

# HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA INDIVIDU DEWASA AWAL YANG BERMAIN GAME ONLINE

**Fajar A. Nawir**  
Universitas Negeri Makassar

**Widyastuti**  
Universitas Negeri Makassar

**Ismalandari Ismail**  
Universitas Negeri Makassar

*Journal of Correctional Issues*  
2023, Vol.6 (1)  
Politeknik Ilmu  
Pemasyarakatan

*Review*  
30-05-2023

*Accepted*  
28-06-2023

## **Abstract**

*This research is based on concerns regarding the increasing cases of aggressive behavior related to game online, while emotional intelligence as a potential mitigating factor has not been adequately explored especially in young adult individuals. This research aims to determine the relationship between emotional intelligence and aggressive behavior in early adult individuals who play online games. The research methodology involved a Likert scale to analyze individuals responses to structured questions regarding their emotional intelligence and aggressive behavior. A total of 599 respondents were taken using an incidental sampling approach and were aged 18-25 years. Research data was analyzed using the Spearman Rho. The results of this study show that the level of emotional intelligence is in the high category, while the level of aggressive behavior is in the low category. The conclusion of this research is that there is a relationship between emotional intelligence and aggressive behavior in early adults who play online games with a significant value of  $p = 0.000$  and a correlation coefficient value of  $r = -0.482$ . The higher the emotional intelligence, the lower the aggressive behavior.*

**Keywords:** *Aggressive behavior, Emotional intelligence, Game online*

## **Abstrak**

*Penelitian ini didasarkan pada kekhawatiran terkait meningkatnya kasus perilaku agresif yang terkait dengan game online, sementara kecerdasan emosional sebagai faktor mitigasi potensial belum secara memadai dieksplorasi khususnya pada individu dewasa awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional terhadap perilaku agresif pada individu dewasa awal yang bermain game online. Metodologi penelitian melibatkan skala likert untuk menganalisis respons individu terhadap pertanyaan-pertanyaan terstruktur mengenai kecerdasan emosional dan perilaku agresif mereka. Sebanyak 599 responden yang diambil melalui pendekatan incidental sampling dan berusia 18-25 tahun. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik korelasi Spearman Rho. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan emosional berada pada kategori tinggi, sedangkan tingkat perilaku agresif berada pada kategori rendah. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosional dan perilaku agresif pada orang dewasa awal yang bermain game online dengan signifikansi nilai  $p = 0.000$  dan korelasi koefisien nilai sebesar  $r = -0.482$ , Semakin tinggi kecerdasan emosional semakin rendah perilaku agresif.*

**Kata kunci:** *Game online, Kecerdasan emosional, Perilaku agresif*

## Pendahuluan

*Game online* adalah permainan yang memiliki akses ke jaringan mobile dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini. Permainan online dapat dimainkan dari semua kelompok, dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Berdasarkan data yang diterbitkan oleh agen We Are Social dan Hootsuite (2022), Indonesia menempati tempat ketiga di dunia dengan jumlah pemain online dengan angka 94.5% setelah Filipina 96.4% dan Thailand 94.7%. Selain itu, 91,1% dari orang-orang yang bermain game online berusia 16-24 tahun.

Perilaku agresif mematuhi Susantyo (2011) adalah individu tindakan sebagai bentuk emosi terhadap individu reaksi yang mengancam. Tindakan perilaku agresif, individu biasanya terlibat dalam tingkah laku yang dapat merusak atau merusak item dengan elemen intentionality baik dalam bentuk verbal dan non-verbal. Berdasarkan pernyataan oleh Huesmann (1994) menjelaskan bahwa premis dari hipotesis frustrasi-agresi adalah bahwa ketika orang menjadi frustrasi (ketika objektif mereka terhambat) mereka bereaksi agresif.

Mendukung oleh jurnal Mulya & Safari (2020) bahwa agresif ditafsirkan ketika setiap bentuk perilaku memiliki tujuan menyakiti atau melukai seseorang yang bertentangan dengan sesuatu individu sehingga secara agresif terlibat dalam setiap bentuk penyalakan baik psikologis maupun emosional. Perilaku agresif ini tentu saja perlu diperhatikan untuk kelompok masyarakat terutama pemain game online.

