas dan Pengambilan Keputusan Pembelian Paket Aplikasi Video streaming Pada Remaja di Malang”, Jurnal Flourishing, 2 (5), 2022, 398-414

Safitri dan Fikri, pada tahun 2022.

Hipotesis dalam pelitian ini yakni terdapat hubungan antara kecanduan game terhadap perilaku agresif verbal pada user game online. Metode yang digunakan yakni menggunakan pendekatan kuamtitatif dengan desain korelasional, sedangkan teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria individu berada pada tahap remaja sampai dewasa awal (12 tahun s/d 40) yang bermain game online; memiliki rentang waktu minimal bermain lebih dari 3-5 jam perhari, jenis game *MMORPG*, *MOBA*, *FPS*, *Battle Royale* sejumlah 174 orang. Skala yang digunakan untuk pengambilan data adalah skala kecanduan game dengan rentang daya item 0,280-0,611 dan memiliki nilai reabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,929 dan skala agresif verbal dengan rentang daya item 0,300-0,674 dan memiliki nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,945. Analisis data yang digunakan adalah korelasi produk moment pearson dengan bantuan software SPSS 23.0 (Statistical Packages for the Sosial Sciences). Dan hasil yang diperoleh dalam perhitungan statistic tersebut menunjukkan nilai korelasi ($r = 0,639$; $p < 0.05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan positif antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal pada user game online.³⁷

³⁷ Safitri Sekar, dan Fikri, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal Pada UserGame Online, Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop, Vol. 2 No. 1, (2022), 31 <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/pdhp>

6. Jurnal yang berjudul “Agresifitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Onine Jenis Massivel Multiplayer Online Firs Person Shooter”, yang ditulis oleh Hanna Gracella Priscilla Ratu dan Krismi Diah Ambarwati, pada tahun 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti gambaran perilaku agresif remaja akhir perempuan pengguna game online jenis massively multiplayer first person shooter (MMOFPS). Jenis penelitian ini adalah fenomenologi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yakni dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari temuan menunjukkan perilaku agresif pada subjek dipicu oleh adanya emosi marah yang dirasakan saat bermain game online dan para subjek mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi. Bentuk perilaku dalam mengekspresikan emosi marah adalah dengan mengeluarkan kata kasar berupa makian, melempar benda yang ada disekitar, emosional pada diri sendiri dan orang lain, adanya permusuhan, dan mengabaikan panggilan dari orang tua.³⁸

7. Jurnal yang berjudul “ Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans* Pada Clan Indo Spirit), yang ditulis oleh Syahrul Perdana Kusumawardi, pada tahun 2015.

Dalam penelitiannya dia menggunakan metode penelitian observasi

³⁸Kusumawardi Syahrul Perdana, “Agresifitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna GameOnine Jenis MassivelMultiplayer Online Firs Person Shooter”,Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 5, No. 2 (2023)1-8

partisipasi dan wawancara. Dalam penelitiannya ia juga menggunakan analisa dengan metode analisis kualitatif yang membahas bagaimana interaksi social *gamers Clash Of Clans* pada *clan* INDO SPIRIT. Hasil penelitian tersebut akhirnya dapat diketahui bagaimana interaksi sosial yang ada diantara anggota *clan* INDO SPIRIT. Dari pola perilaku yang timbul dari para pemain tersebut yakni terjadi perubahan gaya hidup. Penggunaan waktu untuk bermain gameonline dengan tidak mengenal waktu akan tempat dan hal tersebut dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang. Sedangkan dalam hubungan antar anggota, proses kontak sosial atau interaksi social memiliki dua jenis interaksi yakni, interaksi yang bersifat asosiatif yang mana interaksi ini dilakukan pemain *Clash of Clans* pada kesatuan antar individu atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dan interaksi selanjutnya yakni interaksi yang bersifat diasosiatif yang menghasilkan hubungan social dalam bentuk persaingan (completion), kontraversi (contravention), dan pertikaian (conflict).³⁹

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

JUDUL, NAMA, TAHUN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”,	Sama-sama menggunakan instrumen agresif, sama-sama menggunakan instrumen agresif, metode penelitian yang menggunakan metode	Desain penelitian yang digunakan yakni korelasional dengan pendekatan <i>Cross-Sectional</i> . Teknik sampling yang

³⁹Kusumawardi Syahrul Perdana, “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentaf Interaksi Sosial *Gamers ClashOfClans* pada Clan Indo Spirit”, AntoUnairdotNet, Vol. IV, No. 2, (Juli 2015), 160-162

Henry dan Eggia Ellisiya, 2024.	kuantitatif	digunakan yakni total sampling, sedangkan data yang dikumpulkan menggunakan dua jenis instrumen yakni kecanduan gameonline dan instrumen agresif.
Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Durasi Lebih Dari 2 Jam, Novi Mustika Sari, dan Falasifatul Falah, 2024	Metode penelitian yang digunakan sama yakni kuantitatif, pengumpulan data yang digunakan sama-sama menggunakan skala perilaku agresif dan skala konformitas.	Subjek yang digunakan, pengambilan sampelnya menggunakan purposive sampling.
Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Makasar, RainathaAnggreyani, Nopi Nur Khasanah, dan Herry Susanto, 2020.	Sama-sama membahas tentang gameonlie yang nerhubungan dengan perilaku agresifitas.	Desain penelitian yang digunakan yakni dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis desain penelitian yang menggunakan <i>Studi CrossSectional</i> , sedangkan pengumpulan datanya menggunakan kuisioner, dengan teknik total sampling.
Hubungan Konformitas dan Pengambilan Keputusan Pembelian Paket Aplikasi <i>Video Streaming</i> pada Remaja di Malang, Richa Amalia Mahmudah dan Ika Andriani Farida, 2022	Teknik pengambilan sampel sama-sama menggunakan <i>purposive sampling</i> , menggunakan metode penelitian kuantitaif, menggunakan skala konformitas	Analisis data yang digunakan menggunakan korelasi <i>productmoment</i> , subjek yang digunakan berbeda.
Hubungan Kecanduan Game Online dengan	Metode yang digunakan yakni menggunakan	Subjek yang digunakan,

Perilaku Agresif Verbal Pada UserGame Online, Sekar Safitri dan Fikri, 2022.	pendekatan kuantitatif teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling.	
Agresifitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna GameOnline Jenis MassivelMultiplayer Online Firs Person Shooter, Hanna Gracella Priscilla Ratu dan Krismi Diah Ambarwati, 2023	Menggunakan objek yang sama	Jenis penelitian ini yakni fenomenologi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan yakni dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan
Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial <i>GamersClashOfClans</i> Pada Clan Indo Spirit), Syahrul Perdana Kusumawardhi, 2015.	Menggunakan objek yang sama	Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi partisipasi dan wawancara, menggunakan analisa yang digunakan yakni dengan metode analisis kualitatif.

B. Kajian Teori

1. Konformitas Teman Sebaya

Konformitas teman sebaya merupakan peraturan yang tidak tertulis tetapi ada dalam pikiran seseorang yang dibebankan kepada anggota kelompok atau teman sebaya. Hal tersebut berdampak cukup besar dan mengarah pada munculnya perilaku tertentu pada anggota kelompok.⁴⁰

Menurut Mighwar konformitas teman sebaya merupakan upaya yang dilakukan remaja untuk bertindak sesuai dengan norma-norma kelompok

⁴⁰ Wardani Laila Meiliyandri Indah, Ritia Anggadita, "Konsep Diri dan Konformitas Teman pada Perilaku Konsumtif Remaja", 19

guna mencegah ketidakadilan atau ketersaingan dari teman sebaya dan agar bisa diakui sebagai anggota kelompok. Para remaja menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman-temannya di luar rumah, dan tekanan dari teman sebayanya yang berdampak lebih besar.⁴¹

Menurut Mehrabian dan Stefl , untuk mencegah pertentangan dalam kelompok, konformitas, yakni keinginan untuk meniru dan mematuhi ide, nilai, dan perilaku. Dengan kata lain, seseorang dapat mengubah sikap dan tindakan mereka agar sesuai dengan lingkungan atau norma sosial. Mehrabian dan Stefl, mengemukakan terdapat tiga aspek konformitas antara lain sebagai berikut: ⁴²

2. Aspek-aspek konformitas teman sebaya

a. Keinginan untuk meniru kelompok

Seseorang meniru anggota kelompok yang dapat mempengaruhi lainnya dalam upaya menjadi penentu trend dan peniru anggota kelompok lainnya untuk merasa lebih percaya diri dan diterima oleh kelompok sosial tempat mereka berada.

b. Bergabung untuk menghindari masalah

Untuk memutuskan apakah akan bergabung dengan kelompok atau tidak, individu akan berusaha menghindari konfrontasi dengan anggota kelompok lainnya. Orang juga bergantung pada kritik dan saran dari orang lain, dan mereka percaya bahwa jika mereka tidak

⁴¹Turnip Fransiska, Cristiana Hari Soetjiningsih, “Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Merokok pada Mahasiswa“, Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No.5, (Januari 2023), 22

⁴²Turnip Fransiska, Cristiana Hari Soetjiningsih, “Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Merokok pada Mahasiswa UKSW Salatiga”, Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No. 5, (Januari 2023), 3-4

mengikuti instruksi atau bahkan menawarkan kritik dan saran, itu akan menimbulkan konflik.

c. Menghasut pengikut kelompok

Orang akan memilih mengikuti kelompok penghasut tersebut karena mereka tidak tahu harus berbuat apa dan karena mereka menerima semua perilaku kelompok tersebut. mudah diatur, mudah terpengaruh, dan cenderung langsung menuruti orang lain.

Menurut Baron dan Byrne, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi konformitas teman sebaya.⁴³

1) Kohesivitas

Tingkat ketertarikan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu kelompok yang dianggapnya mempunyai pengaruh. Ada lebih banyak tekanan pada seseorang individu untuk menyesuaikan diri jika kohesi tinggi, yang memiliki sebuah makna bahwa seseorang yang memiliki kekaguman pada orang ataupun kelompok tertentu. namun pada sisi lain jika kohesi tersebut rendah maka kebutuhan bagi seseorang individu untuk menyesuaikannya.

2) Ukuran Kelompok

Dalam sebuah percobaan, Milgram, seorang peneliti meminta satu hingga lima belas subjek untuk berhenti sementara dan melihat ke atas. Percobaan tersebut terdapat temuan yang menunjukkan bahwa: jika lebih banyak perjalanan kaki yang melihat keatas, maka

⁴³ Mahmudah Richa Amalia, Ika Andriani Farida, "Hubungan Konformitas dan Pengambilan Keputusan Pembelian Paket Aplikasi Video Streaming pada Remaja di Malang", Jurnal Flourishing, 2(5), 2022, 398-414

perbandingan antara pejalan kaki lain yang melakukan hal yang sama juga meningkat. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kapasitas kelompok mempengaruhi kemauan orang untuk menyesuaikan diri dengan yang lain. seseorang lebih cenderung berpartisipasi terhadap kelompok yang lebih besar.

Salah satu faktor yang menentukan kepercayaan dalam suatu kelompok adalah tingkat keahlian para anggotanya, termasuk sejauh mana pengetahuan mereka tentang suatu topik serta kewenangan mereka dalam memberikan informasi. Semakin tinggi tingkat keahlian kelompok dalam suatu bidang, semakin besar pula kepercayaan dan penghargaan individu terhadap mereka. Kemampuan kelompok dalam menyediakan informasi atau kebutuhan tertentu dapat meningkatkan peluang individu untuk diterima dalam kelompok tersebut. Hal ini seringkali membuat individu berusaha keras, bahkan terkadang memaksakan diri, agar dapat menjadi bagian dari kelompok.⁴⁴

3) Norma Injungtif dan Norma Deskriptif

Norma Injungtif atau perintah merupakan norma yang mengatur bagaimana seharusnya seseorang berperilaku, dalam artian norma injungtif ini menetapkan harapan untuk perilaku. Sedangkan norma deskriptif atau himbauan merupakan norma yang menjelaskan tentang bagaimana orang berperilaku pada situasi tertentu. Dari kedua norma tersebut memiliki kekuatan untuk membujuk orang agar menyesuaikan

⁴⁴ Dinny R, Fira F T, Grestia A, & Reva A, "Konformitas teman Sebaya Terhadap Gaya Hidup Di Lingkungan Pertemanan, Jurnal Dimensi Pendidikan dan pembelajaran, Vol 11, No. 1: 2023. Hal:217 <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

diri.

Menurut Dayakisni dan Hudaniah, setiap anggota kelompok umumnya telah menginternalisasi norma sosial yang berlaku, termasuk yang berkaitan dengan perilaku prososial. Norma-norma ini dianggap sebagai tanggung jawab bersama yang harus dipatuhi, baik untuk memperoleh pengakuan dan apresiasi maupun untuk menghindari risiko dikucilkan secara sosial.⁴⁵

Norma sosial adalah aturan tidak tertulis yang mengatur perilaku dalam suatu kelompok. Dalam konteks pro player Mobile Legends, norma sosial bisa mencakup:

- a) Norma Kompetitif: Mengharuskan pemain untuk selalu tampil maksimal dan menang, sehingga mendorong perilaku agresif jika ekspektasi ini tidak terpenuhi.
- b) Norma Solidaritas Tim: Pemain harus bekerja sama dan mendukung tim, tetapi juga bisa berarti mengikuti kebiasaan tim, termasuk jika ada budaya agresif dalam komunikasi.
- c) Norma Keberanian atau Ketangguhan: Pro player diharapkan tidak menunjukkan kelemahan dan harus mampu menghadapi tekanan, yang bisa berujung pada ekspresi agresif dalam game.

Menurut Goldberg Norma kelompok merupakan bidang studi, penelitian, dan praktik yang tidak hanya berfokus pada proses kelompok secara keseluruhan, tetapi juga pada pola komunikasi individu dalam interaksi tatap

⁴⁵ Sri Watipah Yovani, Yolanda Pahrul, "Peran konformitas Teman Sebaya dalam Membentuk Perilaku Prososial Remaja", Vol 6, No. 2, 2024. Hal 204

muka dalam kelompok diskusi kecil.⁴⁶ Maka dari itu setiap kelompok, dalam bentuk apa pun, sangat dipengaruhi oleh perilaku anggotanya, termasuk cara mereka berkomunikasi. Pola komunikasi ini membentuk pengalaman berkomunikasi dalam kelompok, yang melibatkan aspek seperti konformitas, fasilitasi sosial, dan polarisasi. Konformitas sendiri merujuk pada perubahan perilaku atau keyakinan seseorang agar sesuai dengan norma kelompok, baik karena tekanan yang nyata maupun hanya sekadar persepsi adanya tekanan tersebut, Dalam komunitas Mobile Legends pro player.

