

**PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN NEUROTISME TERHADAP
AGRESIVITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG
BANG**

NASKAH SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata satu (S1) Psikologi



Oleh:

Lintang Pangestu

1907016125

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2023**

Surat Pengesahan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN NEUROTISME TERHADAP
AGRESIVITAS PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS*

Penulis : Lintang Pangestu
NIM : 1907016125
Jurusan : Psikologi

Telah diuji dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu psikologi.

Semarang, 27 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Penguji I

H. Moh. Arifn. S.Ag. M.Hum.
NIP. 197110121997031002



Penguji II

Nadva Arivani H. N. S. Psi. M.Psi. Psikolog.
NIP. 199201172019032019

Penguji III

Hj. Siti Hikmah. S.Pd. M.Si.
NIP. 197502052006042003

Penguji IV

Wening Wihartati. S.Psi. M.Si.
NIP. 197711022006042004

Pembimbing I

Nikmah Rochmawati. M.Si.
NIP. 198002202016012901

Pembimbing II

Nadva Arivani H. N. S. Psi. M.Psi. Psikolog.
NIP. 199201172019032019

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Neurotisme terhadap agresivitas pemain game Mobile Legends BANG BANG**" merupakan hasil karya yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Sejauh pengetahuan saya, penyusunan karya ini tidak pernah ditulis dan diterbitkan oleh pihak lain, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sebagai sumber referensinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 20 Desember 2023



Lintang Pangestu

Nim. 1907016125

Surat Penunjukan dan Persetujuan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

No. :
Hal : Penunjukan Pembimbing

Yth.

1. Nikmah Rochmawati, M. Si.
2. Nadya Ariyani Hasanah, N, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo
Di Semarang.

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah mempertimbangkan aspek akademik dan administratif, dengan ini Jurusan Psikologi menunjuk Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi pembimbing skripsi mahasiswa:

Nama : Lintang Pangestu
NIM : 1907016125
Semester : 9
Konsentrasi : Psikologi Klinis
Judul Skripsi : Pengaruh Kecerdasan Emosi dan *Neuroticism* Terhadap Agresivitas Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang

Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kesediaannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Semarang,.....2023
Wakil Dekan I

Dr. Baidi Bukhori, M. Si
NIP: 19730427 199603 1001

Tembusan

1. Arsip
2. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu 'alaikum. wr. wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN NEUROTISME TERHADAP
PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS

Nama : Lintang Pangestu


NIM : 1907016125

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

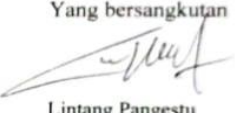
Wassalamu 'alaikum. wr. wb

Mengonhui
Pembimbing I.


Nikmah Rochmawati, M.Si.
NIP. 2020028001

Semarang..... 2023

Yang bersangkutan


Lintang Pangestu
NIM. 1907016125



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN NEUROTISME TERHADAP
PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS

Nama : Lintang Pangestu

NIM : 1907016125

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Nadya Ariyani Hasanah N, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 199201172019032000

Semarang, 20 - 12 - 2023

Yang bersangkutan

Lintang Pangestu
NIM . 1907016125

Kata Pengantar

Puji syukur senantiasa terpanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat serta karunianya kepada kita. Shalawat serta salam terhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kelak kita mendapat syafa'atnya di hari kiamat, Aamiin.

Alhamdulillah rabbil'alamin, teriring rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul: Pengaruh kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain *game Mobile Legends*, yang disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) dalam ilmu psikologi (S.Psi) Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini tentunya penulis melewati banyak kendala dan masih memiliki banyak kekurangan. Dalam prosesnya penulis tidak hanya berjuang sendiri, melainkan banyak bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Syamsul Ma'arif, M. Ag selaku dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan beserta jajarannya.
2. Ibu Hj. Wening Wihartati, S.Psi, M.Si., selaku ketua Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan

3. Ibu Nikmah Rochmawati, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan dan penguatan pada penulis selama proses penyusunan skripsi berlangsung.
4. Ibu Nadya Ariyani Hasanah N., S.Psi., M..Psi, Psikolog selaku pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah kebersamai dan membimbing penulis dari awal perkuliahan hingga akhir.
5. Seluruh jajaran dosen beserta staf Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah membekali berbagai ilmu, pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan psikologi angkatan 2019 khususnya teman-teman Psikologi D yang telah kebersamai selama perkuliahan.
7. Responden yang telah berpartisipasi untuk mengisi kuisioner dan menjadi subjek penelitian ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun mengenai penulisan skripsi ini, guna perbaikan bagi penulis dimasa yang akan datang. Semarang,

Semarang, 20 Desember 2023



Lintang Pangestu
NIM. 190016125

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Heri Nuryanto dan Ibu Surati serta keluarga tercinta yang berjuang bersama dengan selalu memberikan dukungan, kasih sayang, semangat serta mendoakan setiap langkah penulis.
2. Diri saya Lintang Pangestu yang telah berjuang serta berusaha untuk melewati segala rintangan dan menghadapi tantangan dengan baik, serta telah mampu bertahan di bumi sampai hari ini.
3. Teman teman perkuliahan Aisah, Iva, Hana, Pradita, Chrysmawan, Ghifar, Wasis, Raihan, Ulin, Irfan, Wildan, Willy, Selfino yang telah berjuang bersama serta memberi dukungan pada penulis selama berproses di bangku perkuliahan, menyenangkan sekali bisa bertemu dan berteman dengan kalian semua, semoga sukses selalu untuk kedepannya.
4. Seluruh pihak yang telah ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis mendoakan semoga seluruh pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini selalu dalam lindungan dan rahmat Allah SWT. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk banyak orang.

Semarang, 20 Desember 2023



Lintang Pangestu
NIM. 190016125

MOTTO

Hidup itu berjalan, jadi nikmatilah semua yang ada yang jelas jangan sampai hal yang menyimpang, melanggar norma ataupun merugikan orang lain, nikmati dan
jangan lupa kewajiban juga

-Lintang Pangestu-

**PENGARUH KECERDASAN EMOSI DAN NEUROTISME TERHADAP
AGRESIVITAS PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS***

Lintang Pangestu

Program Psikologi

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

ABSTRAK

Abstrak : Agresivitas merupakan suatu tindakan yang dapat menyakiti orang lain secara fisik dan psikis, merusak objek disekitarnya untuk menyalurkan perasaan negatifnya. Bermain game dapat memunculkan stimulus untuk melakukan agresivitas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas padapemain *game Mobile Legends*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode regresi linier berganda. Populasi pada penelitian ini sebanyak 2996 orang dengan sampel sebanyak 237. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan metode *convenience sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai F hitung sebesar 40.583, dengan nilai *Adjusted R Square* 0,245 atau mempengaruhi sebanyak 24,5% dengan masing masing nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut terdapat pengaruh signifikan antara kecerdasan emosi terhadap agresivitas pemain *game Mobile Legends*, lalu terdapat pengaruh signifikan neurotisme terhadap agresivitas pemain *game Mobile Legends*, dan terakhir terdapat pengaruh signifikan antara kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain *game Mobile Legends*.