Diposting oleh Suarajatim.id (2021) Seorang ayah melemparkan emosi dengan memukul anaknya sendiri karena dia kalah bermain game online. Tentu saja, ini bisa merugikan banyak pihak,

baik mereka sendiri maupun orang-orang yang terkena dampak dari ledakan emosional mereka. Ada beberapa faktor perilaku agresif dari penelitian hasil Trisnawati dkk (2014) yang merupakan pattern parenting, peer influence, frustrasi, dan media elektronik. Beberapa orang dewasa awal bermain game online menunjukkan perilaku agresif ketika dalam situasi tertentu seperti berada dalam bahaya, jaringan lambat, karena tersinggung sehingga mereka bersikap agresif yang merupakan kasus yang jarang dilakukan jika Anda tidak memainkan game online.

Dalam penelitian Illahi dkk (2018) mampu menjelaskan bahwa kecerdasan Emosi juga merupakan faktor dari perilaku agresif. Hasil data awal diperoleh pada 23 September 2022, dengan total responden sebanyak 30 orang berusia 18-23 tahun. Sebanyak 63,3% mengatakan sulit untuk mengendalikan emosi saat bermain game. Sementara itu, 73,3% responden mengatakan kata-kata keras jika mereka kalah dalam bermain game. Dari data awal juga diperoleh bahwa 40% berperilaku agresif ketika masalah dengan jaringan, 26,7% kehilangan waktu, 23,3% ketika teman membuat kesalahan. Dari data awal yang diperoleh, para peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional ada hubungan dengan perilaku agresif.

Menurut Goleman (1995) kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan tentang diri sendiri dan orang lain, kemampuan untuk termotivasi, mampu mengelola emosi pribadi dan hubungan dengan orang lain. Hal yang sama disampaikan oleh Trihandini, Meirnayati (2005) bahwa orang yang memiliki kecerdasan emosional dapat memecahkan masalah secara bertanggung jawab, produktif, dan sangat optimis. Kecerdasan emosional

sangat penting bagi orang muda dewasa berusia 18 hingga 25 tahun. Menurut teori perkembangan, usia 18 hingga 25 tahun termasuk dalam usia dewasa awal yang ditandai dengan eksplorasi dan eksperimen aktivitas. Ada banyak bidang eksplorasi yang dilakukan oleh seseorang dari pengembangan tugas dengan usia dewasa awal, yang cenderung menyebabkan emosi ketidakstabilan bagi beberapa orang, Santrock (2011).

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menggunakan teknik non probability sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 599 responden dengan rentang usia 18-25 tahun dari 337 pria dan 262 wanita yang datang dari seluruh wilayah di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan secara *online* melalui *Google Forms*.

Skala yang digunakan untuk mengukur kecerdasan variabel emosional adalah skala komposit oleh Kristanti dan Febriana (2021) dengan referensi aspek yang diungkapkan oleh Petrides (2009) yang terdiri dari lima aspek yaitu, kesejahteraan, emosi, kendali diri, sosiabilitas, aspek bantuan yang telah

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis *Product Moment Correlation* untuk melihat korelasi antara dua variabel dan data yang dikumpulkan pada interval. Peneliti akan menganalisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 untuk *windows*.

### Hasil

Studi ini melibatkan 599 orang dewasa awal yang bermain game online berusia 18 hingga 25 tahun dari berbagai provinsi di Indonesia. Subjek penelitian laki-laki total 337, dengan persentase 56.3%, dan subyek penelitian perempuan total 262, dengan tingkat 43.7%. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas subjek penelitian adalah pria daripada wanita. Rentang usia yang digunakan pada subjek Penelitian ini dilakukan pada usia 18-25 tahun.

Berdasarkan data bahwa usia adalah yang paling sering subjek penelitian berusia 18 tahun dengan subjek angka sebanyak 110 dengan persentase 18,4%. Subjek berusia 19 tahun adalah subyek yang paling kedua sebanyak 99 dengan persentase 16.5%. Usia 20 memiliki jumlah subjek sebanyak 92 dengan persentase 15,4%.

