

BAB I

PENGANTAR

A.Latar Belakang

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Banyak anak-anak khususnya dewasa awal yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan, salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game*

Game merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan (Nugroho,2011).

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang kita lakukan (Nugroho,2011).

Anak-anak maupun remaja kecenderungan bermain game yang berbentuk *PC games, console games, handheld games* dan *mobile games*. *Game* yang paling banyak di minati ialah *Game online*. Salah satu peminat game online yaitu remaja, di kalangan remaja atau mahasiswa banyak di antaranya memainkan game online.

Sarwono(2003) mengemukakan remaja adalah individu yang berkembang pada saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai saat ia mencapai kematangan seksual, individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menuju dewasa, dan individu yang mengalami peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi menjadi suatu kemandirian.

Papalia, dkk (2008) membagi masa remaja menjadi 2 bagian, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berlangsung kira-kira dari 11 tahun atau 12 tahun sampai 14 tahun. Masa remaja akhir berlangsung

kira-kira 15 tahun sampai 20 tahun. Remaja sering bermain game online, karena game bisa menambah wawasan untuk para pemain game tersebut.

Beberapa contoh game online yang cenderung menjadi game favorit seperti; *Mobile Legend*, *Pro Evolution Soccer 2019 (PES)*, *Free Fire*, *Clash Of Clans (COC)*, *Hago*, *8 Ball Pool* dan *Player Unknown's Battle Ground(PUBG)*. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 29 desember 2018 di kampus Universitas Bina Darma Palembang, *game online* yang menjadi favorit dan sering dimainkan di lingkungan mahasiswa Universitas Bina Darma yaitu *Player Unknown's Battle Ground(PUBG)*.

Game online terus meluas seiring dengan pertumbuhan jumlah pemainnya. Bermain *game online* merupakan pekerjaan yang wajar untuk meluangkan waktu kosong guna untuk menghilangkan penat dan mencari hiburan untuk diri sendiri, maka dilihat pada saat ini tak heran banyak orang yang bermain *game online*. Salah satu *game online* yang paling diminati pada saat ini yaitu *gameplayer unknown's battleground (PUBG)*.

Player unknown's battleground (PUBG) adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif, yang bisa dimainkan individu ataupun berkelompok, dimana anda harus berjuang untuk bertahan hidup selama mungkin di dalam arena. *PUBG* memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang kesemuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata, pisau,

pelindung baju untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Terkadang, Anda juga bisa menemukan kendaraan air ataupun darat untuk ekstra mobilitas. *Playerunknown's Battlegrounds*. Seiring berjalannya waktu game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) ini menjadi fenomenal hingga saat ini, dijadikan sebagai salah satu referensi hiburan utama dalam kepenatan dan kesibukan masyarakat karena bisa di mainkan di ponsel yang terkesan *simple* karena bisa dimainkan dimana saja, grafiknya bagus dan bisa dimainkan bersama teman (Gcube,2017).

Penelitian tentang game PUBG oleh Desagita (2018), fenomena *game player unknown's battle grounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi *pubg* ini juga terjadi di lingkungan mahasiswa diberbagai daerah walaupun memang ada pula anak sekolahan maupun pekerja kantor yang memainkan *game* tersebut disini peneliti hanya berfokus pada mahasiswa. Hampir kebanyakan mahasiswa terutama laki – laki mengetahui apa itu *pubg*, bahkan kebanyakan memiliki aplikasi permainan ini di ponselnya. Ketika peneliti berjalan di sekitar perguruan tinggi di kota bandung maupun cimahi, selalu ada saja mahasiswa – mahasiswa yang sedang berkumpul dan memainkan *game* tersebut di area kampus seperti ruang kelas, koridor, kantin bahkan diluar area kampus seperti di warung – warung kopi di pinggir jalan, kafe, mall, kos – kosan hingga ditaman umum kota.

Banyaknya mahasiswa terhadap permainan ini dibandingkan permainan yang lain mungkin dikarenakan *pubg* termasuk salah satu *game* yang paling. Fenomena yang ditemui peneliti dilapangan banyak pengguna *game online* yaitu *player unknown's battleground* (PUBG) lebih memilih menghabiskan waktu

mereka dan tidak dapat terlepas dari permainan yang dimainkan, sehingga membuat setiap individu tidak bisa menyadari diri mereka yang mengakibatkan kurangnya interaksi dengan lingkungan dan lebih memilih fokus untuk berinteraksi di dunia maya. Masalah ini juga yang terjadi sebagian besar mahasiswa di kampus Universitas Bina Darma Palembang.