Dalam dunia permainan, norma kompetitif dan norma hierarki dalam tim berperan penting dalam membentuk pola perilaku pemain. Norma kompetitif mendorong gaya bermain agresif, yang dianggap sebagai strategi efektif serta simbol dominasi dalam permainan. Sementara itu, norma hierarki dalam tim menunjukkan bahwa pemain yang lebih senior atau berpengalaman sering menetapkan standar perilaku yang kemudian diikuti oleh pemain baru, menciptakan struktur yang memengaruhi dinamika kelompok dalam permainan.

3. Perilaku Agresif

Menurut Sigmund Freud, perilaku agresif merupakan manifestasi naluri kematian (*thanatos*) yang sangat berkembang karena memungkinkan seseorang melepaskan energi destruktifnya dengan cara yang menjaga keseimbangan mental antara *thanatos* atau naluri kematian dan naluricinta (*eros*). Sedangkan menurut Kartono agresif merupakan perilaku bermusuhan

⁴⁶ Cornelia Banunaek Prischa, Lilieri Aloysius, & Yermia Dj. Manafe, “Pengalaman Komunikasi Kelompok (Kajian Fenomenologi pada Kelompok Pemuda Jemaat Pniel Sikumana)”, Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi< Vol> 10, No.2, Juli 2021. Hal. 161-170

yang ditujukan pada seseorang atau suatu barang, sebuah curahan perasaan dan amarah yang kuat.⁴⁷

Perilaku agresif menurut Buss dan Perry membagi menjadi empat kategori yakni: bermusuhan, marah, verbal, dan fisik. Yang mana dalam perilaku agresif ini seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik. Pada agresi verbal ini sama seperti dengan menggunakan kata-kata untuk menyakiti orang lain. Agresi kemarahan sebanding dengan pengambangan kesiapan psikologi untuk berperilaku kasar. Misalnya, menjadi tidak sabar, mudah tersinggung, dan kehilangan kendali atas amarah seseorang. Sedangkan permusuhan, termasuk perasaan dalam ketidakadilan dalam hidup, kecemburuan, dan kebencian seta kecurangan terhadap orang lain.⁴⁸

Menurut Dayakisni dan Hudaima dalam buku psikologi sosial yang dirujuk oleh Nayosi Viny meng banyak ahli psikologi mengemukakan teori tentang perilaku agresif yang dilandasi oleh keahlian masing-masing. akan tetapi sampai saat ini hanya ada tiga teori mengenai perilaku agresif diantaranya sebagai berikut:

a. Teori Insting

Teori Psikoanalisis oleh Sigmund Freud, Konrad Lorenz, dan Robert Ardrey menyajikan pandangan tentang asal-usul dan sifat naluri manusia. Menurut Freud, manusia memiliki dua jenis naluri: naluri kehidupan, yang mencakup reproduksi dan seksualitas, serta naluri kematian atau hasrat akan kematian, yang terkadang muncul secara tidak sadar, seperti

⁴⁷Yanison Ahmad, Vina Sesriani, "Penybab Munculnya Perilaku Agresif pada Remaja(CouseOfAggressiveBehavioronAdolescents)" Jurnal KOPASTA, 6(1), 2019, 27

⁴⁸ ibid, 28

dalam perilaku agresif terhadap diri sendiri atau orang lain. Lorenz dan Ardrey dari teori Etologi menunjukkan bahwa perilaku agresif adalah bagian alami dari makhluk hidup, dengan mekanisme penghambat untuk menghindari konflik di dalam spesies yang sama. Mereka juga menyoroti kecenderungan manusia untuk mempertahankan teritorial dan perilaku agresif terhadap kelompok lain, sambil mempertahankan kedamaian di dalam kelompok mereka sendiri.

b. Teori Frustasi-Agresi

Kelompok psikologi di Yale University, yang terdiri dari Dollard, Doob, Miller, Mowrer, dan Sears, mengajukan teori bahwa frustrasi dapat memicu agresi. Mereka merumuskan postulat bahwa "agresi selalu disebabkan oleh frustrasi." Meskipun postulat ini awalnya diterima luas, teori tersebut kemudian dikritik karena terlalu sederhana. Beberapa alasan yang meragukan teori ini antara lain: 1) Individu yang mengalami frustrasi tidak selalu menunjukkan perilaku agresif, karena frustrasi juga dapat menyebabkan reaksi lain, seperti depresi. 2) Tidak semua agresi berasal dari frustrasi, karena setiap orang bisa menunjukkan perilaku agresif dengan alasan dan dalam kondisi yang berbeda. Frustrasi dapat menciptakan dorongan untuk bertindak agresif, tetapi ketakutan akan hukuman atau konsekuensi sosial dapat membuat individu mengalihkan agresi mereka ke sasaran lain.

c. Teori Belajar Sosial

Teori ini menyatakan bahwa lingkungan berperan dalam membentuk dan mempertahankan perilaku agresif seseorang. Melalui pengamatan terhadap tindakan orang lain, teori belajar sosial berasumsi bahwa individu cenderung meniru perilaku yang mereka saksikan. Oleh karena itu, para ahli percaya bahwa pemodelan sosial dapat berkontribusi pada munculnya agresi. Motivasi seseorang untuk mengamati, meniru, dan menampilkan suatu perilaku akan semakin kuat jika model yang diamati memiliki daya tarik serta jika perilaku tersebut memberikan pengalaman positif atau mendapat penguatan sosial.

Berdasarkan penelitian para ahli, perilaku agresif dapat diartikan sebagai segala bentuk tindakan yang menimbulkan dampak negatif sebagai ekspresi emosi. Bentuk agresi ini dapat bersifat verbal, seperti membentak dan memaki, maupun fisik, seperti memukul dan membanting. Para psikolog juga menjelaskan perilaku agresif melalui berbagai teori, di antaranya Teori Insting, Teori Frustrasi-Agresi, dan Teori Belajar Sosial.

Buss dan perry ⁴⁹ mengidentifikasi aspek-aspek pada perilaku agresif, yang terdiri sebagai berikut:

a. Agresi Fisik

Yakni cara mengekspresikan emosi secara sengaja dengan menggunakan kontak fisik seperti halnya memukul, mendorong, mencekeram, menendang, hingga merampas yang dikategorikan sebagai

⁴⁹Salenussa Nick Marshelino, Christiana Hari Soetjiningsih, “Pola AsuhOtoriter (Authorian Parenting) dan PerilakuAgresif pada siswa di salah Satu SMA di Maluku Tengah”, JurnalCakrawalaIlmiah, 2 (3) 2022, 1087

agresivitas fisik.

b. Agresi Verbal.

Perilaku agresivitas verbal merupakan penggunaan bahasa serta ucapan yang kasar ataupun merendahkan dengan maksud untuk melanggar hak orang lain seperti halnya menyerang, melanggar, menyakiti.

c. Agresi dalam kemarahan.

Agresivitas kemarahan adalah jenis kekerasan yang dapat disembunyikan dalam emosi seseorang akan tetapi memiliki potensi yang bisa menyakiti orang lain. Menyakiti dengan tampak maupun menyakiti yang tidak terlihat mungkin bisa saja terjadi dalam kondisi ini, karena kemarahan seseorang bisa berlangsung sementara atau kemarahan yang berlangsung lama.

d. Agresi permusuhan.

Jenis agresivitas yang dikenal sebagai agresi yang bermusuhan yang terwujud sebagai sentimen yang tidak menyenangkan terhadap orang disekitar yang dipicu oleh emosi tertentu. Misalnya, kecemburuan serta iri hati.

Sedangkan bentuk-bentuk agresivitas yang dikemukakan oleh Buss and Perry Menurut Buss dan Perry (1992), agresivitas dapat dibagi menjadi empat bentuk yang mencerminkan aspek motorik, afektif, dan kognitif:

1. Agresi fisik: yang mana bentuk agresi ini melibatkan tindakan fisik untuk melukai orang lain, seperti menyerang atau memukul.

2. Agresi verbal: bentuk agresi ini perilaku yang menyakiti orang lain melalui kata-kata, seperti berdebat, mengungkapkan ketidaksetujuan, atau menunjukkan ketidaksukaan.
3. Agresi marah (anger): Reaksi emosional berupa ketidaksenangan akibat luka fisik atau psikis, termasuk perasaan kesal, sulit mengendalikan amarah, atau kehilangan kesabaran.
4. Agresi permusuhan (hostility): Bentuk agresi yang bersumber dari pikiran negatif, seperti kebencian, kecurigaan, atau perasaan tidak adil terhadap kehidupan.

Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif menurut pendapat Myers :⁵⁰

- a) Frustasi yakni kondisi ketika suatu tujuan tidak tercapai, maka frustasi akan sering terjadi. Orang yang frustasi akan memicu agresif mereka.
- b) Faktor lingkungan yakni keadaan lingkungan sekitar dapat menyebabkan perilaku agresif, yang dapat dipicu dengan serangan atau kerumunan orang banyak, suhu matahari yang menyengat bahkan pengalaman-pengalaman yang menyakitkan.
- c) Efek obat-obatan terlarang yakni meminum obat-obatan terlarang dan meminum minuman beralkohol telah dikaitkan dengan banyaknya peningkatan risiko kekerasan.
- d) Provokasi. Adapun provokasi yang dilakukan oleh orang yang memiliki sifat agresif di pandang sebagai ancaman yang perlu di

⁵⁰ibid, 1087-1088

tanggapi secara agresif pula hal tersebut dilakukan dengan harapan supaya bahaya ancaman semakin kecil.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif menurut pendapat Santrock adalah pengendalian diri yang rendah, identitas remaja, usia, jenis kelamin (laki-laki), pengaruh teman sebaya, pendidikan rendah, status sosial ekonomi, hubungan keluarga, lingkungan tempat tinggal.

4. Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah segala bentuk tindakan yang dapat menimbulkan dampak negatif sebagai bentuk ekspresi emosi, baik secara verbal, seperti membentak dan memaki, maupun secara fisik, seperti memukul dan membanting. Perilaku ini sering ditemukan pada gamers karena mereka mengalami berbagai sensasi saat bermain. Ketika mengalami kekalahan atau karakter yang dimainkan mati, gamers cenderung melontarkan umpatan atau kata-kata kasar, yang dapat memicu tindakan agresif antar pemain.

Sementara itu, konformitas adalah kecenderungan seseorang untuk menyesuaikan perilakunya dengan orang lain, sehingga perilakunya menjadi serupa dengan kelompoknya. Menurut Sears, Freedman, & Peplau, konformitas terjadi ketika seseorang melakukan suatu tindakan karena orang lain atau kelompoknya juga melakukan hal yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara konformitas dan perilaku agresif pada pemain game online. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas seorang pemain terhadap norma dan perilaku kelompoknya, semakin besar

kemungkinan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif. Sebaliknya, pemain yang memiliki tingkat konformitas yang lebih rendah cenderung lebih mampu mengendalikan diri dan menghindari tindakan agresif, karena mereka tidak merasa tertekan untuk mengikuti perilaku negatif yang mungkin ditunjukkan oleh kelompok mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman tentang dinamika sosial dalam komunitas game online dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Menurut Sukmadinata penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. Tujuan utama dalam analisis data menggunakan metode kuantitatif adalah untuk mengevaluasi hipotesis yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggunakan metode numerik.⁵¹

Metode tradisional, positivistik, ilmiah, dan penemuan Adalah istilah-istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan metodologi penelitian kuantitatif. Dinamakan sebagai metode tradisional dikarenakan telah digunakan dalam penelitian sejak waktu yang lama sehingga menjadi sebuah kebiasaan. Penyebutan istilah positivistik dalam metode ini didasarkan pada filsafat empirisme. Hasilnya, dianggap sebagai pendekatan ilmiah sebab mematuhi persyaratan keilmuan secara spesifik, obyektif, terukur, logis, dan sistematis.⁵²

Metode korelasional adalah model studi dimana diimplementasikan melalui penelitian ini. Menurut Azwar, tujuan dari penelitian korelasional adalah untuk menentukan dengan menggunakan koefisien korelasi mengenai seberapa kuat dua variabel tersebut berhubungan satu sama lain. Kajian yang

⁵¹Syahroni irvan, Prosedur penelitian kuantitatif, *Jurnal Al-musthafa STIT al-aziziyah Lombok Barat*, Vol.2 No.2 2022. 46.

⁵²Wiwin Yuliani dan Ecep Supriatna, *Metode Penelitian Bagi Pemula* (WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG, 2023). 25.

dilakukan ini juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat hubungan yang terjadi.⁵³

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Penjelasan istilah ini, biasanya digunakan untuk menggambarkan suatu kelompok atau subjek berdasarkan ciri-ciri dan karakteristik tertentu dengan jumlah yang spesifik. Penetapan populasi ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mempelajari serta mencapai kesimpulan yang dibutuhkan. Secara sederhana, populasi dijelaskan sebagai total objek yang mencakup seluruh subjek, termasuk manusia atau objek alam lainnya dari data yang diambil.⁵⁴ Seringkali peneliti menentukan karakteristik dan jumlah tertentu dalam populasi untuk mempermudah analisis serta mempermudah tujuan penelitian. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan sebanyak 90 pro-player yang terdiri dari 18 tim yang mana populasi dipilih dari kriteria peneliti yang terdiri dari umur, pendidikan yang sedang di tempuh, anggota kontrak esport, dan juga keaktifa mengikuti sesi Latihan dan perlombaan akan tetapi penelitian ini memiliki kelemahan kurang nya transparansi kriteria seperti rank, turnamen, dan juga verifikasi akun masing masing dan juga kurang nya uji representivitas oleh peneliti esport game Mobile Legend Bang Bang se-Jember.

⁵³Yuliani dan Supriatna. 25.

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 56-57.

2. Sampel

Siregar menjelaskan bahwa sampel adalah metode pengumpulan data di mana sampel kecil dari populasi diperoleh dan digunakan sebagai cara identifikasi karakteristik populasi dalam suatu penelitian.⁵⁵ Jenis penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sensus atau sampel jenuh. Sugiyono mendefinisikan teknik sensus sebagai pendekatan pengambilan sampel yang melibatkan seluruh populasi sebagai sampel penelitian karena keseluruhan populasi kurang dari 100.⁵⁶ Sampel dalam penelitian ini diambil keseluruhan populasi berupa pro-player Mobile Legend Bang Bang sebanyak 90 yang terdiri dari 18 tim kemudian peneliti memilih berdasarkan pertimbangan dan menetapkan kriteria pengambilan sampel dan tak lupa meminta izin ke subjek terlebih dahulu dan kemudian melakukan evaluasi supaya memastikan sampel sudah sesuai.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data. Peneliti memiliki sumber data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari lapangan atau lokasi penelitian, sedangkan yang sekunder berasal dari bahan bacaan,

⁵⁵Nur Fadilah Amin, Sabarudin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, “KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN,” *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 13, no. 1 (Juni 2023): 15–31.