**Tabel 1.** Kategorisasi Data Variabel Kecerdasan Emosional

Interval	Category	Frequency	Percentage
$X < 48$	Low	17	2,84%
$48 < X < 80$	Middle	267	44,57%
$X > 80$	High	315	52,59%
<b>Total</b>		<b>599</b>	<b>100%</b>

dimodifikasi oleh penulis. Sementara itu, skala yang digunakan untuk mengukur variabel Perilaku Agresif adalah skala dikompilasi oleh Benisya (2020) dengan aspek komponen referensi yang dinyatakan oleh Rahman (2013) dan telah dimodifikasi oleh penulis.

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil skala kecerdasan kategori emosional. Berdasarkan data di atas ada 17 subjek berada dalam kategori rendah dengan persentase 2,84%, 267 subjek berada di kategori moderat dengan tingkat 44.57, dan sebanyak 315 subyek berada di dalam kategori tinggi dengan tingkat

52,59%. Dari hasil mengkategorikan kecerdasan emosional di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek yang dipelajari individu dewasa awal yang bermain game online memiliki tingkat intelijen yang sangat emosi.

Tabel 2 di atas menunjukkan hasil kategori subjek pada skala perilaku

**Tabel 2.** Kategorisasi Data Variabel Perilaku Agresif

Interval	Category	Frequency	Percentage
$X < 61$	Low	455	75,96%
$61 < X < 95$	Middle	143	23,87%
$X > 95$	High	1	0,17%
<b>Total</b>		<b>599</b>	<b>100%</b>

agresif. Berdasarkan data di atas ada 455 subjek berada dalam kategori rendah dengan persentase 75.96%, 143 subjek berada di kategori moderat dengan tingkat 23,87%, dan ada 1 subjek berada pada kategori tinggi dengan tingkat 0,17%. Dari hasil klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan orang dewasa awal memiliki tingkat perilaku agresif rendah.

Menurut uji hipotesis penelitian ini, ada hubungan negatif antara kecerdasan emosional dan perilaku agresif yang ditampilkan oleh orang dewasa awal yang bermain game online. Pengujian Hipotesis Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes korelasi Spearman Rho. Hasil tes hipotesis adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis

Variabel	<i>r</i>	<i>p</i>	Information
Kecerdasan emosional dan Perilaku Agresif	-0,482	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis data, para peneliti menemukan bahwa mark  $r = -0.482$  dan nilai  $p = 0.000$ .

## Pembahasan

Hasil analisis deskriptif data kecerdasan emosional menunjukkan bahwa secara umum, individu dewasa awal yang bermain game online memiliki kecerdasan emosional yang tinggi. Hal tersebut menandakan bahwa individu dewasa awal yang bermain game online

memiliki kemampuan dalam mengatur emosinya melalui kesadaran diri dan kesadaran sosial. Individu yang berada pada kategori tinggi ini akan mengatur emosinya sebagai informasi atau tuntutan atas pikiran dan tindakannya dalam menjalani kehidupan sehari-hari khususnya dalam bermain game online. Illahi, dkk (2018) menyatakan bahwa dengan kecerdasan emosional yang tinggi, seseorang dapat memposisikan emosinya pada bingkai yang sesuai kondisinya, mengatur kepuasan, dan mengatur suasana hati. Oleh karena itu, individu dengan kecerdasan emosional yang baik apabila memiliki hubungan sosial yang matang, mudah berteman, lucu, tidak mudah takut atau cemas,

dapat beradaptasi terhadap stres, dan mampu berinteraksi dengan orang lain dan menghadapi permasalahan. Sebagian hasil data penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan emosional

berada pada kategori sedang. Orang dengan kecerdasan emosional yang sedang mampu mengenali emosi inti mereka dan akan segera memahami bagaimana emosi ini memengaruhi perilaku dan pemikiran mereka. Individu hanya perlu lebih banyak pengembangan dan latihan untuk mencapai tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi. Kecerdasan emosional merupakan sesuatu yang tidak dapat diwariskan tetapi dapat dilatih dan dikembangkan pada diri seseorang Saphiro, L (1997).