Kata kunci : Agresivitas, kecerdasan emosi, neurotisme

**THE INFLUENCE OF EMOTIONAL INTELLIGENCE AND
NEUROTICISM ON AGGRESSIVENESS OF MOBILE LEGENDS GAME
PLAYERS**

Lintang Pangestu

Psychology Programme

Walisongo State Islamic University Semarang

ABSTRACT

Abstract : Aggressiveness is an action that can hurt others physically and psychologically, damaging objects around them to channel their negative feelings. Playing games can create a stimulus for aggressiveness. This study aims to empirically examine the effect of emotional intelligence and neuroticism on aggressiveness in Mobile Legends game players. This research was conducted using a descriptive quantitative approach with multiple linear regression methods. The population in this study were 2996 people with a sample of 237. The sampling technique in this study used convenience sampling method. The results of this study indicate the calculated F value of 40,583, with an Adjusted R Square value of 0.245 or affecting as much as 24.5% with still each significance value of $0.000 < 0.05$. From these results there is a significant influence between emotional intelligence on the aggressiveness of Mobile Legends game players, then there is a significant influence of neuroticism on the aggressiveness of Mobile Legends game players, and finally there is a significant influence between emotional intelligence and neuroticism on the aggressiveness of Mobile Legends game players.

Keywords: Aggressiveness, emotional intelligence, neuroticism

DAFTAR ISI

Contents

Surat Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Keaslian.....	iii
Surat Penunjukan dan Persetujuan Pembimbing	iv
Kata Pengantar	vii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
Daftar Tabel	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Dalam Penelitian.....	15
E. Tinjauan Pustaka	16
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Agresivitas	21
1. Pengertian Agresivitas.....	21
2. Aspek-Aspek Agresivitas	23
3. Faktor-Faktor Agresivitas.....	26
4. Agresivitas Dalam Perspektif Islam	31
B. Kecerdasan Emosi	34
1. Pengertian Kecerdasan Emosi	34
2. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi	35
3. Kecerdasan Emosi Dalam Perspektif Islam	39
C. Neurotisme	42

1. Pengertian Neurotisme	42
2. Aspek-Aspek Neurotisme.....	43
3. Neurotisme dalam Perspektif Islam.....	47
D. Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Neurotisme terhadap Agresivitas	49
E. Hipotesis.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	59
B. Variabel dan Definisi Operasional	60
C. Tempat Penelitian.....	61
D. Sumber Data.....	62
E. Populasi, Sample, dan Teknik Sampling.....	62
1. Populasi	62
2. Sampel	62
3. Teknik sampling	63
F. Teknik Pengumpulan Data.....	63
i. Skala Agresivitas	65
ii. Skala Kecerdasan Emosi	66
iii. Skala Neuroticism	67
G. Validitas dan Reliabilitas	68
1. Validitas.....	68
2. Reliabilitas.....	70
H. Uji Coba Alat Ukur	71
1. Validitas Alat Ukur	71
I. Teknik Analisis Data.....	75
1. Uji Asumsi.....	75
2. Uji Hipotesis.....	77
BAB IV PEMBAHASAN.....	80
A. Hasil Penelitian	80
1. Deskripsi Subjek.....	80
B. Hasil Analisis Data.....	86
1. Hasil Uji Asumsi	86

2. Hasil Uji Hipotesis	89
C. Pembahasan.....	93
BAB V Kesimpulan	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	110

Daftar Tabel

Tabel 1 1 Data studi pendahuluan.....	5
Tabel 2 1. Skema pengaruh kecerdasan emosi dan Neurotisme terhadap agresivitas.....	58
Tabel 3 1. Beban nilai skor	65
Tabel 3 2. Skala agresivitas.....	65
Tabel 3 3 Skala kecerdasan emosi	66
Tabel 3 4. Skala neurotisme	67
Tabel 3 5. Hasil uji coba skala agresivitas	72
Tabel 3 6. Hasil uji coba skala kecerdasan emosi	73
Tabel 3 7. Hasil uji coba skala neurotisme	74
Tabel 4 1. Jenis kelamin subjek penelitian.....	80
Tabel 4 2. Usia Subjek Penelitian	81
Tabel 4 3. Minimum, maximum, mean, standar deviation varabel.....	82
Tabel 4 4. Kategorisasi rentang skor agresivitas.....	82
Tabel 4 5. Kategorisasi Frekuensi Agresivitas.....	83
Tabel 4 6. Kategorisasi rentang skor kecerdasan emosi	83
Tabel 4 7. Kategorisasi frekuensi kecerdasan emosi	84
Tabel 4 8. Kategorisasi rentang skor Neurotisme	85
Tabel 4 9. Kategorisasi frekuensi neurotisme	85
Tabel 4 10. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov Smirnov	86
Tabel 4 11. Hasil uji linieritas kecerdasan emosi (X1) dengan agresivitas (Y) ..	87
Tabel 4 12. Hasil uji linieritas neurotisme (X2) dengan agresivitas (Y).....	88
Tabel 4 13. Uji Multikolinieritas.....	89
Tabel 4 14. Tabel Regresi	89
Tabel 4 15. Tabel anova	90
Tabel 4 16. Tabel uji Regresi linear berganda	91
Lampiran 1 1. Kusioner Uji Coba.....	110
Lampiran 1 2. Hasil Uji Coba	116
Lampiran 1 3. Aitem setelah melakukan try out	119
Lampiran 1 4. Form Google dan skala pengisian	124
Lampiran 1 5. Hasil Uji Linearitas.....	131
Lampiran 1 6. Riwayat hidup.....	132

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi di era modern sekarang ini telah berkembang menjadi sangat cepat karena adanya ilmu pengetahuan yang selalu dikembangkan oleh manusia, sehingga teknologi selalu menghadirkan inovasi baru untuk kehidupan manusia, salah satunya adalah *game*. *Game* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dalam keadaan yang disimulasikan seperti realita, dan dimana para pemainnya memiliki setidaknya satu tujuan untuk dicapai dengan peraturan yang sesuai dengan tema *game* tersebut (Adam, 2018: 25). *Game* di era modern sekarang ini menjadi salah satu teknologi yang berkembang dengan cepat. Para *developer game* selalu mengembangkan dan membuat inovasi baru pada setiap *game* yang mereka ciptakan, sehingga *game* juga mengalami perkembangan dan evolusi dari awalnya hanya *game* yang hanya dapat dimainkan secara terbatas hingga menjadi *game* digital yang dapat dimainkan secara *online* sehingga lebih mudah dimainkan.

