

## HUBUNGAN RELIGIUSITAS DENGAN AGRESI VERBAL PEMAIN GAME ONLINE

<sup>1</sup>Khaerul Hadad, <sup>2</sup>Efan Yudha Winata

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi Universitas Teknologi Sumbawa

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Teknologi Sumbawa

Email: [efan.yudha.winata@uts.ac.id](mailto:efan.yudha.winata@uts.ac.id)

---

### Abstrak

*Diterima*  
Oktober 2021

Saat ini maraknya *game online* menyebabkan banyak di temukan kasus kekerasan, baik itu kekerasan verbal maupun non-verbal, akan tetapi pada kehidupan sehari-hari di temukan bahwa *game online* lebih sering berdampak pada kekerasan verbal pemainnya, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan agresi verbal pada pemain *game online* di Kota Sumbawa Besar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 70 orang yang merupakan pemain *game online* di Kota Sumbawa Besar. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu skala religiusitas yang terdiri dari 20 aitem dan skala agresi verbal yang diadaptasi dari *verbal aggression scale (VAS)* yang terdiri dari 14 aitem. Metode statistik yang di gunakan dengan *Pearson's Correlation*, Berdasarkan uji korelasi yang dilakukan diketahui terdapat hubungan antara religiusitas dengan agresi verbal dengan nilai signifikansi penelitian sebesar  $0.000 < 0.05$  dan di dapatkan nilai koefisien korelasi sebesar  $-0,436$  yang masuk dalam kategori kekuatan korelasi sedang, dan menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara religiusitas dengan agresi verbal pada pemain *game online* di Kota Sumbawa Besar.

*Diterbitkan*  
Desember 2021

**Kata kunci :** Religiusitas, Agresi verbal, Pemain Game Online.

---

---

### Abstract

Currently, the rise of online games causes many cases of violence, both verbal and non-verbal. However, in everyday life, it is found that online games more often have an impact on verbal violence of players; therefore, this study aimed to determine whether there is a negative relation between religiosity and verbal aggression on online game players in Sumbawa Besar City. The method used in this study was quantitative method. The populations in this study were online game players in Sumbawa Besar City consisting of 70 people who were found based on initial screening. Then, the sampling technique used was saturated sample. The research data was obtained from the research instrument in the form of two scales, namely religiosity scale comprising of 20 items and verbal aggression scale which was adapted from the verbal aggression scale (VAS) consisting of 14 items. The statistical method used was Pearson's Correlation. Based on the results of data analysis, it is known that there is a relation between religiosity and verbal aggression. This can be seen from the research significance value of  $0.000 < 0.05$  and the correlation coefficient value of  $-0.436$  was included in the category of moderate correlation strength, and showed that there is a negative relation between religiosity and verbal aggression on online game players in Sumbawa Besar City.

**Keyword :** Religiosity, Verbal Aggression, online game players

---

## PENDAHULUAN

Di era ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang semakin pesat, yang mana teknologi internet memudahkan segala hal yang kita inginkan hingga dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan internet, manfaat internet dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan (Amanda, 2016). Purbo (1999) menjelaskan

bahwa internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia. Internet dengan sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga saat ini memanfaatkan internet. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang berfungsi sebagai hiburan adalah *Game Online*, melalui perkembangan teknologi jaringan internet yang cepat

dan reliabel hingga meningkatnya perkembangan *game* dan gadget di Indonesia (Nugraha, Saragih, & Noor, 2018).

Fenomena *Game Online* sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari sudah banyak di temui. Maraknya permainan *Game Online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *Game Online* itu. *Game Online* bisa berdampak positif dan negatif, *Game Online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), yang mana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello et al., 2009) Namun disisi lain Soleman (2009) mengutarakan bahwa sebagian besar *Game Online* hampir selalu berdampak negatif, baik secara sosial, psikis dan fisik. Penggunaan *Game Online* yang terlalu berlebihan akan berdampak negatif pada anak diantaranya malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya. Bahkan permainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif bagi pemainnya (Fitriya, 2015).

Berkowitz (1995) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksud untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik ataupun mental. Bahaya atau pencideraan yang diakibatkan oleh perilaku agresif bisa berupabahaya atau pencideraan fisik, namun pula bisa berupa bahaya nonfisikal, misalnya yang terjadi pada agresi verbal, yaitu agresi melalui kata-kata tajam dan menyakitkan. Contoh *Game Online* yang sering kali menimbulkan perilaku agresi verbal yaitu ketika permainan berjalan tidak sesuai dengan harapan, akan memicu pemainnya untuk melakukan hal-hal impulsif seperti berteriak, marah-marrah, atau bahkan saling mengejek dengan lawan mainnya, yang mana hal tersebut dapat menyakiti perasaan atau bahkan menimbulkan perkelahian.

