

## Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain *Online Mobile Game*

Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi <sup>1</sup>, Dewanti Rugarindiah <sup>2</sup>, Dellawaty Supraba <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas psikologi, Universitas Merdeka Malang. 085748206545

e-mail: [queenkusnadi@gmail.com](mailto:queenkusnadi@gmail.com)

---

### ABSTRAK

#### **Kata Kunci:**

Kematangan Emosi  
Agresivitas  
Online Mobile Game

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kematangan emosi dengan tingkat agresivitas remaja yang bermain game online. Sampel penelitian terdiri dari 200 responden remaja yang bermain game online yang tersebar di seluruh Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling*. Adanya hubungan negatif sig. 0,000 < 0,05 dengan nilai -0,442. Hal ini menandakan semakin tinggi skor kematangan emosi, maka semakin rendah tingkat agresivitas. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah skor kematangan emosi. Maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya. Kematangan emosi yang dimiliki remaja harus semakin baik agar menekan perilaku agresivitas.

### ABSTRACT

#### **Keyword:**

*Emotional Maturity*  
*Aggressiveness*  
*Online Mobile Games*

*The aim of this research is to determine the relationship between emotional maturity and the level of aggressiveness in teenagers who play online games. The research sample consists of 200 teenage respondents who play online games spread across Indonesia. Data collection was carried out by distributing questionnaires using a purposive sampling approach, showing a significant negative relationship with a value of 0.000 < 0.05 and a coefficient of -0.442. This means that the higher the emotional maturity score, the lower the level of aggressiveness, and conversely, the lower the emotional maturity score, the higher the level of aggressiveness. The emotional maturity of teenagers must be improved to reduce aggressive behavior.*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu fenomena yang muncul sebagai hasil dari kemajuan ini adalah mobile game online. Mobile game online menjadi bagian integral dari budaya digital modern yang menarik jutaan pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Fenomena ini bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga telah mengubah cara individu berinteraksi dan bereaksi dalam berbagai situasi.

Peminat mobile game online menunjukkan peningkatan signifikan setiap tahun. Data menunjukkan bahwa jumlah gamers di Asia mencapai 1,48 miliar, dua kali lipat dari wilayah lain (Howarth, 2024)<sup>10</sup>. Indonesia menempati urutan kedua setelah Filipina dengan persentase pengguna mobile game online berbasis video mencapai 94,8% (Gilpress, 2024)<sup>7</sup>. Menurut Niko Partners, jumlah gamers di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 180 juta, dan angka ini diprediksi akan terus meningkat seiring dengan popularitas mobile game yang semakin meluas (Amalia, 2023)<sup>2</sup>.

Mobile game online telah menarik minat berbagai kalangan usia di Indonesia, terutama remaja. Penelitian oleh Yee (Anggreyani et al., 2020)<sup>3</sup> menunjukkan bahwa pengguna game online pada usia 12-22 tahun terdiri dari 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan. Remaja cenderung menggunakan mobile game online sebagai sarana hiburan dan pelarian dari stres dan kecemasan (Surbakti et al., 2023)<sup>22</sup>. Namun, tidak jarang juga bahwa aktivitas ini dapat memicu perilaku agresif di kalangan remaja.

Beberapa kasus menunjukkan bahwa kekalahan dalam permainan dapat memicu agresivitas remaja, yang didefinisikan sebagai kecenderungan perilaku untuk menyakiti dan merendahkan orang lain (Mamik & Islamarida, 2022)<sup>15</sup>. agresivitas akibat kekalahan dalam bermain game online dapat berupa tindakan verbal, seperti mengumpat dan berkata kasar, maupun nonverbal, seperti memukul dan menyerang orang lain.

Kasus tragis seperti pembunuhan di Hutan Wanayasa, Banjarnegara, di mana seorang anak tewas di tangan sepupunya yang menginginkan gawai untuk bermain game online (Hartono, 2022)<sup>9</sup>, menunjukkan dampak ekstrem dari kecanduan game online. Kasus lain di Serpong, Tangerang Selatan, melibatkan korban perundungan dan kekerasan akibat kekalahan dalam game online. Kejadian tragis di Pakistan, di mana seorang remaja menembak keluarganya setelah kecanduan game PUBG, menegaskan dampak serius dari kecanduan ini (Mujahidin, 2022)<sup>16</sup>.