Game online sendiri dapat diartikan kecanggihan teknologi digital dalam mensimulasikan permainan yang seperti realita dengan dimainkan melalui perangkat yang memiliki sambungan atau terkoneksi dengan sinyal internet, sehingga pemain-pemain yang bermain *game online* dapat terhubung satu sama lain dan bermain atau berinteraksi di dalam *game*

pada waktu yang bersamaan walau di tempat yang berbeda-beda (Kusumawardani, 2018: 156). *Game online* menawarkan banyak kemudahan untuk dimainkan dengan berbagai *platform* yang bervariasi sehingga bermain *game online* menjadi salah satu media hiburan yang ramai dimainkan. Kemudahan ini membuat *game online* banyak dimainkan oleh berbagai kalangan baik itu anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa saat ini banyak yang memainkan *game online*. Colwell dan Payne (2020: 308) menyatakan bahwa waktu yang dihabiskan remaja saat bermain *game* di komputer lebih banyak memberikan pengaruh yang mendorong naiknya tingkat agresi pada remaja daripada memberikan kesan atau kesenangan dalam bermain *game online* tersebut di komputer. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Krahe dan Moller (2017: 54) menyatakan bahwa konten atau tema dari *video game* yang memperagakan adegan kekerasan dapat memicu dorongan terhadap individu untuk melakukan kekerasan sebagai salah satu bentuk ekspresi walau hal tersebut menyimpang..

Game online memiliki banyak jenis yang dapat dimainkan. Berbagai jenis *game online* memiliki karakteristik masing-masing. Di Indonesia salah satu jenis *game* yang memiliki banyak peminat adalah *game online* berjenis *strategy* dengan karakteristik *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dalam *game online* ini pemain memilih satu karakter dan hanya dapat mengontrol satu karakter tersebut. Dikutip dari *esportnesia.com*, tujuan utama dari *game MOBA* adalah menghancurkan

markas utama musuh dengan berorientasi pada kerja sama tim. *Game online MOBA* yang memiliki banyak peminat ini adalah *game Mobile Legends BANG BANG*. Dikutip dari *hitekno.com*, jumlah pemain aktif *Mobile Legends BANG BANG* di seluruh dunia per-Desember 2022 adalah 80.756.950 orang dengan Indonesia menyumbang 34 juta orang yang aktif memainkan *game* ini.

Mobile Legends BANG BANG merupakan *game mobile online* yang memiliki banyak pemain di Indonesia baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Karena memiliki banyak pemain, *game* ini menjadi salah satu fenomena yang dapat memicu berbagai dampak negatif. Seperti penelitian yang dilakukan untuk mengetahui dampak memainkan *game online Mobile Legends* pada mahasiswa yang dilakukan oleh Rani, dkk. (2019) pada artikel dengan judul “Dampak Game Online Mobile Legends : BANG BANG Terhadap Mahasiswa” penelitian ini mendapatkan temuan adanya suatu dampak negatif memainkan *game Mobile Legends* seperti membuang-buang waktu, menghamburkan uang untuk *game* yang mana perilaku ini muncul akibat dari kecanduan dalam memainkan *game* tersebut. Dampak dari kecanduan tersebut mengakibatkan para pemain menjadi tidak dapat manajemen waktu, tidak memiliki interaksi sosial yang diperlukan, berkata kasar dan melakukan tindakan agresivitas pada lingkungan sekitarnya. Perilaku tersebut muncul dikarenakan pemain *game* ini mengungkapkan kekecewaan sebab kalah dalam permainan, dan

ungkapan kekecewaan ini membuat sisi para pemain *game* ini menampilkan kecenderungan agresivitas.

Buss dan Perry, (1992:455) menjelaskan bahwa agresivitas merupakan perilaku atau kecenderungan untuk berperilaku dengan bertujuan sengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis dan merusak hal disekitarnya untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dari pengertian tersebut dapat ditarik benang penghubung bahwa agresivitas memiliki unsur untuk menyakiti orang lain dan merusak sesuatu yang bertujuan untuk mengungkapkan dan menunjukkan emosi negatifnya seperti kemarahan dan kekecewaan kepada orang lain secara fisik maupun psikologis. Agresivitas menjadi salah satu dampak dari adanya *game online* yang tersebar secara luas dan mudah sehingga perilaku ini dapat ditemui disekitar kita pada saat kita melihat orang orang yang sedang bermain *game*.

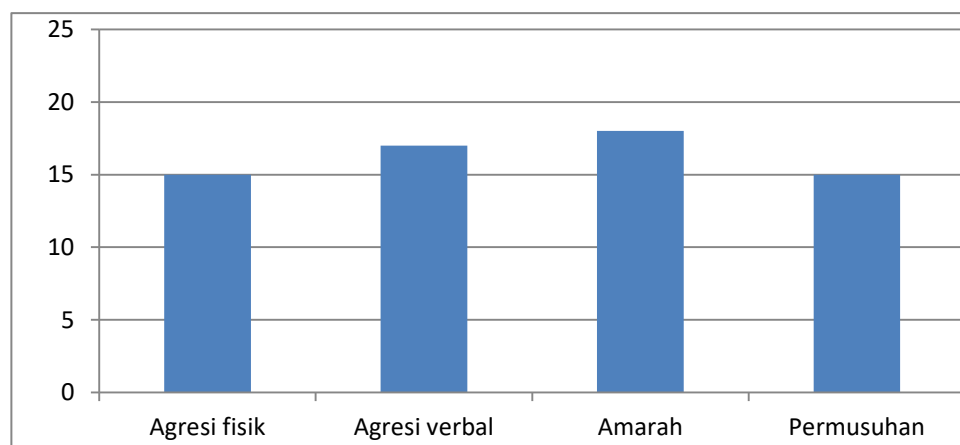
Salah satu fenomena sekarang yang masih terus berlanjut dan dapat dilihat adalah para konten kreator *Mobile Legends*. Para konten kreator tersebut menampilkan kecenderungan agresivitas yang ditampilkan pada *channel YouTube* pribadi mereka seperti *channel YouTube Oura Gaming* dan *Top Global Miya*. *Oura gaming* seringkali mengucapkan kalimat kasar saat mengekspresikan kemarahan atau kekesalannya pada *channel YouTube* pribadi-nya. Untuk *Top Global Miya* selain menggunakan kalimat kasar konten kreator ini juga menggunakan baskom atau ember

untuk dibanting atau dilempar. Untuk yang terbaru dikutip dari laman *indozone.id*, terjadi kasus pembunuhan menggunakan palu pada tanggal 13 Februari 2023 akibat sering diejek dalam bermain *Mobile Legends*.

Peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends*. Studi pendahuluan ini dilakukan pada suatu komunitas pemain *game Mobile Legends* dengan menggunakan kuesioner, dan berhasil mendapatkan responden sebanyak 23 orang.

Dari 21 orang tersebut diminta mengisi jawaban sesuai dengan perilaku yang dihadirkan saat bermain *Mobile Legends* dengan pilihan jawaban “sesuai” dan “tidak sesuai” dan dari data tersebut dihasilkan data studi pendahuluan sebagai berikut.

Tabel 1 1 Data studi pendahuluan



Pada aspek agresi fisik dengan pernyataan “Saya dapat memukul atau mendorong teman mabar saya apabila mengalami kekalahan beruntun.” 15 dari 23 responden menyatakan sesuai dengan pernyataan tersebut. Pada aspek agresi verbal dengan pernyataan “Saya mengumpat kepada player lain yang bermain jelek saat berada satu tim dengan saya,

apalagi bila sampai kalah dalam bermain.” 17 dari 23 responden menyatakan sesuai dengan pernyataan tersebut. Selanjutnya pada aspek kemarahan dengan pernyataan “Saya marah apabila mengalami kekalahan beruntun dalam *game*” 18 dari 23 responden menyatakan sesuai dengan pernyataan tersebut, dan terakhir pada aspek permusuhan dengan pernyataan “Saya menargetkan *hero* lawan yang tidak saya sukai dalam *game* dan membuat player yang menggunakan *hero* tersebut kesal apabila ada pemain musuh memprovokasi permusuhan dengan taunting/mengejek saat bermain *game online* saat keadaan kalah” 15 dari 23 responden menyatakan sesuai dengan pernyataan tersebut.

Apabila kita menilik lebih lanjut dari penelitian tersebut, fenomena, serta studi pendahuluan yang sudah dilakukan, perasaan kecewa akibat dari kekalahan yang dialami membuat para pemain *game* (*gamers*) memiliki emosi negatif dalam dirinya. Sehingga emosi negatif ini dapat memicu adanya kecenderungan perilaku agresif. Selain itu juga keadaan emosi negatif yang terus menumpuk akibat dari kecanduan bermain *game* dapat membuat para pemain memiliki emosi yang kurang stabil dan dapat memunculkan perilaku agresif yang berkelanjutan. Ungkapan kekecewaan tersebut dilampiaskan dengan berkata kasar, nada tinggi, atau lebih buruk memukul benda di sekitarnya bahkan orang lain.

Agresivitas ini sebenarnya berkaitan dengan konten dari *Mobile Legends* itu sendiri yang menampilkan adegan pertarungan dan kekerasan. Apa yang ditampilkan oleh *game* tersebut secara tidak langsung dapat

mempengaruhi perilaku agresif dari pemain yang memainkan *game* tersebut. Para ahli *GAM (General Aggression Model)* berpendapat bahwa terpaa kekerasan dalam *video game* berdampak pada kondisi internal seseorang, baik secara kognisi maupun afeksi. Sehingga meningkatkan agresi yang akan mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan dalam bermain *game* dan meningkatkan kemungkinan perilaku agresif (Renzetti & Edleson., 2018:746).

Konten *Mobile Legends* yang mengandung kekerasan dapat mempengaruhi kondisi psikis dari para *gamers* untuk lebih meningkatkan agresivitas dalam dirinya. Sehingga apabila diberikan stimulus berupa emosi negatif seperti kecewa akan kekalahan, mendapatkan tim yang kurang baik, atau kondisi lain yang menimbulkan perasaan negatif dalam bermain *game*. Para *gamers* akan memunculkan perilaku agresif tersebut dengan cara seperti berkata kasar, memukul benda, atau bahkan melukai orang lain. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Fasya, dkk. (2017) yang menyatakan sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan dan peperangan sehingga timbul agresivitas pada pemain *game online*.

Faktor yang dapat memicu agresivitas menurut Dewi dan Safira (2019) faktor-faktor pemicu agresivitas adalah faktor sosial dan faktor emosi. Faktor sosial merupakan stimulus yang berasal bukan dari dalam diri melainkan dari luar seperti budaya, adat, lingkungan, suku, atau unsur pengaruh dari keadaan di sekitarnya. Mengenai faktor emosi, kemampuan

individu dalam mengelola emosi akan membuatnya dapat menghindari kerentanan emosional. Sehingga apabila pengelolaan emosi yang dimiliki individu kurang baik maka dapat menimbulkan kerentanan emosional bahkan memunculkan perilaku agresif.

Pemain *game online Mobile Legends* dapat memiliki berbagai emosi negatif seperti marah atau kecewa sebagai dampak dari kekalahan yang dialaminya. Emosi-emosi negatif karena kekalahan apabila disertai juga dengan faktor eksternal seperti provokasi, perundungan dalam *game*, permainan tim yang buruk, dapat memunculkan agresivitas. Oleh karena itu dalam mengontrol emosi dan perilaku diperlukan adanya kondisi emosional yang baik karena keadaan emosional yang baik diharapkan mampu untuk mengendalikan diri dan menstabilkan emosinya sendiri.

Kecerdasan emosi merupakan kemampuan dalam merasakan emosi, menggunakan emosi, memahami emosi, dan mampu mengelola emosi dalam diri kita maupun orang lain (Salovey & Grewal, 2017: 64). Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa kecerdasan emosi yang baik dapat membuat individu membentengi diri sendiri dari emosi-emosi negatif yang ada di dalam dirinya karena emosi tersebut dapat dikelola dengan baik dan menghindari agresivitas yang berasal dari emosi-emosi negatif tersebut.

Individu dengan kecerdasan emosi yang baik akan memiliki daya tahan dalam menghadapi berbagai emosi yang ada dalam dirinya sehingga mampu untuk menahan dorongan dorongan yang berasal dari emosi

negatif seperti marah, frustrasi, kecewa, dan kesedihan. Dengan kecerdasan emosi yang baik individu dapat menjaga suasana hatinya dari berbagai macam tekanan dengan mengelola emosi dalam dirinya dan tetap dapat memotivasi dirinya dalam menghadapi berbagai situasi. Saat mengalami berbagai emosi negatif agresivitas mejadi salah satu bentuk respon terhadap emosi negatif tersebut. Oleh karena itu hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas (Rinanda & Haryanto, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Sakinah UIN Sunan Ampel tahun 2021 mengenai hubungan kecerdasan emosi dengan agresivitas pemain *game online* menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan agresivitas dengan perbandingan terbalik yang mana semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah agresivitasnya, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosionalnya maka semakin tinggi tingkat agresivitasnya.