Pada *gameplayer unknown's battleground* (PUBG) dilengkapi dengan *voice note* atau bisa juga melakukan interaksi kepada sesama pemain. Maraknya *game online* menimbulkan persaingan antar pemain yang mengakibatkan perilaku agresi verbal hal ini dapat dilihat pada banyaknya mahasiswa Universitas Bina Darma yang memainkan *game online* tidak hanya itu sebagian dari mereka sering melontarkan kata-kata kasar kepada teman yang bermain dengannya. Hal inilah yang kemungkinan menyebabkan seseorang mulai tidak punya kendali akan emosi sehingga melontarkan kata-kata kasar dan akibatnya mengarah ke perilaku agresi verbal.

Berkowitz (2003) mendefinisikan perilaku agresi verbal sebagai suatu bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresi verbal dapat berbentuk umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnahan, dan ancaman melalui kata-kata. Agresi verbal adalah kebutuhan untuk menyerang, memperkosa atau melukai orang lain, untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencemoohkan atau menuduh secara jahat, menghukum berat, atau melakukan tindakan sadistik lainnya (Muray, 2005).

Taylor (2009) mendefinisikan agresi verbal sebagai setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Baron (2009) menyatakan bahwa agresi verbal adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan perilaku tersebut. Defenisi dari Baron ini mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu; tujuan untuk melukai atau mencelakakan, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, dan ketidakinginan korban menerima tingkah laku dari pelaku.

Buss (2009) mengelompokkan agresi verbal dalam empat jenis, yaitu: 1) Agresi verbal aktif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain seperti menghina, memaki, marah, mengumpat. 2) Agresi verbal pasif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak bicara, bungkam. 3) Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba. 4) Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

Sementara itu menurut Anantasari (2006) ciri-ciri perilaku agresi verbal sebagai berikut: (1) Perilaku menyerang: perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima. (2) perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya baik secara fisik maupun psikis. (3) perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya. (4) perilaku yang melanggar norma sosial. (5) sikap bermusuhan terhadap orang lain. (6) perilaku agresi yang dipelajari: melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresi, terlihat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresi.

Berdasarkan angket awal bahwa kebanyakan mahasiswa universitas Bina Darma memainkan permainan game PUBG, sering melakukan agresi verbal. Para mahasiswa pun mengakui tidak bisa mengontrol emosi saat bermain dengan alasan karena teman team yang tidak kompak saat bermain game PUBG. Terdapat 4 orang dalam 1 team tidak hanya itu mahasiswa juga sering kali melontarkan kata-kata kasar dan tidak menghiraukan tempat. Kebanyakan mahasiswa yang bermain di kantin, mereka tidak memikirkan kondisi dan keadaan yang ramai seakan asik terbawa dalam permainan tersebut. Kata-kata yang dilontarkan pun cukup keras sehingga banyak yang mendengar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Januari 2019 di kantin Universitas Bina Darma Palembang pada pukul 14.30 WIB bahwa terdapat fenomena berdasarkan ciri-ciri dari agresi verbal. Fenomena pertama dari ciri-ciri agresi verbal yaitu perilaku menyerang. Dari hasil

wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek laki-laki berinisial R (*personal communication*, Januari 4 2019) RA mengakui seringkali berkata kasar kepada orang lain pada saat RA bermain game PUBG, RA sering menghina teman nya sendiri dikarenakan RA sangat kesal dan jengkel melihat team nya pada saat bermain game PUBG itu mengalami kekalahan, RA juga secara spontan merusak barang yang ada disekitarnya seperti botol aqua, charger hp, korek,dll.

Fenomena kedua dari ciri-ciri agresi verbal yaitu perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri. Dari hasil wawancara yang di lakukan peneliti kepada subjek laki-laki berinisial TP (*personal communication*, Januari 4 2019) TP mengatakan bahwa TP sering melakukan secara spontan perilaku yang tidak terpuji seperti memukul diri sendiri atau orang lain yang ada di sekitarnya, TP memukul orang lain di sekitarnya TP merasa kesal dan jengkel ketika team nya kalah saat bermain game PUBG, TP juga sering berkata yang tidak sopan.