Studi pendahuluan pada siswa di SMP Sawunggaling menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online 5-6 jam per hari cenderung bersikap agresif, seperti memukul meja dan berkata kasar. Temuan ini selaras dengan penelitian Anggreyani et al. (2020)<sup>3</sup> yang mencatat bahwa remaja laki-laki yang bermain game selama 3-5 jam di game center menunjukkan perilaku agresif seperti menghentakkan meja atau berteriak jika kalah dalam permainan.

Penelitian Kibtyah et al. (2023)<sup>12</sup> menemukan bahwa game online dapat meningkatkan tekanan emosional, gangguan kecemasan, dan perilaku antisosial pada remaja. Game online dapat menurunkan prestasi belajar dan membuat remaja malas beraktivitas. dampak kesehatan dari kecanduan game online, termasuk keluhan fisik, dehidrasi, obesitas, dan perubahan struktur otak yang memengaruhi kendali impulsif dan agresivitas.

Agresivitas ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti frustrasi dan gangguan emosional, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial (Kartono, 2015)<sup>11</sup>. Kematangan emosi menjadi faktor penting dalam mengelola agresivitas, terutama bagi remaja yang sering bermain game online. Remaja sering kali melibatkan emosi mereka dalam mengatasi masalah dan cenderung mengekspresikannya secara langsung (Annisavitry & Budiani, 2017)<sup>4</sup>.

Penelitian oleh King & Delfabbro (2018)<sup>13</sup> menyatakan bahwa game online dapat memengaruhi aspek psikologis, sosial, akademis, kesehatan, dan keuangan remaja. Bermain mobile game online dapat memicu perilaku agresif seperti membanting ponsel dan berkata kasar. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam mengenai kematangan emosi dan agresivitas remaja yang terlibat dalam mobile game online.

## **II. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan fokus pada analisis data numerik yang diolah secara statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah korelasional, bertujuan untuk menemukan hubungan antara variabel independen (kematangan emosi) dan variabel dependen (tingkat agresivitas).

### **Identifikasi dan Operasional Variabel**

#### **1. Variabel Terikat: Kematangan Emosi**

Kematangan emosi adalah kondisi di mana remaja pemain game online mampu mengontrol emosi dengan baik sehingga tidak mudah terpengaruh oleh rangsangan eksternal maupun internal. Kematangan emosi diukur menggunakan skala dari Rani (2021)<sup>18</sup> yang mengacu pada teori Smitson, meliputi aspek pengenalan emosi diri, pengelolaan emosi diri, motivasi, empati, dan hubungan dengan orang lain.

#### **2. Variabel Bebas: Agresivitas**

Agresivitas adalah tindakan remaja pemain game online yang bertujuan menyakiti orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Agresivitas diukur menggunakan skala dari Budiarti (2023)<sup>5</sup> berdasarkan teori Buss dan Perry, yang mencakup aspek agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.

## **Partisipan Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik sesuai dengan yang ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2019)<sup>21</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang bermain game online, jumlahnya tidak diketahui.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2019)<sup>21</sup>. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus.

Kriteria sampel adalah:

- Remaja usia 11-22 tahun di Indonesia.
- Sudah bermain game online minimal 6 bulan sejak pertama kali bermain.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan menggunakan skala Likert, yang cocok untuk mengukur sikap atau aspek nonkognitif (Saifuddin, 2020)<sup>16</sup>. Skala Likert dalam penelitian ini memiliki empat tingkatan jawaban: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

### **1. Skala Kematangan Emosi**

Skala kematangan emosi dirancang oleh Rani (2021)<sup>18</sup>, mengacu pada teori Smitson, mencakup pengenalan emosi diri, pengelolaan emosi, motivasi, empati, dan hubungan dengan orang lain. Skala ini terdiri dari 32 butir item dengan reliabilitas 0,891.

### **2. Skala Tingkat Agresivitas**

Skala agresivitas dibuat oleh Budiarti (2023)<sup>5</sup> berdasarkan teori Buss & Perry, mencakup agresi fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Skala ini terdiri dari 33 butir item valid dengan reliabilitas 0,801.

## **Teknik Analisis Data**

Analisis data digunakan untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain mobile game online. Analisis dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25.0.

### **1. Uji Asumsi**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan distribusi data. Jika data terdistribusi normal, statistik parametrik digunakan; jika tidak, digunakan statistik non-parametrik (Kurniawan et al., 2024)<sup>14</sup>. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dengan taraf signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan data terdistribusi normal.