Adapun penelitian lain dari Kircaburun, (2019) menemukan hasil bahwa kecerdasan emosi memiliki pengaruh yang signifikan dalam kecanduan permainan game online yang membuat pemain yang kecanduan tersebut memunculkan perilaku-perilaku agresif dan penelitian ini juga mengemukakan kecerdasan emosi lebih berperan aktif pada remaja ketimbang orang dewasa karena faktor orang dewasa memiliki kecerdasan emosi yang lebih baik ketimbang remaja. Dengan kata lain kecerdasan emosi merupakan salah satu variabel yang mampu untuk mempengaruhi

tingkat agresivitas, karena dengan kecerdasan emosional yang baik individu dapat memahami perasaan yang ada dalam dirinya sendiri dan mampu untuk mengelola emosi-emosi negatif dalam dirinya sehingga dapat menghindari adanya perilaku agresif yang muncul akibat dari emosi negatif tersebut.

Namun ada penelitian lain yang menemukan bahwa kecerdasan emosi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap agresivitas. Penelitian ini dilakukan oleh Zahroh, (2022) dengan subjek remaja di daerah JABODETABEK dalam pembahasan disebutkan bahwa kecerdasan emosi tidak memiliki pengaruh signifikan disebutkan mungkin bahwa ada kemungkinan bahwa subjek mengalami kejenuhan, kesulitan untuk mendapatkan subjek di atas 16 tahun, dan terlalu banyak aitem karena meneliti 6 variabel sekaligus.

Berdasarkan pada data dari penelitian terdahulu, kecerdasan emosi berhubungan dengan agresivitas. Hal ini dikarenakan kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk merasakan, memahami, dan mengelola emosi dalam dirinya sendiri. Sehingga apabila terdapat emosi negatif yang muncul akibat perasaan kecewa karena kalah dalam bermain *Mobile Legends*, agresivitas tersebut dapat dihindari karena adanya pengelolaan emosi yang baik dan emosi menjadi tetap stabil.

Selanjutnya selain faktor kecerdasan emosional faktor yang dapat memicu agresivitas adalah kepribadian (Baron & Byrne, 2005) membagi pemicu dari agresivitas dimana di antaranya terdapat faktor sosial, merasa

frustasi, provokasi, paparan terhadap kekerasan di media sosial, faktor kepribadian, faktor gender, dan faktor situasional seperti suhu dan alkohol. Agresivitas dapat terpicu dengan adanya faktor kepribadian. Dimana individu yang memiliki kepribadian yang terbuka, menerima keadaan, periang, menghindari konflik, disiplin, dan beradaptasi dengan lingkungan tentu akan berbeda dengan individu yang memiliki kepribadian penuh kecemasan, rasa takut, mudah marah, temperamental, dan emosional dalam kecenderungan agresivitas dimana kepribadian ini dapat lebih rentan dalam melakukan agresivitas.

Agresivitas memiliki hubungan dengan kepribadian, karena kepribadian sebagai suatu pola pikir, emosi, dan perilaku yang bertahan dan berbeda yang menjelaskan cara seseorang beradaptasi dengan dunia (King, 2007). Costa dan McCrae (1980) melakukan analisis terhadap penelitian teori yang mereka kemukakan yaitu *The Big Five Personality* dan berpendapat bahwa agresivitas memiliki hubungan dengan dimensi kepribadian neurotisme. Neurotisme digambarkan sebagai tipe kepribadian dengan perasaan emosional kecemasan, depresi, kerentanan, impulsif, sadar diri, dan permusuhan. Menurut Costa dan McCrae (1997), neurotisme adalah dimensi dengan karakteristik ketidakstabilan emosi, sering digambarkan sebagai lawan dari dimensi *extraversion* hal ini dikarenakan neurotisme yang memiliki karakteristik tidak stabil dalam mengelola emosi. Dimensi kepribadian ini merupakan penggambaran dari kepribadian dengan emosi negatif, individu yang memiliki tingkat

neurotisme yang tinggi akan memiliki rasa percaya diri rendah, *self-esteem* yang rendah, perasaan marah, dan kesulitan menjalin hubungan dengan orang lain.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Himansu, dkk., (2022) penelitian yang dilakukan pada profesor magang mendapatkan hasil bahwa kecanduan *game* memiliki hubungan signifikan dengan neurotisme, agresi, adapun dengan harga diri dan *extraversion* tidak memiliki hubungan yang signifikan. Lalu penelitian Kalsoom, dkk., (2022) mengungkapkan hasil bahwa neurotisme berkorelasi secara signifikan dan positif terhadap perilaku agresif. Dengan demikian berdasarkan pada penelitian tersebut ditemukan bahwa *neuroticism* sebagai ketidakstabilan emosi memiliki hubungan dengan perilaku agresif, kekalahan dalam *game* dapat membuat emosi tidak stabil karena adanya dorongan dari emosi negatif atas datangnya kekalahan dalam bermain *game*.

Berdasarkan pada penelitian dan teori tersebut pemain *Mobile Legends* cenderung menunjukkan perilaku atau respon agresif saat menerima kekalahan sebagai ungkapan rasa marah dan kecewa, kekalahan dapat memberi emosi negatif sehingga menyebabkan ketidakstabilan emosi. Karena itu penulis akan mengambil dimensi kepribadian neurotisme yang memiliki karakteristik ketidakstabilan emosi yang berhubungan dengan agresivitas.

Berdasarkan dari fenomena dan penelitian terdahulu penulis bahwa kecerdasan emosi dan neurotisme adalah faktor yang dapat memicu

agresivitas pemain *game online Mobile Legends*. Terlebih pada salah satu variabel yaitu kecerdasan emosional terdapat penelitian yang menunjukkan inkonsistensi. Dimana penelitian yang dilakukan oleh Zahroh, (2022) menunjukkan bahwa kecerdasan emosi tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends*. Sehingga penting untuk diteliti lebih lanjut karena agresivitas pada pemain *game Mobile Legends* sudah sering terjadi.