Fenomena ketiga dari ciri-ciri agresi verbal yaitu perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek laki-laki berinisial DG (*personal communication*, Januari 4 2019) DG mengatakan bahwa sering sekali berteriak-berteriak di kantin Universitas Bina Darma membuat kegaduhan di lingkungan kantin, DG juga mengakui tidak hanya di kantin saja berteriak tetapi DG juga secara spontan berteriak di tempat umum lain nya seperti di kafe-kafe, dirumah sendiri. DG melakukan hal tersebut karena DG tidak ingin melihat teamnya kalah dan tidak ingin terlihat malu terhadap team-team lain saat bermain game PUBG.

Fenomena keempat dari ciri-ciri agresi verbal yaitu perilaku yang melanggar norma sosial. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek laki-laki berinisial FN (*personal communication*, Januari 4 2018) FN mengatakan bahwa sering terpancing emosi pada saat bermain game PUBG, FN juga ingin sekali berkelahi sama temannya sendiri FN merasa sakit hati kepada temannya karena sering menghina FN dengan hinaan seperti tolol, bodoh, semakin temannya menghina berujung menyebabkan FN dan temannya berkelahi.

Fenomena kelima dari ciri-ciri agresi verbal yaitu sikap bermusuhan terhadap orang lain. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek berinisial BT (*personal communication*, Januari 4 2019) BT mengatakan bahwa sering terlihat marah saat team nya mengalami kekalahan, BT juga sering tidak menegur temannya sendiri saat mereka mengalami kekalahan bermain game PUBG. BT sering juga mencela teman sendiri karena BT kesal melihat temannya tidak mau di ajak kompak saat bermain game PUBG.

Fenomena keenam dari ciri-ciri agresi verbal yaitu perilaku agresi yang dipelajari. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek laki-laki berinisial AP (*personal communication*, Januari 4 2019) AP mengatakan bahwa sering AP tidak pernah ingin menghina temannya sendiri tetapi AP sering sekali di hina temannya sendiri saat bermain game PUBG, AP mengakui juga bahwa AP ingin sekali apa yang AP rasakan dapat terjadi juga kepada temannya sendiri, AP sering mencela temannya saat AP dengan temannya bermain game PUBG mengalami kekalahan.

Sebagaimana umumnya perilaku agresi bukanlah muncul secara kebetulan atau otomatis melainkan terdapat kondisi atau faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi timbulnya perilaku agresi, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dibedakan dalam dua jenis faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu atau faktor internal dan faktor yang berasal dari luar individu atau faktor eksternal (Koeswara,2002).

Wenar & Kerig (2000) menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku agresi adalah kontrol diri yang rendah. Ketika perilaku agresi itu muncul, setiap individu memiliki suatu mekanisme yang dapat membantu, mengatur dan mengarahkan perilaku yang disebut dengan kontrol diri. sebagai salah satu sifat kepribadian, kontrol diri pada satu individu dengan individu yang lain tidak sama. Ada individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan ada individu yang memiliki kontrol diri yang rendah.

Menurut Berkowitz (2003) faktor yang mempengaruhi kecenderungan agresivitas yaitu, 1) intensitas dorongan internal, 2) adanya sasaran yang dituju, 3) pengendalian diri. Berdasarkan pendapat tersebut kontrol diri menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi agresi verbal, pernyataan ini sependapat dengan (Ghufron dan Risnawati ,2010) Salah satu faktor kepribadian yang mempengaruhi munculnya perilaku agresivitas yaitu kontrol diri. Kontrol diri diartikan sebagai kemampuan mengontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang membawa individu ke arah konsekuensi yang lebih positif dari sebelumnya.

Menurut Berk (2013), kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan dorongan dari dalam dirinya. Ada dua kriteria yang menentukan, apakah kontrol emosi dapat diterima secara sosial atau tidak. Kontrol diri dapat diterima bila reaksi masyarakat terhadap pengendalian emosi adalah positif. Namun, reaksi positif saja tidaklah cukup karenanya perlu diperhatikan kriteria lain, yaitu efek yang muncul setelah mengontrol emosi terhadap kondisi fisik dan psikis. Kontrol emosi seharusnya tidak membahayakan fisik dan psikis individu. Artinya, dengan mengontrol emosi kondisi fisik dan psikis individu harus membaik.

Kontrol diri individu sendiri yang menyusun standar bagi kinerjanya dan menghargai atau menghukum dirinya bila berhasil atau tidak berhasil mencapai standar tersebut. Kontrol eksternal orang lainlah yang menyusun standar dan memberi ganjaran atau hukuman. Tidak mengherankan bila kontrol diri dianggap sebagai suatu keterampilan berharga (Ghuffron, 2010).