⁵⁶ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 133.

sumberlain, dan catatan resmi tempat penelitian diantara sumber-sumber lainnya.⁵⁷

2. Instrumen Penelitian

Subjek diminta untuk mengisi formulir kuisioner yang berbentuk skala secara langsung untuk mengumpulkan datanya. Kuisioner merupakan alat pengumpulan data yang biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif. Kuisioner merupakan alat yang efisien untuk mengumpulkan data ketika variabel yang akan diukur dapat dipahami dengan jelas oleh peneliti.⁵⁸

Peneliti menyebarluaskan angket kepada keseluruhan sampel. Angket ini menggunakan bantuan skala *likert* untuk pemilihan jawaban yang mencakup empat pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai, dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Skala instrument tersebut berguna untuk mengatur pernyataan pada dua kategori yang bersifat *favourabel*, serta atribut pengukuran yang tidak mendukung dengan kata lain *unfavourable* dari skala konformitas teman sebaya dan agresivitas. Skala *favourable* memiliki bobot nilai 4 bagi kategori jawaban sangat sesuai, nilai 3 bagi jawaban sesuai, 2 bagi yang tidak sesuai, dan skor 1 bagi jawaban pada kolom sangat tidak sesuai. Sedangkan pada pernyataan-pernyataan yang bersifat *unfavourable*, berlaku kebalikannya.

⁵⁷M Makbul, “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian,” 15 Juni 2021, <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.

⁵⁸Teguh Novaldy dan Asep Mahpudin, “Penerapan Aplikasi Dengan Menggunakan Barcode Dan Aplikasi Untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua,” *Information and Communication Technology Education (ICT) Study Program STKIP Muhammadiyah Kuningan* 5, no. 1 (1 Mei 2021): 1–9, <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v5i1.2298>.

Tabel 3.1
Kategori dan Nilai Skala

Pernyataan	Skor Favourable	Skor Unfavourable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

a. Skala Konformitas Teman sebaya

Alat ukur ini menggunakan alat ukur *The Conformity Scale* milik Mehrabian and Stefl di mana telah dimodifikasi oleh Rafizka Hafiz Attaqi dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Antara Konformitas dengan Pembelian Impulsif Melalui Kontrol Diri pada Komunitas Keyboard Mekanikal”.

Sebelum melakukan uji coba, peneliti terlebih dahulu menentukan subjek penelitian. Uji coba awal dilaksanakan pada Pro Player Kota Banyuwangi yang terdiri dari 14 tim dengan total 70 anggota, melalui metode observasi, wawancara, serta penyebaran angket guna memperoleh data yang diperlukan. Tujuan dari pengumpulan data awal atau uji coba ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai kelemahan instrumen skala, seperti kejelasan pernyataan pada skala konformitas teman sebaya dan perilaku agresif. Dalam penelitian skala konformitas teman sebaya, hasil uji try-out menghasilkan blueprint dengan 16 item valid dengan keseluruhan item 16. Pada skala perilaku agresif dengan 32 item valid dengan keseluruhan item 32 item.

Skala ini sebelum diuji coba memiliki 16 item pernyataan, di mana jumlah butir item *favourable* 8, begitu juga dengan item *unfavourable* sebanyak 8. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, item yang ada pada masing-masing aspek *ufavourable* diberi nilai 4 pada jawaban SS (Sangat Setuju), sampai nilai 1 pada jawaban STS (Sangat Tidak Setuju), sedangkan item *unfavourable* adalah sebaliknya.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Konformitas Teman Sebaya
(Sebelum Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			F	UF	
1	Keinginan meniru kelompok	Meniru orang yang dominan di kelompok	4, 6	10, 11	25%
2	Bergabung untuk menghindari konflik	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menghindari konflik dengan anggota kelompok • Mampu mendengarkan kritik dan saran dari orang lain 	2, 3 5, 14	12, 13 15, 16	50%
3	Memicu pengikut kelompok	Mudah terpengaruh dan menuruti orang lain	1, 7	8, 9	25%

b. Skala Agresivitas

Pada variable ini, menggunakan alat ukur *The Aggression Quistionnaire* milik Arnold H. Buss and Mark Perry yang terdiri dari 32 item, dengan pembagian item bersifat favourabel 16, unfavourabel juga 16 butir. Pengujinya juga menggunakan 4 aspek penilaian dari angka 4 hingga 1.

Tabel 3.3
Blue Print Skala Agresivitas
(Sebelum Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			F	UF	
1	Agresi Fisik	Kekerasan fisik	1, 2, 3	4, 5, 6	18,75%
2	Agresi Verbal	Ucapan kasar	10, 11, 12	7, 8, 9	18,75%
3	Agresi Kemarahan	• Kemarahan tampak • Kemarahan tidak tampak	13, 14, 15 19, 20, 21	16, 17, 18 22, 23, 24	37,5%
4	Agresi Permusuhan	Perasaan negatif	25, 27, 28, 29	26, 30, 31, 32	25%

c. Validitas

Uji validitas yang mencoba mengkonfirmasi ketepatan dan kebenaran alat ukur yang dipilih merupakan salah satu tahapan dalam melakukan penelitian ini. Alat uji yang digunakanakan terlihat semakin akurat apabila semakin tinggi hasil instrument dalam penelitian tersebut.⁵⁹

Uji validitas juga memiliki ambang penilaian minimum yang harus dipenuhi, yakni r hitung harus lebih besar dibandingkan r tabel. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 26 for Windows*. Melalui hal ini, nantinya akan diketahui pernyataan yang dianggap valid apabila dapat mengungkap sesuatu yang akan diukur. Untuk perhitungannya, digunakan rumus *Correlation Product Moment Pearson*, yakni:

⁵⁹Nilda Miftahul Janna dan H. Herianto, “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS,” 22 Januari 2021, <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

n = Total sampel

xy = Jumlah perkalian skor item dengan skor total

x = Total nilai pernyataan

y = Jumlah skor total

Nilai signifikansi yang lebih tinggi mengindikasikan tingkat kepercayaan yang lebih rendah dalam penelitian ini, maka tingkat signifikansi 5% dipilih untuk proses pengambilan keputusan dalam penelitian ini. Di sisi lain, kepercayaan penelitian meningkat dengan angka pengaruh yang lebih kecil secara statistik. Nilai signifikansi 0,05% atau 5% menunjukkan tingkat kepercayaan penelitian sebesar 95%.⁶⁰

Setelah melakukan uji coba, Uji subjek dilakukan pada pro palyer mobile legend di Kota Jember yang terdiri dari 18 tim dengan total 90 anggota, sama dengan sebelumnya peneliti juga melakukan metode observasi, wawancara, serta penyebaran angket pada subjek guna memperoleh data yang diperlukan, proses selanjutnya melibatkan analisis data secara mendalam untuk menentukan validitas dan reliabilitas item-itemnya. Item yang tidak memenuhi kriteria, seperti nilai r-hitung signifikansi lebih dari 0,05, akan digugurkan, sementara item sahif dipertahankan berdasarkan blue print revisi. Item gugur disebabkan signifikansi Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$, skala konformitas teman sebaya (16 item) valid semua pada skala perilaku agresif (32 item) item yang gugur sebanyak (9 item).

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 149.

Tabel 3.4
Blue Print Skala Konformitas Teman Sebaya
(Setelah Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			F	UF	
1	Keinginan meniru kelompok	Meniru orang yang dominan di kelompok	4, 6	10, 11	4
2	Bergabung untuk menghindari konflik	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menghindari konflik dengan anggota kelompok • Mampu mendengarkan kritik dan saran dari orang lain 	2, 3 5, 14	12, 13 15, 16	8
3	Memicu pengikut kelompok	Mudah terpengaruh dan menuruti orang lain	1, 7	8, 9	4

Tabel 3.5
Blue Print Skala Agresivitas
(Setelah Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			F	UF	
1	Agresi Fisik	Kekerasan fisik	1, 2, 3	5, 6	5
2	Agresi Verbal	Ucapan kasar	10, 11, 12	7, 9	5
3	Agresi Kemarahan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemarahan tampak • Kemarahan tidak tampak 	13, 14, 15, 19, 21	16, 17, 24	8
4	Agresi Permusuhan	Perasaan negatif	25, 27, 28	31, 32	5

d. Reliabilitas

Azwar mendefinisikan karakteristik reliabilitas sebagai ketepatan pengukuran yang dapat dilakukan secara berulang-ulang, keajegan hasil pengukuran, dan konsistensi instrument dalam mengukur hasil yang dijadikan instrumentes. Pendapat tersebut juga mengatakan bahwa tingkat

kestabilan, konsistensi, ketepatan, dan kapasitas prediktif suatu tes disebut reliabilitas.⁶¹

Definisi lain mengatakan reliabilitas sebagai kemampuan untuk menilai tingkat konsistensi data serta kesesuaian informasi dalam pengumpulannya. Tingkat reliabilitas dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Berikut adalah persamaannya:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

α = koefisien alpha Cronbach

n = jumlah item pada instrumen tes atau kuesioner

s_i^2 = varian skor pada item ke-i

s_t^2 = varian total skor pada instrumen tes atau kuesioner

Rumus tersebut juga berfungsi dalam pemanfaatan hasil indeks koefisien untuk memastikan hasil uji reliabilitas. Terdapat dua (2) pilihan yang menjadi dasar reliabel tidaknya suatu instrumen penelitian menurut Eisingerich dan Rubera, yaitu:⁶²

1. Jika nilai Cronbach'sAlpha skala $> 0,70$, maka skala tersebut dianggap reliabel.
2. Jika nilai Cronbach'sAlpha $< 0,70$, maka skala dianggap tidak reliabel.

⁶¹ Andi Maulana, “Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa,” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (30 Desember 2022): 133–139, <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.

⁶² Maulana.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reabilitas Conformity Scale Reliability

Cronbach's Alpha	N of Items
0,786	16

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

Kolom tersebut menunjukkan perolehan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,786 > 0,60$, sehingga item pada variabel konformitas teman sebaya dinyatakan reliabel serta koefisien korelasinya dapat diterima dikarenakan nilainya $> 0,60$.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas Aggression Questionnaire

Cronbach's Alpha	N of Items
0,719	32

Sumber: Olah Data SPSS, 2025

Kolom tersebut menunjukkan perolehan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,719 > 0,60$, sehingga item pada variabel konformitas teman sebaya dinyatakan reliabel serta koefisien korelasinya dapat diterima dikarenakan nilainya $> 0,60$.

Berikut ini adalah ringkasan koefisien korelasi pada reliabilitas skala:

Tabel 3.8
Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0	Tidak dapat diandalkan
$> 0,70$	Reliabilitas diterima

> 0,80	Reliabilitas Baik
0,90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas sempurna

Sumber: Dyah Budiastuti dkk 2018

D. Analisis Data

Lexy J. Moloeng memberikan pengertian konsep ini sebagai proses memasukkan informasi ke dalam suatu kategori tertentu serta menjadikan satu uraian dasar untuk mengelompokkan bagian-bagian penting dan mengembangkan kesimpulan sementara yang dapat diterapkan berdasarkan data.⁶³ Analisis data ini mencakup pengelompokan data yang didasarkan pada variabel dan keseluruhan subjek penelitian, penampilan data untuk setiap variabel penelitian dan perhitungan pengujian hipotesis. Teknik korelasi juga digunakan untuk analisis data. Teknik korelasi diartikan sebagai istilah statistik yang menunjukkan derajat hubungan linier (searah, bukan timbal balik).⁶⁴ Dalam teknik ini, peneliti tidak bermaksud memprediksi munculnya variabel X sebagai dasar, namun hanya ingin memahami kedua variabel berkorelasi simetris, yang berarti bahwa perubahan pada salah satu variabel akan memengaruhi variabel lainnya.

Peneliti menganalisis korelasi antar variabel ini melalui analisis korelasi *ProductMoment* pada aplikasi SPSS 26 for windows. Analisis *ProductMoment* (Karl Pearson) ini berguna sebagai metode menganalisis korelasi kedua

⁶³Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* (PT Bumi Aksara, 2022). 33.

⁶⁴S Syamsurizal, “Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur,” 23 April 2020, <https://doi.org/10.31219/osf.io/v83eh>.

variabel. Uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis peneliti lakukan untuk menganalisis data dari data-data yang didapatkan selama penelitian.⁶⁵

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas dimaksudkan sebagai memastikan apakah data yang dikumpulkan normal atau tidak distribusinya. Pengujian normalitas *Kolmogorov-Smirnov* digunakan pada kajianini. Teknik pengujian yang disebut *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menilai ketidaknormalan data.⁶⁶ Pengujian ini memperoleh hipotesis statistik H_0 yang mewakili sampel data yang terdistribusi secara teratur, dan H_1 mewakiliki sampel data yang menyimpang dari distribusi normal. Berikut ketentuannya:

- a. Jika probabilitas sig. $\alpha > 0.05$, maka H_0 ditolak, yang berarti data berdistribusi normal.
- b. Jika probabilitas sig. $\alpha < 0.05$, maka H_0 diterima, yang berarti data tidak berdistribusi normal.⁶⁷

2. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah uji prasyarat dalam analisis statistik yang bertujuan menentukan apakah data yang diperoleh membentuk pola linier

⁶⁵ Andi Quraisy, “Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Sapiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar,” *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1 (31 Juli 2022): 7–11, <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.

⁶⁶ Quraisy.

⁶⁷ Slamet Riyanto dan Aglis Andhita H., *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen* (Depublish Publisher, 2020). 85.

atau justru tidak.⁶⁸ Uji ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 26 for windows, dengan model analisis tabel *Anova*.

Untuk menguji apakah garis tersebut linier atau tidak, maka menggunakan ketentuan sesuai kriteria, yaitu:

- a. Apabila nilai *standart deviation from linierity sig > alpha (0.05)*, dengan demikian variable memiliki hubungan linier antara variable bebas dan variable terikat.
- b. Apabila nilai *standart deviation from linierity sig < alpha (0.05)*, dengan demikian variable tidak memiliki hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat.⁶⁹

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan penjelasan yang berkaitan dengan keterkaitan empiris 2 variabel atau lebih yang bisa diverifikasi dalam suatu penelitian.

