

ABSTRAK

Judul : Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang
Nama : Hansen Prima Pasaribu
Program Studi : Psikologi

Game online merupakan permainan yang terhubung internet melalui mesin sebagai perangkat bermainnya, salah satunya Mobile Legend: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dimainkan dari usia kanak-kanak sampai dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Fokus subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa sebagai kaum intelektual yang mampu merepresentasikan perilakunya yang ditempuh selama perkuliahan sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Namun pada kenyataannya, bermain MLBB dapat membuat pemain marah-marah bahkan ada yang membanting gawainya. Perilaku-perilaku tersebut, seperti marah-marah, berkelahi, bahkan sampai menimbulkan kebencian yang disengaja terhadap orang lain disebut perilaku agresif. Salah satu faktor yang diduga berhubungan dengan perilaku agresif adalah kontrol diri. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif pada mahasiswa yang bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain Mobile Legends: Bang Bang di DKI Jakarta sebanyak 100 subjek. Penelitian ini menggunakan skala kontrol diri Averill (1973) dengan 24 item dan reliabilitas (α) 0,944 dan skala perilaku agresif Buss & Perry (1961) dengan 24 item dan reliabilitas sebesar (α) 0,924. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif signifikan (sig 0,000 dan r -0,384) antara kontrol diri dengan perilaku agresif mahasiswa yang bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Kontrol diri memberi kontribusi 15% terhadap perilaku agresif. Mahasiswa lebih banyak memiliki kontrol diri rendah (57%) dan perilaku agresif tinggi (51%). Usia, jenis kelamin dan suku tidak ada hubungan dengan kontrol diri dan perilaku agresif.

Kata kunci: Kontrol diri, perilaku agresif, mahasiswa

ABSTRACT

*Title : Corelation of Self Control with Aggressive Behavior
Towards Student who Play Game Online Mobile Legends: Bang
Bang*

Name : Hansen Prima Pasaribu

Study program: Psychology

Online game is a game that is connected to the internet through a machine as a playing device, one of which is Mobile Legend: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) is played from childhood to adulthood, both male and female. The focus of the subject in this study is that students as intellectuals are expected to exhibit intellectual behavior, set an example and behave well. But in fact, playing MLBB can make players angry and some even slammed the gadget. Harmful behaviors, such as angry, fighting, even to the point causing deliberate hatred of others are called aggressive behavior. One of factors thought related to aggressive behavior is self control. The purpose of this study was to determine the relationship between self-control and aggressive behavior in students who playing the Mobile Legends: Bang Bang game. The sample of this study were 100 students who played Mobile Legends: Bang Bang in DKI Jakarta. This study uses Averill's self-control scale (1973) with 24 items and reliability (α) 0.944 and Buss & Perry's aggressive behavior scale (1961) with 24 items and reliability of (α) 0.924. The results showed a significant negative relationship (sig 0,000 and $r - 0,384$) between self-control and aggressive behavior of students playing the online game Mobile Legends: Bang Bang. Self control contributes 15% to aggressive behavior. More students have low self-control (57%) and high aggressive behavior (51%). Age, sex and ethnicity have no relationship with self-control and aggressive behavior.

Keywords: Self control, aggressive behavior, students