Menurut Ghufon (2010) mengatakan ciri-ciri kontrol diri diantaranya adalah: a). Mampu mengontrol perilaku adalah kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, dimana terdapat keteraturan untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan, apakah oleh dirinya sendiri atau orang lain. Individu yang mengontrol dirinya dengan baik akan mampu mengatur perilakunya sesuai dengan kemampuan dirinya dan bila tidak maka individu akan menggunakan eksternal. b). kemampuan mengontrol

stimulus adalah kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki muncul. c). Kemampuan mengantisipasi peristiwa adalah kemampuan individu dalam mengelolah informasi suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan akan membuat individu mampu mengantisipasi keadaan melalui pertimbangan secara objektif. d). kemampuan menafsirkan peristiwa adalah penilaian yang dilakukan seseorang individu merupakan suatu usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperlihatkan segi-segi positif secara subjektif. e) kemampuan mengambil keputusan adalah kemampuan seseorang untuk memilih suatu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini atau disetujui. Kemampuan dalam mengontrol keputusan akan berfungsi dengan baik, terdapat kesempatan dan kebebasan dalam diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2019 di kantin Universitas Bina Darma pukul 14.00 WIB bahwa terdapat fenomena berdasarkan ciri-ciri kontrol diri. Fenomena pertama dari kontrol diri yaitu mampu mengontrol perilaku. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek berinisial ER (*personal communication*, Januari 7 2019) ER mengakui sering dapat hinaan dari temannya sendiri saat bermain game PUBG dan ER tidak mampu menjaga emosi nya terhadap orang yang menghina ER. ER juga tidak bisa menenangkan diri nya sendiri pada saat bermain game PUBG.

Fenomena kedua dari ciri-ciri kontrol diri yaitu kemampuan mengontrol stimulus. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek MA

(*personal communication*, Januari 7 2019) MA tetap berpikir negatif kepada temannya yang memarahi MA saat mengalami kekalahan bermain game PUBG, dan MA bisa memarahi teman sendiri saat temannya membuat MA kesal atau jengkel terhadap MA.

Fenomena ketiga dari ciri-ciri kontrol diri yaitu kemampuan mengantisipasi peristiwa. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek RS (*personal communication*, Januari 7 2019) RS mengatakan bahwa RS sering sekali ditinggal teamnya saat mengalami kekalahan tetapi RS tetap ingin menyelesaikan permainan tersebut semampu RS. RS juga mengakui RS sering sekali memaki temannya sendiri saat temannya mengalami kekalahan saat bermain game PUBG.

Fenomena keempat dari ciri-ciri kontrol diri yaitu kemampuan menafsirkan peristiwa. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek berinisial AR (*personal communication*, Januari 7 2019) AR mengatakan bahwa AR sering iri melihat temannya memenangkan permainan game PUBG, AR juga tidak ragu menanyakan kepada temannya bagaimana cara untuk memenangkan permainan game PUBG tersebut.

Fenomena kelima dari ciri-ciri kontrol diri yaitu kemampuan mengambil keputusan. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek berinisial KK (*personal communication*, Januari 7 2019) KK mengatakan bahwa KK tidak mampu menjadi leader team nya pada game PUBG, KK tidak mampu membantu teamnya saat mengalami kekalahan ataupun teamnya butuh bantuan dari KK.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kontrol diri saat bermain *game online* dengan tindakan perilaku agresi verbal terhadap pemain *gameplayer unknown's battleground*(PUBG) di Universitas Bina Darma Palembang, penelitian mengenai kontrol diri yang di hubungkan dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa yang bermain *game onlineplayer unknown's battleground*(PUBG) yang tergolong masih terbatas. Adapun dengan penelitian ini hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa yang bermain *game onlineplayer unknown's battleground* (PUBG) di Universitas Bina Darma Palembang.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Mahasiswa Pemain *Game Online player unknown's battle ground* (PUBG) Di Universitas Bina Darma Palembang

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi tambahan pada psikologi sosial sekaligus menjadi bahan acuan peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi pemain PUBG, agar pemain game PUBG diharapkan tidak melakukan agresi verbal secara berlebihan akan memicu perilaku agresif.