Dengan mempertimbangkan penelitian yang sebelumnya dengan subjek yang didominasi remaja dan mahasiswa maka penulis akan melakukan penelitian dengan subjek remaja akhir dan dewasa, karena remaja akhir merupakan masa transisi yang membuatnya memiliki emosi yang naik turun. Remaja merupakan suatu masa peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, di mana terdapat perubahan pada aspek fisik dan psikis pada prosesnya (Hurlock, 2018:97). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Santrock (2018: 254) yang menyatakan bahwa remaja adalah periode transisi pada rentang kehidupan manusia yang biasanya dimulai pada usia sekitar 10 sampai dengan 22 tahun. Sementara itu menurut Erikson (1968: 155) remaja merupakan masa pencarian identitas diri setelah masa anak-anak, di mana pencarian tersebut mengarah pencarian identitas yang lebih dewasa.

Identitas remaja sendiri dipergunakan untuk menunjukkan adanya proses pendewasaan mulai dari kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. sehingga peneliti merasakan ada permasalahan faktor kecerdasan

emosi dan neurotisme dengan agresivitas pemain *game online Mobile Legends*. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian terhadap variabel kecerdasan emosi dan neuroticism dengan variabel agresivitas, oleh karena itu penulis akan menggunakan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosional dan neurotisme Terhadap Agresivitas Pemain *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*”

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*?
2. Adakah pengaruh neurotisme terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*?
3. Adakah pengaruh kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*?

C. Tujuan Penelitian

Didasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, fenomena, serta data data penelitian terdahulu maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*.
2. Untuk menguji secara empiris neurotisme terhadap agresivitas Pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*.
3. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*.

D. Manfaat Dalam Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan seperti perkembangan pada teori-teori pada disiplin ilmu psikologi seperti ilmu psikologi perkembangan, psikologi kepribadian, psikologi sosial, dan ilmu psikologi lainnya, menambah referensi, wawasan, serta memberikan data dan informasi terhadap pengaruh kecerdasan emosi dan *neuroticism* terhadap agresivitas pemain *game online Mobile Legends : Bang Bang*.

2. Manfaat Praktis

a. Remaja dan *gamers*

Penelitian diharapkan dapat membantu para remaja dan *gamers* untuk dapat lebih berupaya dalam menghindari diri dari agresivitas dalam bermain *game* dengan pengelolaan emosi yang lebih baik, meningkatkan kemampuan kecerdasan emosi untuk menghindari agresivitas, serta menghindari kepribadian *neuroticism* yang rentan dengan ketidakstabilan emosi saat bermain *game*.

b. Pengajar/Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu bagi para pengajar/tenaga pendidik mengenai agresivitas sebagai dampak dari bermain *game online*. Sehingga para pengajar

atau tenaga pendidik dapat merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang menanamkan kemampuan pengelolaan emosi yang baik pada peserta didik guna menghindari agresivitas.

c. Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu bagi orang tua mengenai pentingnya dalam mengawasi perkembangan anaknya, terlebih di era modern sekarang ini. Dimana anak-anak sudah dapat dengan mudah mengakses *game online*, sehingga perlu pengawasan dan upaya orang tua pada anak untuk menghindari agresivitas dalam bermain *game online*. Orang tua harus memberikan pengertian dan dorongan untuk anak supaya tidak kecanduan bermain *game online* yang dapat menimbulkan agresivitas pada diri anak.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan kajian pustaka yang telah peneliti lakukan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil penelitian atau plagiarisme dari skripsi atau jurnal penelitian lainnya, maka peneliti akan memaparkan terkait hubungan antara permasalahan yang akan diteliti dengan peneliti sebelumnya yang memiliki korelasi secara konseptual. Dari hasil penelusuran yang telah peneliti lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas tiga variabel yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh

peneliti. Namun terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai satu atau dua variabel yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Dampak *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* Terhadap Mahasiswa oleh Rani, Dkk., (2019), penelitian ini menemukan hasil bahwa dampak negatif dari mobile legends adalah menghabiskan banyak waktu dan uang secara percuma, mengalami kecanduan dan kelalaian waktu, kurang dalam berhubungan atau berinteraksi secara sosial, mengungkapkan perasaan kekecewaan seperti berkata kasar atau menjatuhkan kawan atau lawan.

Hubungan Antara *Big Five Personality* Dengan Agresivitas Pada Remaja Akhir Pengguna *Game Online Mobile Legend : Bang Bang* oleh Khafizah, dkk., (2022). Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan *neuroticism* dengan agresivitas remaja pengguna *game online*, dengan hasil tipe kepribadian *conscientiousness*, *agreeableness* dan *negative emotionality* secara signifikan berhubungan kepada agresivitas remaja saat bermain game online *Mobile Legends : Bang Bang*. Sedangkan antara tipe kepribadian *extraversion* dan *open-mindedness* tidak memiliki hubungan secara signifikan dengan agresivitas.

Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi dan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Pemain *Game Online* oleh Sakinah UIN Sunan Ampel tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan signifikansi yang muncul pada hasil uji korelasi product moment pearson adalah 0,000 artinya

kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel kecerdasan emosi dan variabel perilaku agresif memiliki hubungan yang signifikan. Nilai koefisien korelasi yang muncul dari kedua variabel adalah -0,473 artinya variabel kecerdasan emosi dan variabel perilaku agresif memiliki arah hubungan yang berbanding terbalik, dimana jika tingkat kecerdasan emosi tinggi atau mengalami kenaikan maka kecenderungan seorang pemain game online dalam berperilaku agresif adalah rendah atau mengalami penurunan.

Gratitude and Emotional Intelligence as Protective Factors against Cyber-Aggression: Analysis of a Mediation Model oleh Nieto, dkk., (2020). Sebanyak 1157 siswa berusia 12-18 tahun (54,4% perempuan) mendapatkan hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel-variabel yang diteliti. Selain itu, analisis model persamaan struktural mengkonfirmasi bahwa dimensi kecerdasan emosi secara tidak langsung terkait dengan agresi siber melalui rasa syukur, bahkan ketika mengendalikan efek variabel sosio-demografis.

Personalty Traits as Predictor Of Agression Behavior in PUBG Gamers A Comparison Between Agreeableness And Neuroticism Oleh Kalsoom, dkk., (2022). Melakukan penelitian dengan hasil mengungkapkan bahwa neurotik (sifat kepribadian) berkorelasi secara signifikan dan positif dengan perilaku agresif, sedangkan berkorelasi negatif dan signifikan dengan kesetujuan (sifat kepribadian). Temuan ini akan sangat membantu keluarga, teman, guru, dan terapis untuk mengelola

dampak berbahaya PUBG pada gamer yang memiliki ciri-ciri kepribadian yang berbeda."