Guswani, Aprius & Kawuryan (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain: kematangan emosi, kontrol diri, religiusitas, kecerdasan emosi dan pengaruh media. Willis (2012) juga menambahkan bahwa terdapat beberapa faktor yang memicu munculnya sikap agresif pada remaja, salah satunya adalah pondasi keimanan yang kurang mantap dalam diri remaja. Individu yang imannya sedang mengalami penurunan maka akan cenderung melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama. Agama berisi tentang pesan moral yang dapat menentukan baik buruknya suatu perilaku seseorang, karena itu seseorang yang dapat menerapkan religiusitasnya didalam kehidupan sehari-hari mampu meminimalisir perilaku agresi nya

(Maharani & Laksmiwati, 2017). Begitupun dengan pernyataan Adam dan Gulton yang menyampaikan bahwa agama dapat menstabilkan perilaku dan menerangkan mengapa dan untuk apa seseorang berada di dunia dan serta menawarkan perlindungan dan rasa aman (Ghufroon & Risnawati, 2016).

Menurut Rahman (2009) perilaku religiusitas adalah perilaku yang berdasarkan keyakinan suara hati dan keterikatan kepada Tuhan, diwujudkan dalam bentuk kuantitas dan kualitas peribadatan serta norma yang mengatur hubungan dengan Tuhan, hubungan sesama manusia, hubungan dengan lingkungan yang terinternalisasi dalam manusia. Hal tersebut dapat menanamkan arti harapan hidup dan optimisme pada individu sehingga meminimalisir *coping maladaptif* seperti berupa perilaku agresif, baik secara fisik, *verbal* maupun *non-verbal* (Stuart, 2009).

Perilaku agresif meliputi semua bentuk perilaku yang diarahkan untuk merusak atau melukai orang lain (Hasballah, 2003). Menurut Buss & Perry (1992) mengemukakan terdapat empat jenis perilaku agresif, yaitu meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Kecenderungan perilaku agresif akan berdampak buruk dan merugikan orang lain karena dapat melukai fisik maupun perasaan seseorang. Hal ini tentunya bertentangan dengan ajaran seluruh agama, karena di dalam agama manapun, sebenarnya tidak ditemukan asumsi yang membenarkan adanya kekerasan.

Seperti hasil wawancara yang telah dilakukan pada salah satu anggota komunitas Aerocode di Sumbawa, ia mengatakan bahwa akibat yang paling sering di timbulkan pada pemain game online berupa kekerasan dalam bentuk verbal, yang mana para pemain game seringkali mengucapkan kata-kata kasar, saling mengumpat satu sama lain sehingga dapat memicu perdebatan antar pemain. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan Ramdhani (2017), yang menyatakan perilaku agresif verbal juga terjadi di sebuah SMK di Pontianak pada tanggal 7 November 2017, pertengkaran terjadi dipicu karena ejekan lagi. Karena kesal, siswa yang diejek melampiaskan kemarahannya dengan memukul siswa lainnya.

Berdasarkan dengan penjabaran di atas, dampak dari agresif verbal sangatlah berbahaya karena dapat memicu perkelahian atau hal berbahaya lainnya, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan negatif antara religiusitas dengan agresif verbal pada pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Dengan metode pengambilan sampel *non-probability sampling* menggunakan teknik sampel jenuh sehingga didapatkan jumlah sampel sebanyak 70 orang yang merupakan pemain aktif *game online* di Kota Sumbawa Besar. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah skala religiusitas yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Glock & Stark (1965) dan terdiri dari 30 butir aitem dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.834. Dan skala agresi verbal yang diadopsi dari *Verbal Agression Scale* yang dikembangkan oleh Infante & Wigley pada Tahun 1986 yang terdiri dari 20 butir aitem dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.768.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terdapat hubungan antara Religiusitas dengan agresi verbal. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan nilai korelasi sebesar -0,436. Kedua variabel tersebut memiliki korelasi yang negatif atau hubungan berlawanan arah yang berarti kenaikan dari Religiusitas diikuti penurunan dari Perilaku Agresi Verbal, begitupun sebaliknya, penurunan dari Religiusitas diikuti kenaikan dari Agresi Verbal.