Uji hipotesis bertujuan untuk membentuk dasar penetapan ketentuan apakah sebuah pernyataan atau asumsi yang telah diajukan sebaiknya diterima atau ditolak. Melalui pengujian hipotesis, dapat membantu dalam mengambil keputusan apakah suatu hipotesis terdapat hubungan atau perbedaan sehingga layak diterima atau tidaknya.⁷⁰

Analisis korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson digunakan untuk mengevaluasi hipotesis, Pengguna kanan analisis ini telah dikonfirmasi oleh para peneliti sebelum akhirnya digunakan. Menurut standa

⁶⁸Yuliani dan Supriatna, *Metode Penelitian Bagi Pemula*.

⁶⁹Cruisietta Kaylana S. dan Sri Yanthy Y., "Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia," *Jurnal Ilmiah M. Progress* 10, no. 11 (1 Januari 2020): 1–9.

⁷⁰Ade Heryana, "Hipotesis Penelitian," 2020.

rpengambilan Keputusan yang diterapkan dalam penerlitian ini, maka digunakan tingkat signifikansi (α) = 5% sehingga.⁷¹

- a. Apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka kemudian menunjukkan adanya korelasi secara signifikan dalam r_{xy} . Melalui penelitian ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, artinya terdapat korelasi atau hubungan signifikan.
- b. Apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka kemudian mengindikasikan tidak signifikannya r_{xy} dalam penelitian ini. Melalui hasil penelitian ini, hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) dapat diterima, dalam artian tidak memiliki korelasi atau hubungan secara signifikan.

Tabel 3.9
Tabel Interpretasi

Nilai r	Interpretasi
0,0 s.d $< 0,2$	Sangat lemah (tidak ada hubungan sama sekali)
0,2 s.d $< 0,4$	Lemah (hubungan sangat rendah)
0,4 s.d $< 0,6$	Sedang (hubungan rendah atau lemah)
0,6 s.d $< 0,8$	Kuat (hubungan besar atau kuat)
0,8 s.d 1	Sangat kuat (hubungan sangat besar atau kuat)

⁷¹Bulkani, *STATISTIKA PARAMETRIK Panduan Praktis Pengujian Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif* (CV IRDH, 2018). 33-34.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Temuan dari penelitian berjudul “*Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Terhadap Game Online Mobile Legend Bang Bang Pada Pro Player Kota Jember*”. Penelitian ini mengkaji bagaimana hubungan konformitas teman sebaya dapat memicu perilaku agresif di kalangan pemain profesional di Kota Jember saat bermain Mobile Legend Bang Bang. Bagaimana dampak perilaku tersebut terhadap kesehatan mental dan performa bermain, dengan menghubungkannya pada teori-teori seperti konformitas dan pembelajaran sosial.

A. Gambaran objek penelitian

1. Letak geografis

Pro Player Esport Kota Jember terletak di empat tempat yang berbeda yang pertama ada Esport Unej yang terletak di Jalan Kalimantan, Tegalboto No. 37, Krajan Timur, Sumbersari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Yang kedua terletak di cafe MMXX Esport yang berada di Jalan Sentot Prawirodirdjo No. 75, Telengsah, Jember Kidul, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Yang ketiga terletak di KAI Esport yang berada di Jalan Wijaya Kusuma No. 5, Tegalrejo, Jemberlor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Yang keempat terletak IESPORTS yang berada di Kafe Kopi Kuy Jalan Sumatra No. 2, Tegal Boto Lor, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember.

2. Selayang Pandang Esport Jember

Menurut Ananta pada wawancara yang menjabat sebagai manager di esport jember esport di Kota Jember berawal dari keresahan beberapa teman yang suka bermain game akan tetapi dianggap sebagai seorang pemalas dan tidak bisa menghasilkan uang. Jadi, istilah "pro player" itu nggak bisa sembarang kita pakai buat temen kita yang super jago main game, karena kalau mereka nggak ada ikatan kontrak apa-apa dan nggak dapet bayaran dari main game, berarti mereka cuma gamers biasa aja. Nah, makanya, semua pemain yang masuk ke dalam tim resmi disebut pro player, walau mungkin ada yang skill-nya kita rasa nggak sekeren kita, tapi mereka kan terikat kontrak. Akibatnya, mereka punya tanggung jawab buat ikut turnamen, bahkan yang mereka nggak suka banget, ya harus ikut juga, itulah ciri pemain profesional. Biar lebih jelas bedanya, cek aja fakta-fakta tentang pro player dan gamer di bawah ini.

- a. Orang disebut gamer kalau main video game buat senang-senang atau cari duit.
- b. Kita dibilang pro player kalau ada kontrak dengan tim e-sport tertentu, dan harus ikut pertandingan e-sport buat naikin peringkat.
- c. Pro player biasanya jago banget di satu game aja sampe jadi ahli, karena mereka terus-terusan ikut turnamen di game itu doang.
- d. Pro player wajib latihan keras banget karena harus turun di kompetisi, sementara gamer nggak ada aturan yang paksa buat latihan game.

- e. Pro player dapet honor dari kontrak game. Tapi gamer nggak pasti, ada yang nggak dapet duit sama sekali.
- f. Kalau jadi youtuber game, penghasilannya tergantung dari konten-konten gamenya yang dibuat.

Adapun tim yang bergabung dalam Esport Jember ada 18 club yaitu:

1. FH Always Victor
2. Unej RA
3. Batara Esport
4. Omah Kulos Esport
5. Porsa FIB
6. Labeban
7. FP Anti Fake
8. Sumber Makmur Esport
9. Esport Hama Reborn
10. Unej Dream Team
11. Fisip Esport
12. UKM Esport Unej
13. BTRJ Esport
14. Anomali Bang-bang
15. Venom Esport
16. Space Boy
17. Bakekok

18. KAI Esport

Visi Misi Esport Jember

Berdasarkan pemberitaan media pada tahun 2021, IESPA Jember pernah mengumumkan visinya untuk menjadikan Jember sebagai "Kota Festival Esports Indonesia". Visi dan misi tersebut merupakan bagian dari visi dan misi IESPA pusat yang bertujuan:

- **Visi IESPA:** Menjadikan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang esports.
- **Misi IESPA:** Mendorong semangat berkompetisi yang sehat dan menciptakan ekosistem esports yang profesional.

Program dan kegiatan yang menunjukkan visi dan misi

Berbagai inisiatif serta program yang telah dilaksanakan di wilayah Jember mencerminkan dedikasi dalam memajukan bidang esports di daerah tersebut, termasuk di antaranya:

- Jember E-Sport Festival Bupati Cup: Kompetisi esports yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten Jember berkolaborasi dengan Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) guna menampung potensi generasi muda siswa.
- Pembinaan komunitas: Kelompok seperti E-Sports Divisi Mobile Legends Jember serta grup Champions Jember E-Sport berfungsi sebagai platform bagi para atlet untuk meningkatkan kemampuan serta ambil bagian dalam ajang kompetisi.

- Aktivitas dari lembaga pendidikan: Universitas Jember (UNEJ) mengoperasikan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) esports yang secara aktif mengadakan turnamen serta membuka kesempatan pendaftaran bagi mahasiswa untuk bersaing.
- Kompetisi regional: Keterlibatan tim setempat, misalnya tim Batara Esports, dalam ajang berskala nasional seperti Dunia Games Laga 2025 mengindikasikan adanya usaha untuk meraih pencapaian di arena yang lebih luas.

Inisiatif-inisiatif tersebut menunjukkan tekad untuk membangun ekosistem esports di Jember melalui pembinaan komunitas, pelaksanaan turnamen, serta bantuan dari pemerintah dan lembaga pendidikan.

B. Penyajian Data

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Responden pada penelitian ini Pro Player Mobile Legend di Kota Jember pada rentang usia 17 sampai usia 24 tahun. Tahap usia 17 sampai 21 tahun memasuki merupakan fase remaja akhir, Dan usia 22 tahun sampai 24 merupakan bagian dari fase dewasa awal.

Gambar 4.1
Diagram Usia Responden Penelitian

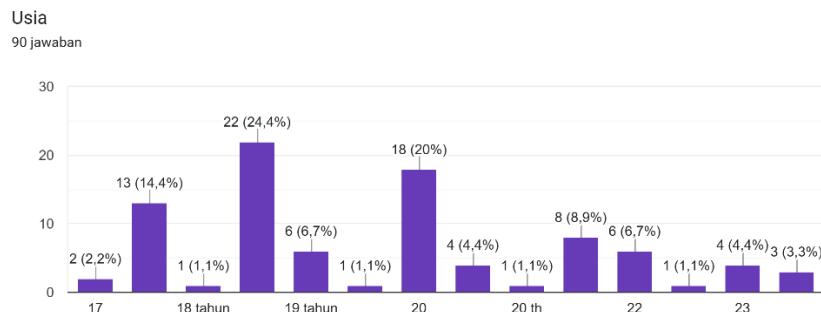


Diagram diatas memperlihatkan bahwa responden penelitian terdiri dari 2.2% usia 17 Tahun dengan jumlah dengan jumlah 2 orang, 15.1% usia dengan usia 18 Tahun dengan jumlah 15 orang

Gambar 4.2
Diagram Jenis Kelamin Responden Penelitian

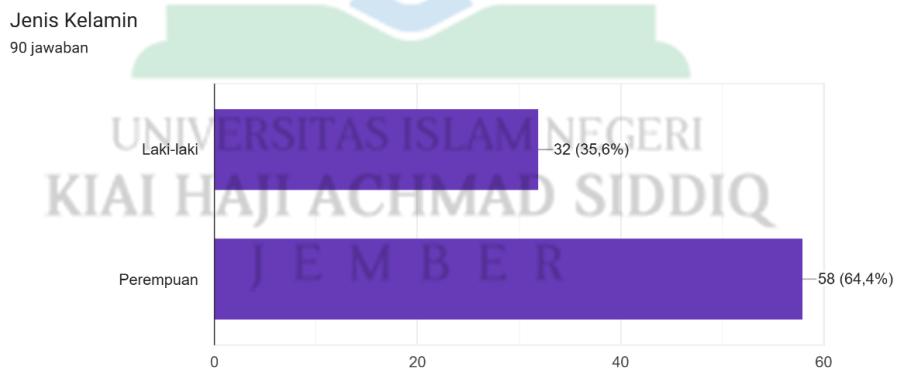


Diagram diatas menunjukkan bahwa responden penelitian ini terdiri dari 35,6% laki-laki dengan jumlah 32 orang dan 64,4% Perempuan dengan jumlah 58 orang, sehingga jumlah responden penelitian ini adalah 90 orang.

2. Deskripsi Statistik

Ringkasan data statistic berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti akan disajikan pada table berikut:

Tabel 4.3
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Konformitas Teman Sebaya	90	30,00	64,00	43,1667	5,83721
Perilaku Agresif	90	46,00	81,00	61,2444	6,43430
Valid N (listwise)	90				

Berdasarkan hasil uji deskriptif yang telah dilakukan, distribusi data yang diperoleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Untuk variabel Konformitas Teman Sebaya (X), data menunjukkan nilai terkecil sebesar 30, nilai tertinggi mencapai 64, rata-rata sebesar 43.1667, dan simpangan baku sebesar 5.83721.
2. Sedangkan untuk variabel Perilaku Agresif (Y), nilai minimumnya adalah 46, nilai maksimumnya 81, rata-rata sebesar 61.2444, serta simpangan baku sebesar 6.43430.

3. Deskripsi Kategori Data

Analisis data dilakukan melalui proses kategorisasi yang sistematis untuk mengelompokkan variabel-variabel kunci berdasarkan tingkat intensitas atau nilai yang diukur. Kategorisasi ini bertujuan untuk memfasilitasi interpretasi hasil penelitian secara lebih terstruktur dan objektif. Data diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama: tinggi,

sedang, dan rendah. Klasifikasi ini didasarkan pada rumus matematis yang mempertimbangkan rentang nilai minimum dan maksimum dari dataset, dengan menggunakan persentil sebagai acuan untuk menghindari bias subjektif.

Kategori data dalam penelitian ini dirancang untuk merepresentasikan variasi dalam variabel dependen atau independen yang diamati. Setiap kategori mencerminkan tingkat keparahan, frekuensi, atau dampak yang berbeda, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk analisis statistik lanjutan. Pengelompokan ini memungkinkan identifikasi pola dan tren yang lebih jelas, serta mendukung pengambilan keputusan berbasis bukti.

Berikut Adalah rumus yang digunakan dalam perhitungannya:

Tabel 4.4
Rumus Kategori Data

Tinggi	$M + ISD \leq X$
Sedang	$M - ISD \leq X < M + ISD$
Rendah	$X < M - ISD$

Keterangan: M = Mean

SD = Standar Deviasi

a) Kategori Konformitas teman sebaya

1) Kategori tinggi

Rumus : $M + ISD \leq X$

$M + ISD$: $43,166 + 5,83721$

: 49,00

Jika nilai total yang di dapatkan lebih dari nilai 49,00 maka responden diklasifikasikan dengan tingkat konformitas teman sebaya dengan kategori tinggi.

2) Kategori sedang

Rumus : $M - ISD \leq X < M + ISD$

$M - ISD$: 37,32

$M + ISD$: 49,00

Jika nilai total yang diperoleh berada di antara nilai > 37,32 dan < 49,00 maka responden terkласifikasi pada golongan tingkat konformitas teman sebaya sedang.

3) Kategori rendah

Rumus : $X < M - ISD$

$M - ISD$: $43,1667 - 5,83721$

: 37,32

Jika nilai total yang di dapatkan kurang dari nilai 37,32, maka responden tergolong dalam klasifikasi konformitas teman sebaya golongan rendah.

Tabel 4.5
Kategori Konformitas Teman Sebaya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sedang	53	58,9	58,9	58,9
	tinggi	37	41,1	41,1	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

Melihat tabel kategorisasi di atas, diketahui bahwa responden pada penelitian ini rata-rata konformitas teman sebaya pada tingkatan

sedang, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai kategori sedang sebesar 58,9% dengan jumlah 53 orang. Sedangkan pada kategori tinggi nilainya hanya 41,1% dengan jumlah 37 orang.

b) Kategori perilaku agresif

1. Kategori tinggi

Rumus : $M + ISD \leq X$

$M + ISD : 61,2444 + 6,43430$

: 67,67

Jika perolehan nilai responden lebih dari 67,67, maka responden dikatakan memiliki tingkat Perilaku Agresif yang tinggi.

2. Kategori sedang

Rumus : $M - ISD \leq X < M + 1SD$

$M - ISD : 54,81$

$M + ISD : 67,67$

Jika nilai yang didapatkan responden $>54,81$ dan $<67,67$, maka responden akan di klasifikasikan kedalam golongan Perilaku Agresif kategori sedang.