## b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk menentukan hubungan linier antara kematangan emosi dan tingkat agresivitas. Jika nilai  $p < 0,05$ , hubungan dianggap linier; jika nilai  $p > 0,05$ , hubungan tidak linier (Sugiyono & Susanto, 2015)<sup>18</sup>.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji korelasi Pearson dengan SPSS 25.0 untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antara kematangan emosi (variabel X) dan agresivitas (variabel Y). Korelasi positif berarti hubungan searah, sedangkan korelasi negatif berarti hubungan berlawanan arah (Roflin et al., 2022)<sup>19</sup>.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Penelitian ini melibatkan 200 remaja yang telah mengisi kuesioner. Distribusi data berdasarkan usia responden disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Distribusi data

kategori	Usia	jumlah	presentase
Remaja awal	10-17	41	21%
Remaja akhir	18-22	159	79%
total		200	100%

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden adalah remaja akhir dengan persentase 79%, sementara remaja awal hanya mencapai 21% dari total responden.

#### Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data mengenai jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Jenis kelamin responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	123	61.5%
Perempuan	77	38.5%
<b>Total</b>	200	100%

Sebagian besar responden adalah laki-laki, yang mencapai 61.5%, sementara perempuan hanya 38.5%.

## Kategorisasi Data

### 1. Kematangan Emosi

Data deskriptif mengenai kematangan emosi ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.** Kematangan emosi

Variabel	Skor Empirik	Skor Hipotetik
	Xmin	Xmax
Kematangan Emosi	46	92

Kategorisasi kematangan emosi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Kategorisasi kematangan emosi

Kategori	Jumlah Subjek	Persentase (%)
Rendah	163	81.5%
Tinggi	37	18.5%
<b>Total</b>	200	100%

Sebanyak 81.5% remaja menunjukkan kematangan emosi yang rendah, sedangkan hanya 18.5% yang memiliki kematangan emosi tinggi.

### 2. Agresivitas

Data deskriptif mengenai agresivitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Data deskriptif mengenai agresivitas

Variabel	Skor Empirik	Skor Hipotetik
	Xmin	Xmax
Agresivitas	40	110

Kategorisasi agresivitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 6.** Kategorisasi agresivitas

Kategori	Jumlah Subjek	Persentase (%)
Rendah	21	10.5%
Tinggi	179	89.5%
<b>Total</b>	200	100%

Sebanyak 89.5% remaja menunjukkan tingkat agresivitas yang tinggi, sementara hanya 10.5% berada pada kategori rendah.

## Statistik Deskriptif dan Reliabilitas Alat Ukur

### 1. Skala Kematangan Emosi

Skala kematangan emosi yang digunakan adalah milik Rani (2021)<sup>18</sup>, yang terdiri dari 32 item valid. Reliabilitas skala ini dihitung menggunakan nilai Cronbach alpha dengan bantuan SPSS versi 25, dan didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0.744, menunjukkan bahwa skala ini reliabel (Ghozali, 2018)<sup>6</sup>.

## 2. Skala Agresivitas

Skala agresivitas yang digunakan adalah milik Budiarti (2023)<sup>5</sup>, yang terdiri dari 33 item valid. Nilai reliabilitas skala ini adalah 0.847, yang menunjukkan bahwa skala ini juga reliabel (Ghozali, 2018)<sup>6</sup>.

**Tabel 7.** Skala agresivitas

Skala	Min-Maks	M	SD
Kematangan Emosi	46-92	58.98	7.966
Agresivitas	40-110	79.82	12.278

## Hasil Uji Hipotesis

### 1. Uji Normalitas

Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas data variabel kematangan emosi dan agresivitas. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.200, yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan menggunakan SPSS 25.0 untuk menentukan hubungan antara variabel. Hasilnya menunjukkan hubungan linier dengan nilai signifikansi 0.000, yang kurang dari 0.05.

### 3. Uji Korelasi

Uji Korelasi Pearson digunakan untuk menentukan hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas. Nilai p yang diperoleh adalah 0.000, menunjukkan hubungan signifikan antara kedua variabel. Korelasi negatif sebesar -0.442 menunjukkan bahwa semakin tinggi kematangan emosi, semakin rendah tingkat agresivitas.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dan tingkat agresivitas remaja yang bermain game online. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi negatif antara kedua variabel. Artinya, remaja dengan kematangan emosi yang lebih tinggi cenderung memiliki tingkat agresivitas yang lebih rendah, dan sebaliknya. Ini membuktikan hipotesis penelitian bahwa ada hubungan signifikan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja yang bermain game online.

Kematangan emosi adalah aspek penting yang perlu dimiliki oleh remaja pemain game online karena dapat membantu mengendalikan perilaku agresif. Kematangan emosi yang rendah dapat mempengaruhi kestabilan emosi remaja, menyebabkan mereka mudah mengalami perasaan ekstrem seperti frustrasi saat kalah dalam permainan, yang dapat memicu perilaku agresif (Handasah, 2018; Haryani, 2023)<sup>8</sup>.