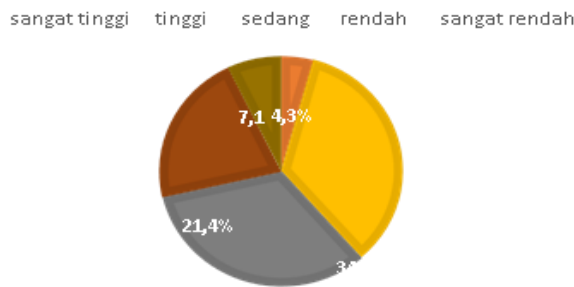
Tabel 1. Hasil uji korelasi

Correlations			
		Religiusitas	Agresi Verbal
Religiusitas	Pearson Correlation	1	-.436**
	Sig. (1-tailed)		,000
	N	70	70
Agresi Verbal	Pearson Correlation	-.436**	1
	Sig. (1-tailed)	,000	
	N	70	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

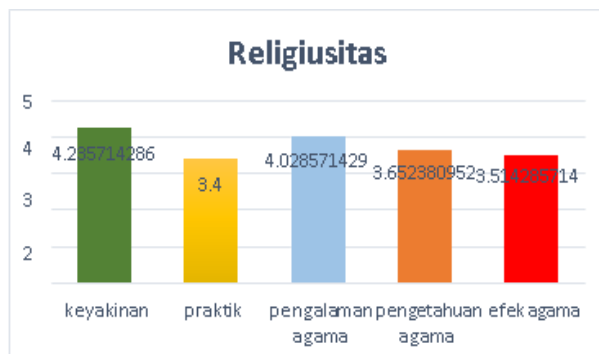
Dapat diketahui distribusi frekuensi Religiusitas yang dimiliki pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar umumnya berada pada kategori tinggi yakni senilai 34,3%, Yang mana ketika religiusitas seseorang tinggi maka individu tersebut akan berperilaku sesuai norma yang diajarkan dalam agamanya yang mengatur hubungan dengan Tuhan, Manusia, dan lingkungan (Rahman, 2009). Sehingga dapat meminimalisir seseorang dalam berperilaku agresi verbal.

**RELIGIUSITAS**



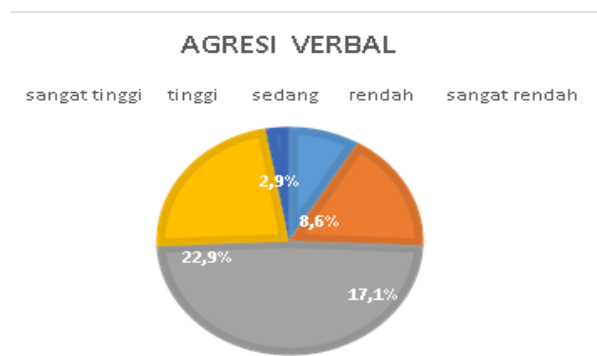
Gambar 1. Frekuensi Tingkat Religiusitas

Berdasarkan diagram di atas, setelah dibandingkan dengan kriteria pembandingan, diketahui bahwa aspek-aspek Religiusitas terdiri dari keyakinan berada pada kategori sangat tinggi (4,235), praktik agama berada pada kategori sedang (3,4), pengalaman agama berada pada kategori tinggi (4,028), pengetahuan agama berada pada kategori tinggi (3,652), dan efek agama berada dikategori tinggi (3,514).



Gambar 2. Rerata tingkat Religiusitas

Dapat diketahui bahwa rerata aspek Agresi Verbal pada Pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar berada pada kategorisasi rendah (2,55), hal tersebut dikarenakan tingkat religiusitas pada pemain *Game Online* di kota sumbawa besar pada kategori tinggi. Namun berdasarkan distribusi frekuensinya masih ada (48,6%) pemain *Game Online* yang melakukan perilaku agresi verbal dalam taraf sedang, hal ini dipengaruhi atau berkaitan dengan praktik agama yang masih dalam taraf sedang, yang artinya masih ada pemain *Game Online* yang melakukan perilaku agresi verbal.



Gambar 3. Rerata Aspek Agresi Verbal

Berdasarkan diagram di atas, setelah dibandingkan dengan kriteria pembanding, diketahui bahwa terdapat satu aspek yaitu, agresi verbal yang berada pada kategori rendah (2,55). sehingga dapat disimpulkan bahwa satu aspek Agresi Verbal yaitu: agresi verbal yang berada pada rerata aspek rendah. Hal ini menunjukkan pemain *Game Online* yang berada di kota Sumbawa memiliki tingkat agresi verbal yang rendah.