Gaming addiction: Study of gaming characteristics and personality traits among the health professional undergraduates oleh Himanshu, dkk., (2022). Dalam penelitian ini penelitian menggunakan observasional cross-sectional terhadap 225 dokter magang yang ditempatkan di Departemen Psikiatri selama 12 bulan mendapatkan hasil sekitar tiga perempat atau lebih peserta magang bermain game online, Hampir 70% peserta magang yang kecanduan menggunakan banyak gadget dan 91.42% juga bermain game di luar waktu luang. Secara statistik, hubungan yang signifikan ditemukan antara kecanduan game dan variabel game. Neurotisme, agresi, dan pencarian sensasi memiliki hubungan yang positif dan signifikan, sementara harga diri dan ekstraversi memiliki hubungan yang negatif dan signifikan dengan kecanduan game. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa neuroticism mempengaruhi agresi karena kecanduan game.

Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups oleh Kircaburun, dkk., (2019). Pada penelitian ini yang menggunakan subjek disesuaikan dengan umur remaja dan dewasa dengan responden sebanyak 478 pemain game online mengungkapkan bahwa kecerdasan emosi berpengaruh terhadap kecanduan game online akan tetapi dengan perbandingan umur kecerdasan emosi lebih berpengaruh terhadap subjek remaja daripada subjek dewasa.

Pengaruh Kecerdasan Emosi, Trait Kepribadian Big Five, dan Jenis Kelamin Terhadap Agresivitas Remaja Pengguna *Game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Zahroh (2021) menemukan bahwa dimensi *neuroticism* merupakan satu satunya variable yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas pengguna game online. Sedangkan untuk kecerdasan emosi dan dimensi kepribadian lainnya tidak memiliki pengaruh signifikan. Penelitian dilakukan terhadap remaja pengguna game online di JABODETABEK.

Penelitian dengan judul *Effects of Personalty Traits on Compulsive Use of Social Media Apps and Mobile Games Among Young Smarthphone Users* yang dilakukan oleh Makalesi (2022). Penelitian ini mengemukakan bahwa *neuroticism* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku kompulsif pada pengguna media sosial dan mobile *games*

Berdasarkan pada perbedaan dan persamaan yang telah diuraikan pada penelitian diatas peneliti akan melakukan penelitian terhadap agresivitas. Karena apabila melihat dari berbagai sumber agresivitas dapat menjadi perilaku yang membahayakan diri sendiri serta orang lain. Untuk itu, maka peneliti akan melakukan penelitian baru terhadap agresivitas. Peneliti akan mengambil judul “Pengaruh Kecerdasan Emosi dan *Neuroticism* Terhadap Agresivitas Pemain *Game Online Mobile Legends Bang Bang*”

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Agresivitas adalah suatu perilaku yang merugikan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) agresivitas memiliki arti “ke-agresifan” dan merupakan suatu kata yang bermakna sifat atau tindakan. Agresivitas adalah suatu bentuk tindakan dari dorongan berperilaku menyerang, menyakiti, dan merusak terhadap makhluk hidup atau benda yang ada yang dilakukan secara sengaja (Baron & Branscombe, 2018: 322). Agresivitas juga dapat dianggap sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain (Taylor dkk., 2005: 407). Hal ini sesuai dengan pernyataan Wibowo dan Wimbari (2019: 56) yang menganggap bahwa agresivitas merupakan tindakan dengan tujuan untuk menciderai atau merusak suatu objek baik secara fisik ataupun verbal.

Sementara itu Semin dan Fiedler (2017: 344-345) menganggap agresivitas merupakan perilaku yang bertujuan dimana pelaku mengharapkan dan menginginkan, untuk menyakiti atau merusak baik makhluk hidup ataupun benda mati. Selanjutnya Buss dan Perry (1992:454) menjelaskan bahwa agresivitas merupakan perilaku atau kecenderungan perilaku yang bertujuan dengan sengaja untuk merusak atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk

mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Anderson dan Bushman (2002) secara lebih spesifik mendefinisikan agresivitas manusia sebagai dorongan untuk setiap perilaku bermusuhan diarahkan kepada individu lain yang dilakukan dengan niat langsung (segera) untuk menyakiti atau merusak. Selain itu, pelaku harus percaya bahwa perilaku tersebut akan membahayakan target dan target termotivasi untuk menghindari perilaku tersebut. Dalam psikologi sosial, agresivitas paling sering didefinisikan sebagai perilaku yang diharapkan dapat menyakiti orang lain tidak memiliki keinginan untuk mendapatkan perilaku bahaya tersebut (Bushman & Huesmann, 2010). Menurut Hurlock (2003) bahwa yang dimaksud perilaku agresif adalah tindakan permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan, biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain, diekspresikan berupa penyerangan secara fisik atau lisan terhadap pihak lain.

Agresivitas didefinisikan sebagai setiap bentuk perilaku untuk merusak objek, menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang tersebut. Agresivitas melibatkan setiap bentuk kekerasan dan kemarahan, termasuk penyiksaan psikologis atau emosional. Dalam psikologi sosial agresivitas menjadi suatu bentuk perilaku sosial buruk yang bisa menimbulkan permasalahan sosial kompleks baik secara individu ataupun kelompok (Krahe, 2020). Agresivitas dapat menjadi suatu bentuk perilaku

kekerasan terhadap individu atau targetnya, dan perilaku itu seperti menyakiti/melukai secara fisik, menyakiti perasaan orang lain, merusak benda disekitarnya, merusak hubungan sosial dengan menyebarkan rumor buruk, dan menghancurkan harga diri individu lain (Krahe, 2020). Dengan kata lain agresivitas adalah suatu tindakan yang melanggar peraturan dan hukum dalam lingkungan sosial serta tindakan ini adalah tindakan dapat mencederai banyak orang.

Berdasarkan pada pemaparan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Agresivitas merupakan dorongan perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu secara fisik maupun psikis serta merusak barang/objek disekitarnya dalam rangka menyalurkan emosi negatif yang ada dalam dirinya atas stimulus yang datang sehingga menjadi suatu tingkah laku dapat menyakiti diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.

2. Aspek-Aspek Agresivitas

Dalam teorinya agresivitas memiliki beberapa aspek seperti yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) yang memaparkan bahwa terdapat empat aspek penting dari agresivitas, keempat aspek tersebut ialah;

1. Agresivitas fisik

Agresivitas fisik adalah suatu tindakan agresi yang dilakukan dan memiliki tujuan untuk menyakiti atau melukai orang lain secara fisik. Bentuk dari agresivitas fisik meliputi memukul

dan menendang. Aspek ini adalah aspek yang dapat dilihat karena merupakan aspek yang meliputi kegiatan fisik yang dapat secara langsung disaksikan oleh indera penglihatan (Bussy & Perry, 1992).