Sebagian besar subjek dalam penelitian ini adalah remaja akhir (usia 18-22 tahun), yang menunjukkan tingkat agresivitas yang tinggi (79%). Temuan ini konsisten dengan penelitian Putri, yang menyatakan bahwa remaja akhir cenderung mengalami ketidakstabilan emosional karena berada dalam fase transisi menuju dewasa. Remaja pada fase ini cenderung bersikap egosentris, yang dapat menyebabkan perilaku agresif ketika menghadapi kekalahan dalam permainan.

Jenis kelamin laki-laki mendominasi responden dengan persentase 61.5%, yang sejalan dengan pernyataan Irawan & Siska bahwa mayoritas pemain game online di Indonesia adalah laki-laki. Selain itu, penelitian Fitri juga menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih agresif daripada anak perempuan.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Alfatama (2022)<sup>1</sup>, yang menemukan hubungan signifikan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja pengguna game online. Penelitian Oktalia (2020)<sup>17</sup> juga mendukung temuan ini, menunjukkan hubungan antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada siswa SMP.

Penelitian ini memiliki kelebihan dalam cakupan subjek yang luas, melibatkan remaja usia 11-22 tahun di Indonesia. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti kesulitan dalam generalisasi hasil pada kelompok tertentu dan waktu yang diperlukan untuk menemukan sampel yang sesuai dengan kriteria.

#### IV. SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kematangan emosi dan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online*. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan negatif antara kedua variabel, yang berarti semakin tinggi skor kematangan emosi, maka semakin rendah skor agresivitas, dan sebaliknya

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Alfatama, M. F. D. (2022). *Kematangan Emosi dan Agresivitas pada Remaja Pengguna Online Mobile Games dengan Unsur Kekerasan*. Sriwijaya.
- [2] Amalia, E. I. (2023). *Niko Partners : Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat*. Hybrid Gadget and New Technology. <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat/>
- [3] Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96>
- [4] Annisavitry, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1), 1–6.
- [5] Budiarti, L. A. (2023). *Perilaku Agresivitas ditinjau dari Pola Asuh dan Kontrol Diri pada Siswa di SMP Katholik Widayatama Kota Batu*. Universitas Merdeka Malang.

- [6] Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- [7] Gilpress. (2024). *How Many Gamers Are There? (2024 statistics)*. What'sthebigdata. <https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/>
- [8] Handasah, R. (2018). Pengaruh Kematangan Emosi Terhadap Agresivitas Dimediasi Oleh Kontrol Diri Pada Siswa Sma Negeri Di Kota Malang. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 2(2), 121–133. <https://doi.org/10.30762/happiness.v2i2.345>
- [9] Hartono, U. (2022). *Fakta-fakta Miris Pembunuhan Sadis Bocah 9 Tahun di Banjarnegara*. Detiknews. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-5892499/fakta-fakta-miris-pembunuhan-sadis-bocah-9-tahun-di-banjarnegara>
- [10] Howarth, J. (2024). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistic)*. Explodingtopics. <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- [11] Kartono, K. (2015). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Mandar Maju.
- [12] Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- [13] King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Pers Akademik Elsevier. <https://doi.org/10.1017/edp.2019.9>
- [14] Kurniawan, H., Rusmayadi, G., Achjar, K. A. H., Merliza, P., Suprayitno, D., Subiyantoro, A., Kusumastuti, S. Y., Heirunissa, Nengsih, T. A., Hutabarat, I. M., Nurhayati, & Noorzaman, S. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- [15] Mamik, & Islamarida, R. (2022). Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan*, 11(2), 135–141
- [16] Mujahidin, M. (2022). *Remaja Ini Tembak Mati Semua Keluarganya Gara-gara Kecanduan Game Online, Ini Kronologinya*. Tribuncirebon.Com. <https://cirebon.tribunnews.com/2022/02/05/remaja-ini-tembak-mati-semua-keluarganya-gara-gara-kecanduan-game-online-ini-kronologinya>
- [17] Oktalia, P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10
- [18] Rani, R. (2021). *Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Agresi Remaja di Kelurahan Titi Papan Kecamatan Medan Deli*. IAIN Padang Sidempuan.
- [19] Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Analisis Korelasi dan Regresi*. Penerbit NEM.
- [20] Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Kencana
- [21] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. ALFABETA
- [22] Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>