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa mayoritas responden berada pada kategori rendah. Individu dewasa awal yang bermain game online dengan tingkat perilaku agresif yang rendah akan meminimalkan perilaku untuk melakukan perilaku agresif. Ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengelola emosi dan frustrasinya tanpa merugikan atau menyakiti orang lain secara fisik atau mental. Berdasarkan hasil data penelitian aitem perilaku agresif yang memiliki nilai mean diatas 2,5 yaitu perilaku berteriak dan menyoraki orang lain, mendorong atau memukul orang lain, menunjukkan gestur yang meremehkan pemain lain, mengabaikan fakta terkait pemain lain. Data tersebut merupakan tindakan sesekali responden ketika gagal dalam mencapai tujuannya selama dalam bermain game online. Reni Setiawati, dkk (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa subjek yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah mampu mengontrol emosinya dengan baik meski sesekali merasa kesal karena tujuan yang diinginkannya tidak tercapai. Tujuan dari perilaku agresif yang dilakukan individu dewasa awal yang bermain game online untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun psikis, Berkowitz

(1989).

Berdasarkan hasil uji hipotesis, Nilai koefisien korelasi dan signifikansi tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara perilaku kecerdasan emosional terhadap perilaku agresif pada individu dewasa awal yang bermain game online. Nilai negatif yang diperoleh dari nilai koefisien korelasi menunjukkan arah hubungan yang negatif antara kedua variabel. Hal yang dimaksud arah hubungan negatif adalah jika semakin tinggi variabel kecerdasan emosional maka semakin rendah perilaku agresif.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diketahui bahwa tingkat perilaku agresif individu dewasa awal yang bermain game online berada di kategori rendah. Ini tentu saja didasarkan pada tingkat kecerdasan yang sangat emosional dan menengah berdasarkan penelitian hasil. Meskipun kecerdasan emosional tinggi tidak menutup kemungkinan perilaku agresif yang terus-menerus dilakukan untuk orang dewasa awal individu yang bermain game online. Berdasarkan teori dari Mahmudah (2011) teori frustrasi agresif adalah ketika individu dapat mengambil tindakan agresif karena frustrasi dan kegagalan yang dialami.

Menurut Buss & Perry (1992) ada dua faktor yang membuat seseorang terlibat dalam perilaku agresif yaitu faktor pribadi dan faktor situasional. Jika kita melihat kembali data awal yang telah dilakukan peneliti, terbukti bahwa individu dewasa awal yang bermain game online melakukan perilaku agresif berdasarkan faktor situasional yang mencakup tanda-tanda agresif, provokasi, frustrasi, ketidaknyamanan, obat-obatan, insentif. Contoh dari alasan orang melakukan perilaku agresif berdasarkan faktor situasional adalah jaringan internet penghalang, teman-

teman yang bermain buruk, mengisi waktu yang lama dan permainan saat terganggu.

Individu dewasa awal yang bermain game online juga memiliki tingkat kecerdasan tinggi dan menengah emosional. Menurut Agustina (2021) Individu pada usia dewasa memilih norma yang sesuai dengan standar mereka dan berusaha untuk mempertahankan norma yang telah mereka pilih. Individu yang telah memasuki tahap dewasa awal memiliki banyak perkembangan tugas yang harus mereka selesaikan.

Menurut data awal yang diperoleh bahwa individu dewasa awal yang bermain game online ini hanya untuk gangguan dari pekerjaan dari apa yang mereka hidup. Selain itu, beberapa orang juga menyampaikan bahwa bermain game online hanya untuk menyegarkan dari kehidupan yang mereka jalani, itulah sebabnya itu harus emosi kecerdasan yang dimiliki oleh orang dewasa awal individu yang memainkan game online berada di kategori tinggi dan kategori menengah. Sementara itu, bagi individu yang memiliki kecerdasan rendah emosi masih kekurangan empati, kendali diri, emosi, kesadaran diri, dan persepsi diri.

Berdasarkan hipotesis aturan bahwa signifikansi tanda harus  $p < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima, dan  $H_0$  ditolak. Tabel di atas menunjukkan hasil tes korelasi yang menunjukkan bahwa variabel kedua memiliki korelasi yang signifikan satu sama lain. Berdasarkan pengujian analisis diketahui bahwa hipotesis yang diusulkan dalam penelitian ini dapat diterima dengan korelasi koefisien nilai  $r = -0.482$  yang berarti korelasi antara dua variabel sendiri tingkat korelasi medium.