3. Kategori rendah

Rumus : $X < M - ISD$

$M - ISD : 61,2444 + 6,43430$

: 54,81

Jika nilai yang didapatkan oleh responden lebih besar dari 54,81 maka responden dikategorikan kedalam perilaku agresif tingkat tinggi.

Tabel 4.6
Kategori Perilaku agresif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	90	100,0	100,0	100,0

Berdasarkan table diatas kategori terlihat bahwa responden penelitian seluruhnya melakukan perilaku agresif, dengan seluruhnya menunjukkan hasil nilai dengan kategori tinggi yakni 100% yang menunjukkan seluruh responden sebanyak 90 orang .

C. Analisis dan Pengujian Data

1. Uji Normalitas

Definisi Uji Normalitas: Uji normalitas adalah prosedur statistik untuk menentukan apakah data sampel berasal dari distribusi normal. Ini penting dalam analisis statistik karena banyak teknik inferensial (seperti regresi linier, ANOVA) mengasumsikan data berdistribusi normal. Kapan Digunakan: Digunakan sebelum analisis parametrik untuk memeriksa asumsi normalitas.

Metode Umum:

Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S): Membandingkan distribusi empiris data dengan distribusi normal teoritis. Cocok untuk sampel berukuran sedang hingga besar ($N > 50$).

Hipotesis:

- H_0 : Data berdistribusi normal.
- H_1 : Data tidak berdistribusi normal.
- Kriteria Keputusan: Tolak H_0 jika nilai p (signifikansi) $< 0,05$ (atau tingkat alpha yang ditentukan). Jika $p > 0,05$, data dianggap normal.

Tabel 4.7
Pedoman Uji Normalitas

Nilai Signifikansi	Keterangan
Sig. $> 0,05$	Data terdistribusi normal
Sig. $< 0,05$	Data terdistribusi tidak normal

Berikut Adalah hasil dari uji normalitas variabel konformitas teman sebaya dan variabel agresif

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,34395846
Most Extreme Differences	Absolute	0,078
	Positive	0,071
	Negative	-0,078
Test Statistic		0,078
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	0,196
	99% Confidence Interval	Lower Bound 0,186 Upper Bound 0,207

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil 2-tailed bernilai 0,207 yang berarti nilai tersebut $> 0,05$. Nilai signifikansi 2-tailed dipandang sebagai tanda hipotesis yang tidak memiliki arah. Oleh karena itu. Konformitas dan agresif dinyatakan terdistribusi dengan normal sesuai dengan standart.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah bagian penting dari analisis statistik, khususnya dalam konteks regresi linier atau korelasi, untuk memverifikasi apakah hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linier. Uji ini dilakukan untuk variabel "agresif" (sebagai variabel independen) dan "Konformitas" (sebagai variabel dependen). Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka dinyatakan linier, naun jika $\text{sig.} < 0,05$ maka dinyatakan tidak linier

Tujuan Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menilai apakah pola hubungan antara dua variabel dapat diwakili oleh garis lurus (linier), yang merupakan asumsi dasar dalam model regresi linier. Secara spesifik:

- Memeriksa Asumsi Regresi: Dalam analisis regresi, salah satu asumsi utama adalah bahwa hubungan antara variabel prediktor (X) dan respons (Y) adalah linier. Uji ini membantu memastikan bahwa model regresi yang digunakan valid dan tidak melanggar asumsi tersebut.
- Mengidentifikasi Pola Hubungan: Uji ini membagi variasi total menjadi komponen linier (yang mengikuti garis lurus) dan deviasi dari linieritas (yang tidak linier). Jika komponen linier signifikan dan deviasi tidak signifikan, hubungan dianggap linier.

- Mencegah Kesalahan Interpretasi: Jika hubungan tidak linier, menggunakan model linier dapat menghasilkan prediksi yang bias atau tidak akurat, sehingga uji ini mencegah kesalahan dalam analisis data.

Berikut Adalah hasil uji linieritas variabel konforitas tean sebaya dan variabel agresif :

Tabel 4.9
Hasil Uji Linieritas

agresif * Konformitas	Between Groups	(Combined)	1518,878	23	66,038	1,806	0,033
	Linearity	350,523	1	350,523	9,585	0,003	
	Deviation from Linearity	1168,355	22	53,107	1,452	0,124	
	Within Groups	2413,522	66	36,569			
	Total	3932,400	89				

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Deviation from Linearity* dari variabel konformitas tean sebaya dan agresif Adalah 0,124, Dimana nilai tersebut $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel tersebut Adalah linier

3. Uji Hipotesis

Hasil Uji Hipotesis dapat dilakukan setelah uji normalitas dan linieritas kedua variabel dilalui. Analisis korelasi digunakan untuk menyelidiki kesimpulan sementara antara variabel konformitas teman sebaya dan perilaku agresif. Rumus analisis korelasi Product Moment Pearson dilakukan sebagai pengujian hipotesis, dan perangkat lunak SPSS 31.0 for Windows digunakan untuk memfasilitasi proses ini.

Penelitian ini memiliki dua hipotesis yang harus di uji, yaitu:

Hipotesis alternatif (Ha) = Terdapat hubungan antara perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro player kota jember.

Hipotesis nihil (H0) = Tidak terdapat hubungan antara perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro player kota jember.

Selanjutnya untuk melihat kriteria kekuatan hubungan antara variabel bebas dan terikat akan mengacu pada tabel interpretasi koefisien korelasi berikut:



Tabel 4.10
Tabel Interpretasi

Nilai r	Penjelasan
0,0 s.d <0,2	Sangat lemah (tidak ada hubungan sama sekali)
0,2 s.d <0,4	Lemah (hubungan sangat rendah)
0,4 s.d <0,6	Sedang (hubungan rendah atau lemah)
0,6 s.d <0,8	Kuat (hubungan besar atau kuat)
0,8 s.d 1	Sangat kuat (hubungan sangat besar atau kuat)

Hasil uji hipotesis menggunakan korelasi pearson product moment dalam penelitian ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Hipotesis

Correlations

		konformitas	agresif
Konformitas	Pearson Correlation	1	.294**
	Sig. (2-tailed)		0,005
	N	90	90
Agresif	Pearson	.294**	1

Correlation			
Sig. (2-tailed)	0,005		
N	90	90	

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

Dasar untuk menentukan apakah terdapat hubungan dalam pengujian hipotesis bergantung pada tingkat signifikansinya. Hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan pengujian menunjukkan adanya keterkaitan, apabila data menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sebaliknya, hipotesis tersebut ditolak atau menandakan tidak adanya hubungan jika nilai signifikansi melebihi 0,05.

Dari data yang tercantum dalam tabel di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,005, yang berada di bawah ambang 0,05. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan bermakna antara variabel konformitas terhadap teman sebaya dan perilaku agresif, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Koefisien korelasi Pearson dalam penelitian ini mencapai 0,294, yang mengindikasikan tingkat hubungan antara konformitas terhadap teman sebaya dan perilaku agresif adalah lemah, sesuai dengan pedoman pada tabel yang sudah disajikan di atas.

D. Pembahasan

serta perilaku agresif, dengan melakukan perbandingan terhadap kajian Pembahasan ini akan menghubungkan hasil analisis data penelitian dengan teori yang mendasari Penelitian ini mengkaji variabel konformitas terhadap teman sebaya sebelumnya yang terkait. Hasil penelitian menunjukkan adanya

keterkaitan bermakna antara konformitas terhadap teman sebaya dan perilaku agresif di kalangan pemain profesional Mobile Legends di Kota Jember, dengan nilai koefisien korelasi Pearson mencapai $0,294$ ($p = 0,005$), yang mengindikasikan hubungan yang lemah namun tetap signifikan secara statistik. Artinya, peningkatan tingkat konformitas pemain profesional terhadap norma-norma kelompok cenderung meningkatkan kecenderungan mereka untuk menampilkan perilaku agresif selama sesi permainan.

Penelitian ini konsisten dengan temuan Parasayu dan Widiasmara yang menyimpulkan adanya hubungan positif yang signifikan antara konformitas dan perilaku agresif⁷². Analisis mereka menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment menghasilkan koefisien korelasi $r = 0,219$ dengan $p = 0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil penelitian ini searah dengan Astiyana yang juga menemukan hubungan positif antara kedua variabel tersebut⁷³, dengan koefisien korelasi $r = 0,480$ dan $p = 0,000 < 0,05$ melalui uji korelasi Pearson Product Moment.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Parasayu & Widiasmara yaitu adanya hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif. Artinya yaitu semakin tinggi konformitas maka akan semakin tinggi pula perilaku agresifnya. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *Person Product Moment* menghasilkan koefisien korelasi (r) sebesar $0,219$ dan $p=0,000$ ($p<0,05$). Selain itu hasil

⁷² Parasayu, Z., & Widiasmara, N. (2018). *Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Agresif pada Remaja SMA di Yogyakarta*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.

⁷³ Astiyana. (2021). *Hubungan Konformitas dengan Perilaku Agresif Siswa di SMK N 2 Rambah*. Rambah: Tidak di publikasi

penelitian ini searah dengan penelitian dari Astiyana, 2021 dengan hasil adanya hubungan positif antara konformitas dengan perilaku agresif. Penelitian ini dihitung menggunakan uji korelasi *Person Product Moment* menghasilkan koefisien korelasi (*r*) sebesar 0,480 dan *p*=0,000 (*p*,0,05). Penelitian ini juga didukung dengan penelitian dari (Utomo & Warsito, 2012) dengan hasil adanya hubungan positif antara konformitas dan perilaku agresif. Penelitian ini dihitung menggunakan teknik regresi berganda menghasilkan *P* value 0,001 dan koefisien regresi sebesar 0,433.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian ini, sebaran tingkat variabel konformitas teman sebaya dan perilaku agresif pada pro player Mobile Legend Bang Bang di Kota Jember dapat dijelaskan melalui analisis deskriptif yang diperoleh dari instrumen pengukuran. Variabel konformitas teman sebaya diukur menggunakan skala yang terdiri dari 16 item, dengan rentang skor minimum 16 dan maksimum 64, sedangkan variabel perilaku agresif menggunakan skala dengan 23 item, dengan rentang skor minimum 23 dan maksimum 92. Data dikumpulkan dari 90 responden pro player yang tersebar di berbagai lokasi esports di Kota Jember, seperti Esport Unej, MMXX Esport, KAI Esport, dan IESPORTS.

Dari hasil analisis, skor rata-rata variabel konformitas teman sebaya berada pada nilai 48,2 dengan simpangan baku 7,8, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat konformitas sedang hingga tinggi. Sebaran data ini terlihat dalam tabel berikut, yang mengkategorikan skor berdasarkan kuartil:

tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden (50,0%) berada pada kategori sedang, yang mencerminkan kecenderungan pro player untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok dalam konteks permainan, seperti mengikuti strategi tim atau menghindari konflik untuk menjaga harmoni. Sementara itu, kategori tinggi (36,7%) menunjukkan adanya tekanan sosial yang kuat di komunitas esports, di mana pemain sering kali meniru perilaku dominan untuk mendapatkan penerimaan. Temuan penelitian ini selaras dengan kajian yang dilakukan oleh Novi Mustika Sari dan Falasifatul Falah, yang berjudul "Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Yang Bermain Game Online Dengan Durasi Lebih Dari 2 Jam". Kajian tersebut secara spesifik mengkaji keterkaitan antara konformitas terhadap teman sebaya dan kecenderungan perilaku agresif di kalangan pemain game daring, dengan perhatian khusus pada siswa yang menghabiskan waktu bermain game online selama lebih dari dua jam. Hasilnya mengungkapkan adanya hubungan bermakna antara konformitas dan agresivitas ($r = 0,712$, $p < 0,05$), di mana konformitas tinggi meningkatkan agresivitas⁷⁴. Ini selaras dengan temuan skripsi ini yang menemukan hubungan lemah namun signifikan ($r = 0,294$, $p = 0,005$) antara kedua variabel pada pro player Mobile Legends.

Data ini mengungkapkan bahwa 44,4% responden memiliki tingkat agresivitas sedang, yang sering muncul dalam bentuk ucapan kasar atau kemarahan tampak selama permainan, seperti yang diamati dalam fenomena

⁷⁴ Mustika Novita, "Perilaku agresif ditinjau dari konformitas dan jenis kelamin pada siswa yang bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam", Semarang, Universita sultan agung, 2024, 57-58

lapangan di mana pemain menggunakan kata-kata seperti "paok" atau "bodoah" saat kalah. Kategori tinggi (27,8%) dan sangat tinggi (7,8%) menunjukkan adanya perilaku ekstrem, termasuk tindakan fisik seperti mengetuk meja atau marah-marah, yang dipengaruhi oleh tekanan kompetisi esports.

Secara keseluruhan, sebaran data ini menunjukkan pola yang konsisten dengan temuan lapangan, di mana konformitas teman sebaya berkontribusi terhadap peningkatan perilaku agresif, terutama dalam lingkungan kompetitif seperti pro player Mobile Legend. Sejalan sama hasil uji korelasi yang menerangkan hubungan lemah namun signifikan ($r = 0,294$), di mana peningkatan konformitas cenderung diikuti oleh peningkatan agresivitas, meskipun tidak selalu linear. Analisis ini memberikan gambaran bahwa intervensi sosial, seperti pendidikan tentang norma positif dalam komunitas esports, dapat membantu mengurangi risiko perilaku agresif di kalangan pro player.

Studi ini dirancang untuk menyelidiki keterkaitan antara konformitas terhadap teman sebaya dan kecenderungan perilaku agresif di kalangan pemain profesional game daring Mobile Legends Bang Bang yang berbasis di Kota Jember. Tujuan tersebut diwujudkan melalui metode kuantitatif, dengan analisis korelasi sebagai teknik utama, yang memfasilitasi penentuan intensitas dan orientasi hubungan antara kedua variabel. Analisis korelasi diterapkan menggunakan metode Product Moment Pearson, menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,294 dan nilai signifikansi 0,005, yang mengindikasikan adanya keterkaitan bermakna meskipun intensitasnya rendah

antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif. Hasil ini mengonfirmasi bahwa peningkatan tingkat konformitas cenderung diikuti oleh peningkatan perilaku agresif, meskipun hubungannya tidak kuat, sehingga tujuan penelitian untuk mengidentifikasi pola sosial dalam komunitas esports dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar empiris untuk memahami bagaimana tekanan kelompok memengaruhi perilaku individu dalam lingkungan kompetitif, serta mendorong pengembangan intervensi yang lebih tepat sasaran.