Walaupun agresif verbal di game PUBG tidak melukai secara fisik, tetapi akan berdampak secara psikologis bagi korban agresi.

b. Bagi orang tua, agar mengontrol diri anak dan lebih memperhatikan kebutuhan yang lebih penting serta diutamakan mengenai pendidikan anak.

c. Bagi penelitian selanjutnya, agar dapat dijadikan sumber ilmu dan referensi bagi penelitian selanjutnya tentang kontrol diri pada perilaku agresif verbal.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal pada Mahasiswa Pemain Game Online *Player Unknown's Battleground (PUBG)* di Universitas Bina Darma Palembang ini belum pernah dilakukan di Palembang penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang difokuskan pada hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi verbal. Penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah:

Penelitian mengenai agresi verbal diteliti oleh Chag (2003) dengan judul *Religiusitas, Kontrol Diri dan Agresivitas Verbal Remaja*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara religiusitas dan kontrol diri dengan agresivitas verbal remaja. Subjek penelitian ini adalah siswa MA Al-Hidayah Baron, Nganjuk sebanyak 100 orang terdiri dari laki-laki dan perempuan yang berusia antara 15–18 tahun. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala agresivitas verbal remaja, skala religiusitas dan skala kontrol diri yang mengacu

pada pembuatan skala menurut Likert. Hasil analisis data menggunakan *Spearman's Rho* mendapatkan hasil secara parsial, ditemukan nilai antara religiusitas dengan agresivitas verbal.

Penelitian mengenai agresiverbal diteliti oleh Eliani (2018) dengan judul Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar K-pop. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Subjek penelitian ini adalah penggemar-idola K-pop berjumlah 915 orang. Data dikumpulkan dengan skala fanatisme dan agresi verbal dalam skala sosial media. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi formulir google (google form) yang berisi instrumen penelitian, yang disebarakan melalui forum media sosial penggemar-idola K-pop.

Penelitian mengenai agresi verbal diteliti oleh Nurlaila (2018) dengan judul Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif verbal anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini adalah 72 siswa yang diambil secara purposive sampling. Data dianalisa menggunakan analisa deskriptif dan korelatif menggunakan uji Kendall tau. Hasil : Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa sebagian besar anak dengan intensitas bermain game online kategori sedang.

Penelitian mengenai kontrol diri diteliti oleh Puspita (2018) dengan judul Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Rancangan penelitian dalam penelitian

ini adalah dengan menggunakan korelasional. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan hipotesis yaitu terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja akhir yang berusia 18 hingga 22 tahun yang berjumlah 120 remaja akhir. Hasil analisis antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif artinya semakin tinggi kontrol diri, maka akan semakin rendah pula perilaku kecanduan *game online* pada remaja akhir. Dan sebaliknya, apabila semakin rendah kontrol diri, maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* pada remaja akhir.

Penelitian mengenai kontrol diri diteliti oleh Indrawati (2018) dengan judul Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* x Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain game online di game center X Semarang. Sampel penelitian berjumlah 70 orang yang dipilih menggunakan teknik convenient sampling. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti, yaitu terdapat hubungan negative antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain gameonline di game center X Semarang dapat diterima. Nilai koefisien korelasi negative menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variable adalah negatif, artinya semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah intensitas bermain game online.

Penelitian mengenai agresi verbal diteliti oleh Batinic (2014) yang berjudul *Internet Use and Verbal Aggression: The Moderating Role of Parents and Peers. This research investigated the influence of parent-adolescent communication quality*. Penelitian ini menyelidiki pengaruh kualitas komunikasi orang tua-remaja, yang dilihat oleh remaja, pada hubungan antara penggunaan internet remaja dan agresi verbal. Mengontrol untuk dukungan sosial secara umum, analisis regresi moderat menunjukkan bahwa kualitas komunikasi terkait Internet dengan orang tua menentukan apakah penggunaan Internet dikaitkan dengan peningkatan atau penurunan skor agresi verbal pada remaja dari waktu ke waktu. Interaksi tiga arah menunjukkan bahwa kualitas komunikasi terkait Internet yang tinggi dengan teman sebaya dapat memiliki efek yang merugikan jika kualitas telekomunikasi dengan orang tua rendah. Implikasi pada sumber daya dan faktor risiko yang terkait dengan efek penggunaan Internet dibahas.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini berbeda dari segi subjek penelitian, variabel penelitian, dan lokasi penelitiannya. Maka penulis akan meneliti dengan judul dan subjek yang berbeda dari beberapa penelitian tersebut dan penulis menyatakan bahwa penelitian ini original.