Tanda (-) pada nilai koefisien korelasi menunjukkan korelasi negatif arah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan negatif antara kecerdasan emosional dan perilaku agresif yang ditampilkan oleh orang dewasa awal yang bermain game online. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional seseorang, semakin sedikit perilaku agresif yang ditampilkan oleh orang dewasa awal saat bermain game online.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwa kecerdasan emosional juga memiliki hubungan negatif dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pleret. Selain itu, hal yang sama juga dipelajari oleh Firman (2013) yang meneliti intelijen hubungan emosional dan perilaku yang menunjukkan agresivitas bahwa ada hubungan negatif dengan perilakunya yang agresif terhadap siswa yang bermain futsal. Oleh karena itu, penelitian ini sangat sejalan dengan penelitian lain, tetapi bagi orang dewasa awal yang bermain game online adalah sesuatu yang baru yang perlu dipelajari lebih lanjut.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosional dan perilaku agresif pada orang dewasa awal yang bermain game online dengan signifikansi nilai  $p = 0.000$  dan korelasi koefisien nilai sebesar  $r = -0.482$ . Tanda (-) menunjukkan bahwa hubungan antara kecerdasan emosional dan perilaku agresif pada orang dewasa awal yang bermain game online negatif. Kecerdasan emosional yang lebih tinggi, maka perilaku agresif yang lebih rendah

pada orang dewasa awal yang bermain game online juga sebaliknya. Responden yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat kecerdasan emosional yang tinggi, dan tingkat perilaku agresif yang rendah.

### Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, maka diajukan beberapa saran yang pertama Subjek Penelitian diharapkan dapat lebih meningkatkan kecerdasan emosional. Tingginya kecerdasan emosional suatu individu dapat memiliki banyak manfaat dalam mengontrol beberapa hal sehingga dapat meminimalisir terjadinya perilaku agresif agar tidak merugikan orang lain maupun diri sendiri saat bermain game online.

### Referensi

- Agustina, L. (2021). Kematangan Emosi dan Interaksi Sosial pada Dewasa Awal.
- Benisya, U. P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa SMPN 1 Sungai Tarab. Skripsi IAIN Batusangkar.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59–73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- 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>
- Firman, A. (2013). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Pada Pemain Futsal. In Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Huesmann, R. (1994). *Aggressive Behavior Current Perspective*. A Division of Plenum Publishing Corporation.
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68. <https://doi.org/10.29210/3003244000>
- Kristanti, S., & Febriana, T. (2021). Adapting the Trait Emotional Intelligence Questionnaire Short Form (TEIQUE-SF) into Indonesian Language and Culture. In *Journal of Educational, Health and Community Psychology* (Vol. 10, Issue 4).
- Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial: Teori dan Model Penelitian*. UIN Maliki Press.
- Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung*, 8(2), 29–38. <https://ejournal.unibba.ac.id>
- Petrides, K. V. (2009). Psychometric Properties of the Trait Emotional Intelligence Questionnaire (TEIQue). [https://doi.org/10.1007/978-0-387-88370-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-0-387-88370-0_5)
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial*. RajaGrafindo Persadi.
- Setiawati, O.R. Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Mahayati*. Maret Vol. 1 No 1.
- Saphiro, L. (1997). Mengajarkan emosional intelligence pada anak.

- Gramedia Pustaka Utama.  
[http://lib.bunghatta.ac.id/app/index.php?p=show\\_detail&id=15873](http://lib.bunghatta.ac.id/app/index.php?p=show_detail&id=15873)
- Santrock, John. (2011). *Life-Span Development (Thirteenth Edition)*. McGraw-Hill.
- Suarajatim.id. (2021). Edan! Kalah Game Online, Bapak Lampiaskan Emosi HajarAnaknya.<https://jatim.suara.com/read/2021/07/13/135353/edan-kalah-gameonline-bapak-lampiaskan-emosi-hajar-anaknya>.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif. *Sosio Informa*, 16(3), 189–202.
- Trihandini Meirnayati, F. R. A. (2005). 2005MM4261 (1).pdf (pp. 1–94).
- Trisnawati, J., Nauli, F, A., & Agrina. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMKN 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 1(2), 1–9. <http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/3462>
- We Are Social and Hootsuite. (2022). Another Year of Bumper Growth. *Wearesocial.Com*, 1–300.