Selain karena faktor konformitas, faktor lain yang dapat dihubungkan dengan perilaku agresif pada komunitas pro player dari faktor internal yakni lemahnya kontrol diri, terjadinya frustasi diri, perbedaan gender, dan juga ada faktor eksternal yakni lingkungan keluarga yang broken home, kurang adanya perhatian lebih dari kedua orang tua, modelling yang buruk, adanya ekspetasi balas dendam atau motivasi balas dendam⁷⁵. Adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab munculnya agresivitas yang dikutip dari jurnal milik Nur azizah dan Rini Sugiarto diantaranya yaitu: perhatian yang kurang diperoleh dari orang tua, masih dalam tahap perkembangan, pengaruh teman sebaya, adanya proses imitasi dari perilaku teman, keluarga yang kurang harmonis, solidaritas yang tinggi dalam berteman, perasaan salah paham antar teman, konflik internal keluarga, munculnya perasaan tersinggung, emosi, jengkel, sakit hati, keinginan untuk menjaga harga diri, keinginan untuk coba-coba, munculnya keinginan untuk meluapkan emosi, pergaulan salah, kurang senang

⁷⁵ Yanizon Ahmad, "Penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja", Jurnal kopasta, Vol 6 No 1, 2019, 31-33

melihat orang lain yang memiliki sikap sombong dan angkuh, kurangnya pembinaan dari orang tua⁷⁶.

E. Kelemahan Penelitian

1. Subjek penlitian terbatas, hal ini dikarenakan peneliti hanya mengambil populasi di Kota Jember.
2. Kurangnya detail verifikasi seperti rank pemain, partisipasi turnamen, dan akun resmi esports, sehingga representativitas sampel pro player dipertanyakan.
3. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan google form, apabila di sebar dengan angket secara langsung berpeluang akan mengurangi pengisian jawaban yang ngasal.



⁷⁶ Azizah Nur, "Kontrol diri terhadap agresivitas pada remaja pemain pro game online", Philanthropy journal of psychology, Vol 5 No. 1, 2021, 47-58

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang hubungan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada pro player Mobile Legends di Jember, ditemukan korelasi lemah tapi signifikan. Pro player cenderung meniru teman tim esports, memicu sikap agresif seperti toxic behavior saat bermain, akibat tekanan menang dan menghindari pengucilan. Namun, faktor lain seperti stres kompetisi atau masalah pribadi lebih berpengaruh. Secara keseluruhan, game online seru tapi berisiko rusak kesehatan mental dan hubungan sosial jika tidak hati-hati; penelitian ini diharap tingkatkan kesadaran komunitas esports untuk bermain positif.

Analisis korelasi Product Moment Pearson menunjukkan hubungan positif signifikan lemah ($r=0,294$; $p=0,005 <0,05$) antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif pada pemain profesional Mobile Legends Bang Bang di Kota Jember, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Mayoritas responden (58,9% atau 53 orang) memiliki konformitas sedang (skor 37,32-49,00), 41,1% (37 orang) tinggi ($>49,00$), dan tidak ada yang rendah; sementara 100% (90 orang) menunjukkan perilaku agresif tinggi (skor $> 67,67$, rata-rata 61,24, $SD=6,43$). Meski signifikan, hubungan lemah menandakan kontribusi terbatas konformitas teman sebaya, dengan faktor lain seperti tekanan kompetisi, lingkungan sosial, atau faktor internal individu kemungkinan lebih dominan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, berikut adalah saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Bagi Penelitian berikutnya :

Peneliti masa depan dianjurkan untuk memperluas cakupan kajian dengan memasukkan variabel moderator, seperti tingkat intensitas permainan video atau kemampuan pengendalian diri, untuk menentukan elemen-elemen yang dapat memperkuat atau mengurangi keterkaitan antara konformitas dan tindakan agresif.

Penerapan pendekatan penelitian gabungan (mixed methods) disarankan guna memperoleh data kualitatif yang lebih dalam, misalnya melalui wawancara intensif dengan pemain profesional, sehingga hasil penelitian menjadi lebih menyeluruh.

2. Bagi Praktisi Esports dan Komunitas Pro Player:

Disarankan untuk mengimplementasikan program pelatihan mental dan etika bermain yang menekankan pengendalian emosi serta norma positif dalam tim, guna mengurangi dampak konformitas terhadap perilaku agresif.

Mengadakan workshop atau seminar tentang budaya esports yang sehat, melibatkan psikolog olahraga, untuk membangun kesadaran akan risiko perilaku toxic dan mendorong solidaritas tim yang konstruktif.

3. Bagi orang tua :

Disarankan untuk tetap mengawasi anak nya yang bergabung dalam komunitas esport terutama game mobile legend bang-bang agar supaya tidak terjerumus pada perilaku agresif karena adanya penyesuaian norma kelompok atau konformitas teman sebayu.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade“Hipotesis penelitian,” 2020.<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>.
- Ahmad Vina Sesriani, “Penybab Munculnya Perilaku Agresif pada Remaja (Couse Of Aggressive Behavioron Adolescents)” *Jurnal Kopasta*, 6(1), 2019, 27
- Amin, Nur Fadilah, Sabarudin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian.” *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 13, no. 1 (Juni 2023): 15–31.
- Andi Maulana, “Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (30 Desember 2022): 133–39. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.
- Andi “Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Sapiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar.” *J-HEST Journal of Health Education Economics Scienceand Technology* 3, no. 1 (31 Juli 2022): 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.
- Bulkani. *Statistika Parametrik Panduan Praktis Pengujian Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif*. CV IRDH, 2018.
- Cruisietta Kaylana S. dan Sri Yanthy Y. “Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia.” *Jurnal Ilmiah M.Progress* 10, no. 11 (1 Januari 2020): 1–9.
- Damar “Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang”, Jakarta, 31 Januari 2024, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240131152906-213-1056781/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Merujuk%20data%20APJII%2C%20daerah%20urban,standar%20error%200%2C43%20persen>
- Diki Juju Juandi, “Diskriminatif Kesantunan Nernahasa Tuturan Youtube Game Online Mobile Legend”, *Jurnal Diksatrasia*, Vol. 6, No. 2, (Juli 2022), 207
- Diki Mahmud Gusti Afandi, dan Cahyo Hasanudin, “Menghilangkan Sifat Emosional dan Toxic Game Mobile Legends”, *Prosiding*, Vol. 1, No. 1, 2023, 728-729
- Dr. Prof. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Kedua. Bandung: Alfabeta, 2019.

Eksibisi Esport Resmi Ditutup dengan Keyakinan Dipertandingkan pada PON XXI 2024, September 2021, <https://koni.or.id/2021/09/27/eksibisi-esports-resmi-ditutup-dengan-keyakinan-dipertandingkan-pada-pon-xxi-2024/>

Henry Wiyono dan Egaa Elisiya, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI), Vol 12 No 1, (Februari 2024):117-122

Janna, Nilda Miftahul, dan H. Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," 22 Januari 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.

Kementerian Agama Republik Indonesia, "Al Hujurat ayat 11" <https://tafsirweb.com/9781-surat-al-hujurat-ayat-11.html>

Kurniawan Fadillah, "E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian", Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 2019, 62. Availableonlineat<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>

Kusumawardani Perdana Syahrul, "Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers ClashOfClans Pada Clan Indo Spirit" Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga, Vol.I, No.2, (Juli 2015), 156-158,

Kusumawardi Syahrul Perdana, "Agresifitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna GameOnine Jenis MassivelMultiplayer Online Firs Person Shooter", Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 5, No. 2 (2023)1-8

Laila Meiliyandri Indah Wardani dan Ritia Anggadita, "Konsep Diri dan Konformitas Teman pada Perilaku Konsumtif Remaja", 19

Misbahuddin dan Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. PT Bumi Aksara, 2022.

M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian," 15 Juni 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.

Muhammad Arif, Sandy Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang", Journal of Interculturak Communication And Society (JICS), Vol. 1, No. 1,(Juni 2022), 31-45

NayosiViny Buana Pujiastuti, "Hubungan Antara Konformitas dengan Perilaku Agresif Pemain Game Online pada KonformitasMLBBPolinesEsport", (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2021)

NickSalenusMarchelino, dan Christiana Hari Soetjiningsih, "Pola Asuh Otoriter (AothoritarianParenting)dan Perilaku agresif Pada Siswa Di Salah Satu SMK di maluku Tengah", *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol.2 No. 3, (November 2022),4-5

Novaldy, Teguh, dan Asep Mahpudin. "Penerapan Aplikasi Dengan Menggunakan Barcode Dan Aplikasi Untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua." *InformationandCommunication Technology Education (ICT) Study Program STKIP Muhammadiyah Kuningan* 5, no. 1 (1 Mei 2021): 1–9. <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v5i1.2298>.

Novita Mustika Sari dan Falasifatul Falah, "Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas dan Jenis Kelamin pada Siswa yang bermain gameonline dengan durasi lebih dari 2 jam", *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, (15 Juni 2024), 93-101

PraswandaYuzrial Bagoes, Hedi Pudjo Santosa, dan TandiyoPradekso, " Hubungan Intensitas Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja", *Interaksi Online*, Vol. 9, No. 4, (Oktober 2021), 148-159 <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/32102/0>

Priscilla Ratu Hana Grasella, Kismi Diah Ambarwati, "Agresivitas Pada Remaja Akhir Prempuan Pengguna Game Online Jenis MassivelyMultiplayer Online First Person Shooter", *Jurnal pendidikan Konseling*, Vol. 5, No. 2, 2023, 1

RainathaAnggreyani, Nopi Nur Khasanah, dan Herry Susanto, "Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang, *Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol 14 No. 1 (Juni 2020), 1-5

Richa Amalia Mahmudah, Ika Andrini Farida, "Hubungan Konformitas dan Pengambilan Keputusan Pembelian Paket Aplikasi Video \streaming Pada Remaja di Malang", *Jurnal Flourishing*, 2 (5), 2022, 398-414

Riyanto, Slamet, dan Aglis Andhita H. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Depublish Publisher, 2020.

Sekar Safitri UserGame Online, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, Vol. 2 No. 1, (2022), 31. https://e-journal.upr.ac.id/index.php/pdhpe-ISSN_2775-5509

Syahroni irvan, *Prosedur penelitian kuantitatif, Jurnal Al-musthafa STIT al-aziziyah Lombok Barat*, Vol.2 No.2 2022. 46.

Syamsurizal “Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur,” 23 April 2020. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v83eh>.

Turnip Fransiska, Cristiana Hari Soetjiningsih, “Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Merokok pada Mahasiswa UKSW Salatiga”, Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No. 5, (Januari 2023), 4

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang “Informasi dan Transaksi Elektronik”,https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+april++2008

Wahyu Wisnu Murti Marcellino, “Hubungan Anar Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pemain GameMobile Legendspada Komunitas Semar MLBB Semarang, (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2021)

Widia Febrina, Raihana BinqalbiRuzain, dan Irma Kusuma Salim, “Hubungan Religuitas Dengan Perilaku Agresiv Pada Taruna Politeknik Negeri Bengkalis Jurusan Kemaritiman”, 2

Yuliani, Wiwin, dan Ecep Supriatna. *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2023.

Sari Novita Mustika, dan Falasifatul Falah, “Perilaku Agresif Ditinjau Dari Konformitas dan Jenis Kelamin pada Siswa yang bermain gameonline dengan durasi lebih dari 2 jam”, Jurnal Ilmiah Sultan Agung, (15 Juni 2024), 93 - 101. ² Wiyono Henry, dan Egaa Elisiya, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”, Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI), Vol 12 No 1, Februari 2024



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahyono Wahyu Arrafi

NIM : 204103050060

Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas : Dakwah

Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan apapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 6 Desember 2025

Saya yang menyatakan



Cahyono Wahyu Arrafi

NIM 204103050060



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136

email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website : <http://dakwah.uinkhas.ac.id>



Nomor : B.2714 /Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 6 /2025
Lampiran : -

4 Juni 2025

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Diana Amizora Yoni Saputri (CO Humas UKM ESPORT UNEJ)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Cahyono Wahyu Arrafi
NIM : 204103050060
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Psikologi Islam
Semester : X (sepuluh)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Terhadap Game Online Mobile Legend Bang Bang Pada Pro Player Kota Jember "

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Uun Yusufa





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JEMBER
UKM ESPORTS UNIVERSITAS JEMBER
Jalan Kalimantan 37 - Kampus Tegalboto KotakPos 159 Jember 68121
Telp.(0331)330224,33426



No : 09.134/SKet/UKM-ESPORTS-UNEJ/XII/2025
Lampiran : -
Perihal : **Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Az Zahrah Bil Komariah
NIM : 221910401106
Jabatan : Ketua UKM E-SPORTS Universitas Jember

Menerangkan bahwa,

Nama : Cahyono Wahyu Arrafi
NIM : 204103
Fakultas : Dakwah
Prodi : Psikologi Islam

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melakukan penelitian di UKM E-Sports
Universitas Jember.

Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 11 Desember 2025

Hormat kami,

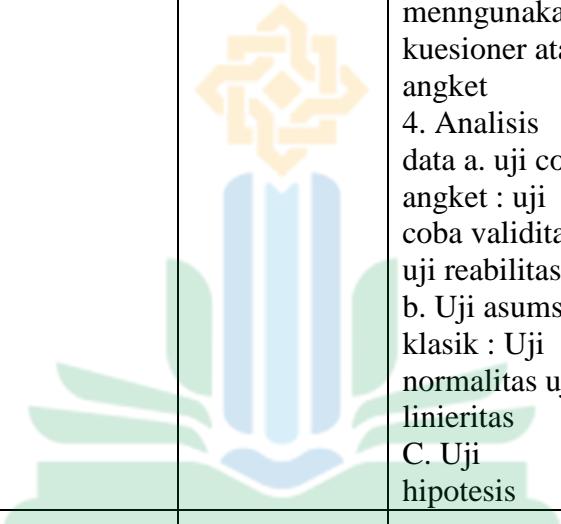
Ketua UKM eSports


Az Zahrah Bil Komariah

NIM. 221910401106

Lampiran kuesioner penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian	Rumusan masalah	Hipotesis
Konformitas teman sebaya (Teori dari Mighwar dengan grand teori konformitas menurut Mehrabian dan Stelf)	Keinginan meniru kelompok Bergabung untuk menghindari Konflik Memicu pengikut kelompok	Meniru orang yang dominan dikelompok mampu menhindari konflik dengan anggota kelompok mampu mendengarkan kritik dan saran orang lain mudahnya terpengaruh dan menuruti orang lain	1. Responden (tim esport mobile legend Kota jember 2. Observasi 3. Angket 4. Dokumentasi	1. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasion 2. Populasi dan sampel (tim esport mobile legend Kota Jember Umur 17-25 dengan jumlah 90 orang teknik sampling dengan teknik sensus atau sampel jenuh 3. Teknik dan	Apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro player Kota Jember Hipotesis nihil (H0) = Tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro	Hipotesis alternatif (Ha) = Terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro player Kota Jember Hipotesis nihil (H0) = Tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif terhadap game online mobile legend pada pro

				intrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket 4. Analisis data a. uji coba angket : uji coba validitas, uji reabilitas b. Uji asumsi klasik : Uji normalitas uji linieritas C. Uji hipotesis		player Kota Jember
Perilaku agresif (menurut Sigmund Freud)	Agresi fisik	Kekerasan fisik				
	Agresi verbal	Ucapan kasar				

Agresi kemarahan	Kemarahan tampak				
	Kemarahan tidak tampak				
Agresi permusuhan	Perasaan negatif				



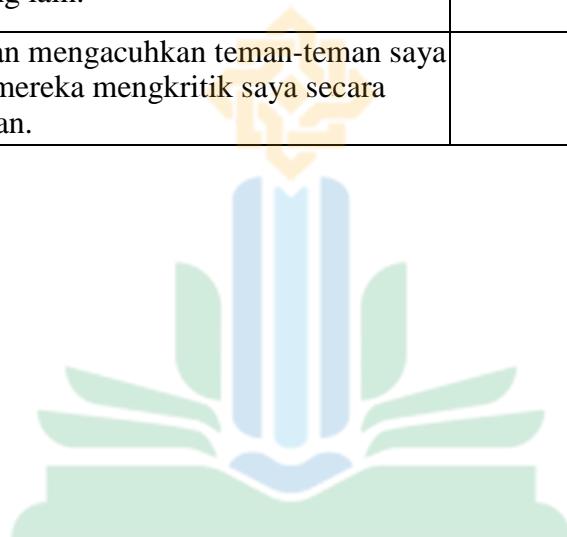
Item Skala Konformitas Teman Sebaya

(CONFORMITY SCALE)

Sebelum Uji Coba

No	Item	SS	S	TS	STS
1	Saya sering bergantung dan bertindak berdasarkan nasihat orang lain.				
2	Saya akan menjadi orang terakhir yang mengubah pendapat dalam suatu perdebatan sengit mengenai suatu topik kontroversial.				
3	Secara umum, saya akan lebih memilih mengalah dan mengikuti demi perdamaian, daripada berjuang untuk mendapatkan apa yang saya inginkan				
4	Saya cenderung mengikuti tradisi keluarga dalam membuat keputusan politik.				
5	Pada dasarnya, teman-temanku adalah orang yang memutuskan apa yang kami lakukan bersama.				
6	Seorang pembicara yang karismatik memiliki kefasihan berbicara dengan mudah mempengaruhi diri ide-ide saya				
7	Saya tidak lebih mandiri daripada mengikuti kemauan saya sendiri.				
8	Jika seseorang sangat persuasif, saya cenderung mengubah pendapat saya dan mengikuti mereka.				
9	Saya tidak mudah menyerah pada orang lain.				
10	Saya cenderung mengandalkan orang lain ketika saya harus membuat keputusan penting dengan tepat.				
11	Saya lebih suka mencari jalan saya sendiri dalam hidup daripada mencari kelompok yang dapat saya ikuti.				

12	Saya tidak keberatan untuk meniru kebiasaan kelompok walaupun kelompok tersebut bertentangan dengan perilaku saya.				
13	Lebih baik saya menjalankan peraturan kelompok, daripada menanggung resiko di benci oleh teman.				
14	Saya akan mengikuti perilaku dari kelompok karena seluruh anggota kelompok memiliki pendapat yang sama.				
15	Saya serigkali tidak peduli kritik dan saran dari orang lain.				
16	Saya akan mengacuhkan teman-teman saya apabila mereka mengkritik saya secara berlebihan.				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Skala Perilaku Agresif
 (The Aggression Quistionnaire)
 Sebelum Uji Coba

No	Item	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak bisa menahan hasrat untuk memukul orang lain				
2	Saya membalas orang yang memukul saya.				
3	Saya akan menggunakan kekerasan untuk melindungi hak saya.				
4	Saya tidak bisa memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang.				
5	Saya tidak mudah melakukan kekerasan fisik saat marah ke orang lain.				
6	Saya menahan diri untuk tidak memukul apabila terjadi perdebatan dengan teman.				
7	Saya memberi tahu teman secara terbuka ketika tidak sepandapat dengan mereka.				
8	Saya bisa menahan diri ketika berselisih paham dengan teman.				
9	Saya akan memberitahu teman apabila pemikiran saya terganggu				
10	Saya tidak dapat menahan diri untuk tidak terlibat dalam perdebatan ketika ada orang yang tidak sepandapat dengan saya.				
11	Teman saya bilang bahwa saya argumentatif saat berpendapat, sehingga mudah menyakiti hati mereka				
12	Saya mengucapkan kata-kata umpat ketika saya marah.				
13	Saya menunjukkan sifat kejengkelan pada saat frustrasi.				
14	Beberapa temanku menganggap saya pemarah karena wajah akan memerah dan suara meninggi.				
15	Kadang-kadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas saat terlibat pertengkaran.				

16	Meskipun saya seringkali memarahi sekitar saya, tetapi langsung meminta maaf.				
17	Saya tidak marah ketika diganggu oleh teman.				
18	Saya berusaha mengendalikan diri pada saat marah agar terlihat baik-baik saja.				
19	Saya mengeluh kepada orang lain ketika tertekan.				
20	Saya lebih suka menarik diri dari pergaulan apabila ingin marah.				
21	Saya merasa sulit tidur karena menahan marah.				
22	Saya berusaha selalu terlihat tenang meskipun berada dalam situasi menegangkan				
23	Ketika sedang menghadapi banyak masalah, saya akan tetap berusaha ceria.				
24	Meskipun berada dalam situasi yang sulit, saya akan tetap bersikap optimis.				
25	Saya terkadang diliputi rasa cemburu kalau sahabat saya dekat dengan orang lain.				
26	Orang lain sepertinya selalu mendapat keberuntungan				
27	Saya bertanya-tanya mengapa kadang kala merasa begitu pahit terhadap berbagai hal.				
28	Saya tahu bahwa "teman" membicarakan saya di belakang saya.				
29	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah, tapi berusaha mengabaikannya				
30	Ketika orang-orang bersikap sangat baik, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan.				
31	Saya mudah memaafkan orang yang menyakiti saya.				
32	Ketika orang-orang bersikap baik, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan.				

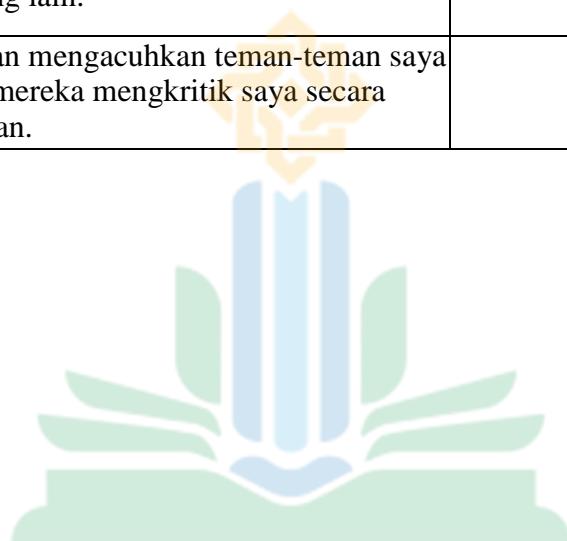
Item Skala Konformitas Teman Sebaya

(CONFORMITY SCALE)

Setelah Uji Coba

No	Item	SS	S	TS	STS
1	Saya sering bergantung dan bertindak berdasarkan nasihat orang lain.				
2	Saya akan menjadi orang terakhir yang mengubah pendapat dalam suatu perdebatan sengit mengenai suatu topik kontroversial.				
3	Secara umum, saya akan lebih memilih mengalah dan mengikuti demi perdamaian, daripada berjuang untuk mendapatkan apa yang saya inginkan				
4	Saya cenderung mengikuti tradisi keluarga dalam membuat keputusan politik.				
5	Pada dasarnya, teman-temanku adalah orang yang memutuskan apa yang kami lakukan bersama.				
6	Seorang pembicara yang karismatik memiliki kefasihan berbicara dengan mudah mempengaruhi diri ide-ide saya				
7	Saya tidak lebih mandiri daripada mengikuti kemauan saya sendiri.				
8	Jika seseorang sangat persuasif, saya cenderung mengubah pendapat saya dan mengikuti mereka.				
9	Saya tidak mudah menyerah pada orang lain.				
10	Saya cenderung mengandalkan orang lain ketika saya harus membuat keputusan penting dengan tepat.				
11	Saya lebih suka mencari jalan saya sendiri dalam hidup daripada mencari kelompok yang dapat saya ikuti.				

12	Saya tidak keberatan untuk meniru kebiasaan kelompok walaupun kelompok tersebut bertentangan dengan perilaku saya.				
13	Lebih baik saya menjalankan peraturan kelompok, daripada menanggung resiko di benci oleh teman.				
14	Saya akan mengikuti perilaku dari kelompok karena seluruh anggota kelompok memiliki pendapat yang sama.				
15	Saya serigkali tidak peduli kritik dan saran dari orang lain.				
16	Saya akan mengacuhkan teman-teman saya apabila mereka mengkritik saya secara berlebihan.				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Skala Perilaku Agresif
 (The Aggression Quistionnaire)
 Setelah Uji Coba

No	Item	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak bisa menahan hasrat untuk memukul orang lain				
2	Saya membalas orang yang memukul saya.				
3	Saya akan menggunakan kekerasan untuk melindungi hak saya.				
4	Saya tidak mudah melakukan kekerasan fisik saat marah ke orang lain.				
5	Saya menahan diri untuk tidak memukul apabila terjadi perdebatan dengan teman				
6	Saya memberitahu teman secara terbuka ketika tidak sependapat dengan mereka.				
7	Saya akan memberitahu teman apabila pemikiran saya terganggu.				
8	Saya tidak bisa menahan diri untuk tidak terlibat dalam perdebatan ketika ada orang yang tidak sependapat dengan saya				
9	Teman saya bilang bahwa saya argumentatif saat berpendapat, sehingga mudah menyakiti hati mereka.				
10	Saya mengucapkan kata- kata umpanan ketika saya marah.				
11	Saya menunjukkan sifat kejengkelan pada saat frustasi.				
12	Beberapa teman menganggap saya pemarah karena wajah akan memerah dan suara meninggi.				
13	Kadang-kadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas saat terlibat pertengkaran.				
14	Meskipun saya seringkali memarahi sekitar saya, akan tetapi langsung meminta maaf				

15	Saya tidak akan marah ketika diganggu oleh teman..				
16	Saya mengeluh pada orang lain ketika tertekan.				
17	Saya merasa sulit tidur karena menahan marah.				
18	Meskipun berada dalam situasi yang sulit, saya akan tetap bersikap optimis.				
19	Saya terkadang diliputi rasa cemburu kalau sahabat saya dekat orang lain.				
20	Saya bertanya-tanya mengapa kadang kala merasa begitu pahit terhadap berbagai hal				
21	Saya tahu bahwa teman-teman membicarakan saya di belakang saya.				
22	Saya mudah memaafkan orang yang menyakiti saya.				
23	Ketika orang-orang bersikap baik, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan.				

Lampiran Lembar Expert Judgment

LEMBAR VALIDASI EXPERT JUDGEMENT

Setelah memeriksa item kuesioner penelitian yang berjudul "**Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Terhadap Game Online Mobile Legend Bang Bang Pada Pro Pralyer Kota Jember**" yang disusun oleh:

Nama : Cahyono Wahyu ArrafI
Nim : 204103050060
Prodi : Psikologi Islam
Fakultas : Dakwah

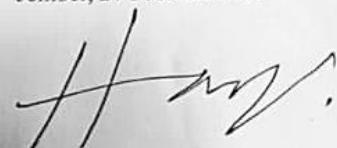
Dengan ini saya:

Nama : HARYU, S.Ag, M.Si
NIP : 197404022005011005
Jabatan/Instansi : Dosen Psikologi Islam UIN KHAS Jember

Menyatakan bahwa item kuesioner tersebut "**Valid**" dan memberikan saran untuk pembenahan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 27 Februari 2025


HARYU, S.Ag, M.Si
NIP. 197404022005011005

LEMBAR VALIDASI EXPERT JUDGEMENT

Setelah memeriksa item kuesioner penelitian yang berjudul **“Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Pro Player Game Mobile Legend Bang-Bang di Kota Jember”** yang disusun oleh:

Nama : Cahyono Wahyu Arrafi
Nim : 204103050060
Prodi : Psikologi Islam
Fakultas : Dakwah

Dengan ini saya:

Nama : Ihyak Mustofa, S.S., M.Li.
NIP : 199403032022031004
Jabatan/Instansi : Dosen Bahasa Inggris/Staff UPT Pengembangan Bahasa
UIN KHAS Jember

Menyatakan bahwa item kuesioner tersebut **“Valid”** dan memberikan saran untuk pembenahan:

Sebaiknya dengan revisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 16 Oktober 2024



Ihyak Mustofa, S.S., M.Li.