Kemudian dapat dilihat rerata aspek dari Religiusitas yakni, Aspek keyakinan, pengalaman agama, pengetahuan agama, serta efek agama yang dimiliki pemain *Game Online* di kota Sumbawa besar berada tingkat yang tinggi, yang artinya pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar secara *Knowledge* bagus. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Hawari, 2005), bahwa seseorang yang mempunyai keimanan (keyakinan) tinggi mampu memberikan pedoman- pedoman hidup yang benar sehingga pengelolaan emosi individu dalam menghadapi masalah juga akan lebih baik, tenang dan sabar (Setyaningsih, 2014). Akan tetapi pada praktik agamanya para pemain *Game Online* di Kota Sumbawa besar masih dalam tingkat yang sedang, yang artinya dalam praktik kesehariannya masih kurang dalam pengaplikasian pengetahuan agamanya, sehingga dapat berpengaruh pada perilaku agresi verbal yang dilakukan. Seharusnya 5 aspek diatas harus dimiliki para pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar dengan tingkat yang tinggi, agar menjadi factor signifikan dalam menentukan perilaku hidup seseorang. Oleh karena itu bisa menjadi norma agar seseorang tidak melakukan kekerasan apapun baik verbal maupun non verbal.

Dapat diketahui bahwa rerata aspek Agresi Verbal pada Pemain *Game Online* di Kota Sumbawa Besar berada pada kategorisasi rendah (2,55), hal tersebut dikarenakan tingkat religiusitas pada pemain *Game Online* di kota sumbawa besar pada kategori

tinggi. Namun berdasarkan distribusi frekuensinya masih ada (48,6%) pemain *Game Online* yang melakukan perilaku agresi verbal dalam taraf sedang, hal ini dipengaruhi atau berkaitan dengan praktik agama yang masih dalam taraf sedang, yang artinya masih ada pemain *Game Online* yang melakukan perilaku agresi verbal. Faktor lain juga yang dapat mempengaruhi perilaku agresi verbal pada individu, seperti kontrol diri, lingkungan, keluarga, dan variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini (Kartono, 2011).

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara Religiusitas dengan perilaku Agresi Verbal. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan nilai korelasi sebesar  $-0.436$ . Kedua variabel tersebut memiliki korelasi yang negatif, atau hubungan berlawanan yang berarti kenaikan dari Religiusitas diikuti penurunan dari perilaku Agresi Verbal, begitupun sebaliknya penurunan dari Religiusitas diikuti kenaikan dari perilaku Agresi verbal.

Adapun saran bagi pemain game online Bagi pemain *Game Online* diharapkan untuk meningkatkan Religiusitas, sebagai benteng dari munculnya perilaku agresi verbal yang sering muncul pada saat seseorang bermain *Game Online*. Dan untuk peneliti selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan mempertimbangkan variabel lain yang dapat mempengaruhi variabel Agresi Verbal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing
- Berkowitz, A. D. (2003). *The social norms approach: Theory, research and annotated*
- Berkowitz, L.(2003). *Agresi 1*, Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452– 459. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452>
- Ghufron, M.N & Risnawati, R. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Glock, C. Y., & Stark, R. (1965). *Religion and society in tension*. Chicago: Rand McNally.
- Kartini, Kartono. 2011. *Pemimpin dan Kepemimpinan*,

- Jakarta: PT. Rajawaligrafindo Persada.
- Purbo, O. W. (1999). *Antisipasi Perguruan Tinggi Dalam Pengembangan Sistem Dan Jaringan Informasi*.
- Ramdhani, J. (07 November 2017). Soal penganiayaan brutal, kemendikbud: dilakukan siswa karena ejekan. Detiknews. Diunduh dari <https://news.detik.com/berita/3717578/soal-penganiayaan-brutal-kemendikbud-dilakukansiswa-karena-ejekan>
- Soleman, M. 2009. Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan *Game Online*. <http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-gamezone/ad6b1ea>. Diakses pada 20 Desember 2014
- Stuart, G.W. (2009). *Principles and practice of psychiatric nursing*, 9th. Mosby: USA
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Willis, S. (2012). *Remaja dan masalahnya*. Bandung: Alfabeta