NIP. 199403032022031004

Lampiran Tabulasi Data Penelitian

Tabulasi Data Skala Konformitas Teman Sebaya

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	
1	1	1	1	4	1	4	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	45
2	2	2	2	3	2	1	4	3	3	3	2	4	1	3	2	2	40
3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	1	2	41
4	1	2	4	1	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	1	3	41
5	1	1	3	1	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	34
6	1	1	1	3	1	1	4	3	3	2	2	2	1	3	3	3	36
7	1	3	3	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4	3	2	3	42
8	2	4	3	3	1	2	2	2	2	4	2	4	2	3	3	3	43
9	1	2	2	0	4	4	3	2	3	1	2	1	1	3	3	2	1
10	2	2	2	2	4	3	4	2	4	2	2	2	2	3	3	4	44
11	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	47
12	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	4	3	44
13	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	53
14	1	2	3	1	4	4	4	3	2	1	1	1	3	3	3	4	42
15	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	1	44
16	1	1	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	4	3	3	2	45
17	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	2	45
18	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	30
19	3	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	44
20	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	40
21	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	38
22	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	44
23	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	4	40
24	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	49
25	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	39
26	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	37
27	3	2	4	2	3	2	2	2	3	4	4	4	1	1	1	2	41
28	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	40
29	2	2	3	3	3	3	3	2	4	1	4	2	2	3	3	3	43
30	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	42

31	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	38
32	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	38
33	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	4	41
34	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	4	2	3	2	3	1	41
35	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	48
36	1	4	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	4	1	1	34
37	2	3	2	2	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	49
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
39	4	2	3	3	1	3	2	2	4	4	4	2	2	1	4	2	43
40	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	37
41	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	35
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
43	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	47
44	2	2	3	2	2	3	2	1	4	1	3	1	4	1	1	1	33
45	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	42
46	2	2	1	3	4	4	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	38
47	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	1	4	38
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
49	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	43
50	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	43
51	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
56	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	1	1	42
57	4	2	1	1	4	4	3	2	2	1	1	4	3	4	4	4	44
58	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	39
59	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	40
60	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	55

61	2	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	1	3	47
62	2	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	2	4	53
63	3	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	42
64	2	2	2	3	3	4	2	2	4	2	3	3	2	3	3	2	2	41
65	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43
66	2	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	40
67	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	42
68	2	4	2	4	1	3	3	4	1	3	3	3	4	4	1	3	3	45
69	4	3	3	3	4	2	4	3	1	4	3	2	4	1	4	4	4	49
70	2	4	4	3	2	4	1	2	4	2	3	3	4	3	2	4	2	46
71	2	2	2	3	4	3	4	3	4	2	1	4	3	2	4	3	4	46
72	2	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	1	2	2	1	1	1	39
73	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	1	3	2	3	3	43
74	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	39
75	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
76	2	2	3	2	3	2	2	2	3	4	2	3	1	1	2	1	4	37
77	4	4	3	2	3	2	3	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	52
78	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	38
79	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	31
80	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	41
81	4	3	2	1	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	48
82	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	4	1	1	2	2	4	40	
83	3	3	3	3	2	3	4	2	1	2	4	4	1	2	2	2	2	41
84	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	2	51
85	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	53
86	4	3	3	2	1	2	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	4	47
87	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	2	4	4	48
88	4	2	3	2	4	1	2	4	2	4	2	1	2	2	3	3	3	41
89	4	2	1	2	4	1	2	1	4	3	1	3	4	1	3	2	3	38
90	3	3	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	3	2	1	1	41

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabulasi data perilaku agresif

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23	
2	2	2	3	4	3	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	60
2	3	2	4	3	3	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	65
3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	57
2	3	1	4	4	4	4	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	1	3	1	3	2	3	55
2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	63
3	1	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	54
1	3	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	60
2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	58
2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	58
3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	66
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	71
4	2	2	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
3	1	2	4	1	4	3	1	2	1	3	1	1	4	2	3	3	3	3	1	2	3	3	51
2	2	1	1	1	3	2	3	3	3	2	1	1	1	3	3	3	3	1	2	2	3	3	48
4	1	1	4	4	3	3	1	2	3	1	1	1	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	59
3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	70
2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	53
2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	56
2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	56
1	2	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	57
2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	56
2	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	71
1	1	1	4	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	63
3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	63
3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	62
2	3	2	4	4	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	63
2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	55
2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	72

2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	1	3	3	3	2	59
1	2	2	4	4	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	56
2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	1	1	1	3	3	4	4	3	4	59
1	3	2	4	4	4	4	4	2	1	3	1	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	2	67
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
1	4	4	1	4	4	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	61
2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	60
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	46
1	2	2	3	4	1	4	3	3	2	4	1	3	2	2	2	3	2	4	2	4	2	1	4	55
2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	4	4	1	3	4	4	2	64
2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	2	57
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
2	2	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	4	4	4	4	67
4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	1	2	4	4	2	2	1	1	4	1	3	4	1	2	61
3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	66
1	2	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	57
1	4	2	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	3	3	1	4	58
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
1	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	57
2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	59
2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
3	1	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	2	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	4	63
3	2	4	4	1	2	1	2	1	1	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	1	4	51
2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	57
3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	55

1	4	1	4	4	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	68
2	3	2	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	71
2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	72
1	2	2	4	4	3	3	2	4	2	4	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	59
2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	58
1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	2	3	59
1	2	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	60
2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	4	1	1	3	2	4	58
4	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	4	2	3	1	4	3	3	3	2	2	4	4	65
4	2	2	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	3	1	1	4	65
3	2	1	1	4	1	2	3	2	4	4	1	2	2	4	4	1	2	1	2	1	4	3	51
4	3	3	4	1	4	3	3	2	4	2	3	1	4	3	2	1	4	3	2	4	4	2	64
2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	63
1	3	3	4	4	4	3	2	2	1	3	2	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	1	63
2	2	2	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	1	4	3	3	2	2	3	4	2	60
2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	55
2	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	1	3	4	3	1	4	1	3	4	4	4	65
4	4	3	3	1	2	2	2	2	4	4	3	4	2	3	4	1	4	1	4	1	4	1	62
1	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	1	4	64
4	3	2	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	61
2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	58
1	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	1	3	4	2	3	3	1	68
1	2	1	4	4	3	2	2	1	1	1	1	1	3	2	4	2	2	3	3	3	4	4	50
3	3	4	2	3	3	2	1	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	66
1	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	71
3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	4	3	3	72
3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	75
3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	1	3	3	4	3	3	4	3	3	66
3	4	4	3	1	1	1	4	3	2	4	3	2	3	4	1	1	3	2	2	1	2	4	54
4	2	1	3	2	2	3	3	2	1	4	3	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	3	48
2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	54

Lampiran hasil uji validitas

Hasil uji validitas variabel X

NO	Item	Rtabel	Rhitung	Ket
1	Saya sering bergantung dan bertindak berdasarkan nasihat orang lain	0,2319	0,488	Valid
2	Saya akan menjadi orang terakhir yang mengubah pendapat dalam suatu perdebatan sengit mengenai suatu topik yang kontroversial	0,2319	0,361	Valid
3	Secara umum, saya akan lebih memilih mengalah dan mengikuti demi perdamaian, daripada berjuang untuk mendapatkan apa yang saya inginkan	0,2319	0,441	Valid
4	Saya cenderung mengikuti tradisi keluarga dalam membuat keputusan politik.	0,2319	0,513	Valid
5	Pada dasarnya, teman-temanku adalah orang yang memutuskan apa yang kami lakukan bersama.	0,2319	0,544	Valid
6	Seorang pembicara yang karismatik memiliki kefasihan berbicara dengan mudah mempengaruhi diri ide-ide saya.	0,2319	0,527	Valid
7	Saya tidak lebih mandiri daripada mengikuti kemauan saya sendiri.	0,2319	0,409	Valid
8	Jika seseorang sangat persuasif, saya cenderung mengubah pendapat saya dan mengikuti mereka.	0,2319	0,495	Valid
9	Saya tidak mudah menyerah pada orang lain.	0,2319	0,538	Valid
10	Saya cenderung mengandalkan orang lain ketika saya harus membuat			

	keputusan penting dengan tepat.	0,2319	0,487	Valid
11	Saya lebih suka mencari jalan saya sendiri dalam hidup daripada mencari kelompok yang dapat saya ikuti.	0,2319	0,527	Valid
12	Saya tidak keberatan untuk meniru kebiasaan kelompok walaupun kelompok tersebut bertentangan dengan perilaku saya.	0,2319	0,561	Valid
13	Lebih baik saya menjalankan peraturan kelompok, daripada menanggung resiko di benci oleh teman.	0,2319	0,511	Valid
14	Saya akan mengikuti perilaku dari kelompok karena seluruh anggota kelompok memiliki pendapat yang sama.	0,2319	0,444	Valid
15	Saya seringkali tidak peduli kritik dan saran dari orang lain.	0,2319	0,506	Valid
16	Saya akan mengacuhkan teman-teman saya apabila mereka mengkritik saya secara berlebihan.	0,2319	0,450	Valid

Hasil uji validitas variabel Y

No.	Item	Rtabel	Rhitung	Ket
1	Saya sering bergantung dan bertinda berdasarkan nasihat orang lain	0,2319	0,642	Valid
2	Jika seseorang memukul saya, saya akan membalasnya	0,2319	0,525	Valid
3	Jika saya harus menggunakan kekerasan untuk melindungi hak-hak saya, saya akan melakukannya	0,2319	0,238	Valid
4	Saya tidak bisa memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang	0,2319	-0,126	Tidak Valid
5	Saya tidak mudah melakukan kekerasan fisik saat marah ke orang lain	0,2319	0,413	Valid
6	Saya bertengkar dengan orang lain, saya bisa menahan diri untuk tidak memukulnya	0,2319	0,501	Valid
7	Saya memberitahu teman saya secara terbuka Ketika saya tidak sependapat dengan mereka, namun tetap menggunakan Bahasa yang sopan	0,2319	0,405	Valid
8	Saya seringkali mendapatkan diri saya berselisih faham dengan orang lain, namun bisa menahannya	0,2319	0,206	Tidak Valid
9	Ketika orang lain mengganggu saya, saya mungkin akan memberi tahu mereka apa yang saya pikirkan tentang mereka dengan baik	0,2319	0,380	Valid
10	Saya tidak dapat menahan diri untuk tidak terlibat dalam perdebatan Ketika ada orang yang tidak sependapat dengan saya	0,2319	0,376	Valid
11	Teman saya bilang saya agak argumentative saat berpendapat, sehingga sudah menyakiti hati mereka	0,2319	0,367	Valid
12	Saat sedang marah, saya akan mengucapkan			

	umpatan-umpatan kasar	0,2319	0,595	Valid
13	Saat frustasi, saya menunjukkan kejengkelan saya	0,2319	0,551	Valid
14	Beberapa temanku menganggap saya pemarah karena wajah akan memerah dan suara meninggi	0,2319	0,638	Valid
15	Terkadang saya lepas kendali tanpa alas an yang jelas saat terlibat pertengkaran	0,2319	0,629	Valid
16	Meskipun saya sering kali mearahi sekitar saya, tetapi langsung minta maaf	0,2319	0,268	Valid
17	Saat orang lain menganggu saya Ketika sedang tibaik baik saja, maka saya akan sangat jengkel namun berusaha untuk tidak marah	0,2319	0,455	Valid
18	Ketika marah saya akan menggerutu dengan napas di bawah kendali, tetapi berusaha terlihat baik-baik saja	0,2319	0,179	Tidak Valid
19	Saat saya merasa tertekan, maka saya akan mengeluh kepada orang sekitar	0,2319	0,471	Valid
20	Saya lenih suka menarik diri dari pergaulan apabila ingin marah	0,2319	0,202	Tidak Valid
21	Beberapa terakhir, saya merasa sulit tidur karena menahan banyaknya emosi	0,2319	0,385	Valid
22	Saya berusaha selalu terlihat tenang meskipun berada dalam kondisi sulit	0,2319	0,218	Tidak valid
23	Ketika sedang menghadapi banyak masalah, saya akan tetap berusaha ceria	0,2319	0,228	Tidak Valid
24	Meskipun sedang verada dalam kondisi sulit, saya akan tetap bersikap optimis	0,2319	0,355	Valid
25	Saya terkadang diliputi rasa cemburu kalau sahabat saya dekat dengan orang lain	0,2319	0,336	Valid

26	Kadang-kadang saya erasa telah mendapat banyak hal dalam hidup	0,2319	0,058	Tidak Valid
27	Orang lain sepertinya selalu mendapat keberuntungan	0,2319	0,309	Valid
28	Saya bertanya-tanya mengapa kadang kala merasa begitu pahit terhadap banyak hal	0,2319	0,444	Valid
29	Saya tahu bahwa teman-teman membicarakan saya dibelakang saya	0,2319	0,227	Tidak Valid
30	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah, tapi berusaha mengabaikannya	0,2319	-0,120	Tidak Valid
31	Ketika orang-orang bersikap sangat baik, saya bertanya-tanya apa yang mereka inginkan	0,2319	0,388	Valid
32	Meskipun orang lain menyakiti saya, bisa dengan mudah saya maafkan	0,2319	0,366	Valid

Lampiran hasil uji reabilitas

Hasil uji reabilitas variabel X

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
C1	38,6429	36,436	0,392	0,775
C2	38,2857	37,975	0,271	0,783
C3	38,1286	36,722	0,335	0,779
C4	38,5714	36,133	0,418	0,773
C5	38,2857	35,714	0,450	0,770
C6	38,3143	35,407	0,418	0,772
C7	38,5143	36,659	0,285	0,783
C8	38,0857	36,108	0,393	0,774
C9	39,0000	35,449	0,435	0,771
C10	38,3286	35,760	0,370	0,776
C11	38,8571	35,197	0,411	0,773
C12	38,3429	35,185	0,461	0,769
C13	38,3429	35,185	0,388	0,775
C14	38,1571	37,149	0,354	0,778
C15	38,0429	35,607	0,393	0,774
C16	38,6714	36,427	0,338	0,779

Hasil uji reabilitas Y

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	72,4000	51,345	0,566	0,687
A2	71,8143	52,994	0,436	0,697
A3	71,6857	56,914	0,132	0,719
A4	72,1714	61,535	-0,228	0,742
A5	72,9000	55,309	0,333	0,706
A6	72,8429	54,250	0,426	0,700
A7	72,8857	55,523	0,328	0,707
A8	72,7571	57,694	0,126	0,718

A9	72,6000	55,838	0,303	0,708
A10	72,0571	55,359	0,284	0,709
A11	72,2143	55,939	0,288	0,709
A12	72,1000	52,149	0,515	0,691
A13	71,9857	52,855	0,467	0,695
A14	72,2286	51,309	0,560	0,687
A15	72,2286	51,686	0,554	0,688
A16	72,5571	56,859	0,179	0,715
A17	72,7429	55,469	0,390	0,705
A18	72,6429	57,798	0,084	0,721
A19	72,0857	53,993	0,381	0,702
A20	71,5857	61,348	-0,270	0,735
A21	72,0714	55,169	0,291	0,708
A22	72,7714	57,715	0,146	0,717
A23	72,7286	57,331	0,139	0,718
A24	72,8000	56,655	0,292	0,710
A25	72,3143	55,668	0,235	0,712
A26	72,5857	59,145	-0,029	0,727
A27	71,9429	55,968	0,205	0,714
A28	71,7857	54,924	0,366	0,704
A29	71,7286	57,215	0,131	0,719
A30	72,3429	61,069	-0,207	0,737
A31	72,5143	64,224	-0,464	0,752
A32	72,7429	55,643	0,277	0,709

BIODATA PENULIS



Nama	:	Cahyono Wahyu Arrafi
NIM	:	204103050060
Tempat, Tanggal Lahir	:	Banyuwangi, 13 November 2000
Alamat	:	Srono Banyuwangi
Prodi	:	Psikologi Islam

Riwayat pendidikan :

- TK Khodijah 88 Srono Banyuwangi
- MI AL-Ma'arif Srono Banyuwangi
- SMP AL-Azhar Muncar
- MAU AL-Azhar Muncar