2. Agresivitas verbal

Agresivitas verbal adalah suatu tindakan agresif yang dilakukan secara verbal dengan perantara mulut sebagai alat untuk melakukan agresif. Aspek ini melontarkan kata kata yang kurang menyenangkan dari individu terhadap individu lain dengan tujuan menyakiti lawan bicaranya. Agresivitas verbal meliputi membentak, mencaci maki, berkata kasar, dan menghina orang lain. (Bussy & Perry, 1992).

3. Kemarahan

Kemarahan adalah emosi negatif dalam diri individu yang ditimbulkan dari suatu stimulus tertentu. Respon dari kemarahan adalah luapan emosi negatif yang bisa diindikasikan sebagai agresivitas. Kemarahan sendiri biasanya dipicu oleh stimulus seperti rasa frustrasi karena suatu hal seperti tidak dapat mencapai keinginan atau mengalami kegagalan. (Bussy & Perry, 1992).

4. Permusuhan

Permusuhan adalah sikap negatif seseorang yang timbul dari rasa kurang puas pada suatu stimulus. Permusuhan dapat terjadi apabila penilaian dari seorang individu terhadap individu

lain menjadi negatif. Hal ini dapat terjadi apabila individu melakukan tindakan yang kurang menyenangkan terhadap individu lainnya sehingga individu tersebut merasa kurang senang dan memiliki penilaian negatif terhadap pelaku. (Bussy & Perry, 1992).

Menurut Myers (2002: 384) agresivitas dibagi menjadi 2 aspek yaitu:

1. Agresivitas instrumental (*instrumental aggression*)

Agresivitas yang terjadi akibat dari adanya individu yang ingin mencapai tujuannya dengan cara menyakiti individu lain atau objek lainnya.

2. Agresivitas kebencian (*hostile aggression*)

Agresivitas yang dimunculkan sebagai bentuk pelampiasan terhadap emosi negatifnya. Pelampiasan ini memunculkan keinginan individu untuk menimbulkan kerusakan dan menyakiti terhadap individu yang menjadi korbannya.

Dengan pemaparan di atas agresivitas memiliki beberapa aspek di antaranya, agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, permusuhan, agresivitas instrumental, dan agresivitas kebencian. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan aspek dari Buss dan Perry (1992) yaitu, agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, dan permusuhan.

3. Faktor-Faktor Agresivitas

Agresivitas sebagai bentuk ungkapan luapan emosi individu dapat dipicu oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang dapat memicu agresivitas menurut Krahe (2005) menyatakan beberapa faktor yang dapat menyebabkan perbedaan individu dalam perilaku agresi, antara lain:

1. Iritabilitas

Iritabilitas mengacu pada kecenderungan untuk bereaksi secara impulsif, kontroversial, atau kasar terhadap provokasi atau sikap tidak setuju bahkan yang paling ringan sekalipun, yang bersifat habitual. Orang-orang yang dalam keadaan irritable memperlihatkan tingkat agresi yang meningkat dibandingkan individu-individu yang nonirritable.

2. Kerentanan emosional

Kerentanan emosional didefinisikan kecenderungan individu untuk mengalami perasaan tidak nyaman, putus asa, tidak kuat dan ringkih. Orang-orang yang rentan secara emosional memperlihatkan agresivitas verbal yang lebih tinggi.

3. Pikiran kacau dan perenungan

Pikiran kacau versus perenungan menggambarkan sejauh mana seseorang yang mendapatkan stimulus agresivitas verbal langsung menanggapi secara negatif atau mampu memikirkan pengalaman tersebut.

4. Kontrol diri

Kontrol diri mengacu pada hambatan internal yang seharusnya mencegah keterlepasan kecenderungan respon agresivitas verbal.

5. Harga diri

Harga diri telah lama dianggap sebagai faktor penting yang menjelaskan perbedaan individu dalam agresivitas verbal. Secara umum, diasumsikan rendahnya harga diri akan memicu agresivitas verbal, bahwa perasaan negatif mengenai “diri” akan membuat orang lebih berkemungkinan menyerang orang lain. Tetapi dalam penelitian Baumeister dan Boden, mereka berpendapat bahwa individu-individu dengan harga diri tinggi lebih rentan terhadap agresivitas verbal, terutama dalam menghadapi stimulus negatif yang dipersepsikan sebagai ancaman terhadap harga diri mereka yang tinggi.

6. Gaya atribusi bermusuhan

Konsep ini mengacu pada seseorang untuk menginterpretasi stimulus ambigu dengan cara bermusuhan dan agresivitas verbal. Hasil penelitian Burks menunjukkan bahwa struktur pengetahuan mengenai permusuhan menyebabkan anak-anak menginterpretasi stimulus sosial dengan cara yang lebih negatif sehingga mereka lebih berkemungkinan untuk merespon dengan cara agresivitas verbal.

Selanjutnya menurut Berkowitz (2003: 32) faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas adalah bagaimana individu merespons terhadap rasa frustrasi dan hambatan dalam mencapai suatu tujuan dan bila tujuan tersebut tidak terpenihi maka akan memunculkan agresivitas. Adapun faktornya adalah sebagai berikut;

1. Frustrasi

Faktor ini memungkinkan berpengaruh agresivitas akibat dari individu yang merasakan tekanan dalam dirinya. Individu yang mengalami tekanan dapat memunculkan dorongan untuk melakukan agresivitas.

2. Perasaan negatif

Faktor yang berdasarkan pada keadaan emosional individu, dan merupakan sumber dari agresivitas. Banyak sekali bentuk perasaan negatif yang berdampak pada keadaan emosional seseorang seperti inferioritas dan kecemasan. Menurut Berkowitz (1995: 75) perasaan negatif ini juga muncul akibat dari individu yang merasa terhina atau merasa tidak dihargai oleh orang lain.

3. Pikiran atau kognitif.

Pikiran merupakan salah satu kemampuan individu dalam menilai keadaan atau situasi. Pikiran dapat menginterpretasikan keadaan emosional yang positif maupun negatif. Pikiran dapat menjadi penahan dalam mengendalikan dorongan emosional dalam

diri individu dan dapat mempengaruhi agresivitas dalam diri individu.

4. Pengalaman masa kecil

Pengalaman masa kecil individu dapat menentukan kemungkinan terpengaruhnya individu dalam agresivitas. Hal ini dapat terjadi apabila individu banyak memiliki pengalaman masa kecil yang dapat membuatnya berperilaku agresif seperti melihat orang tua bertengkat secara berkelanjutan.

5. Pengaruh teman

Teman merupakan salah satu faktor yang terjadi karena manusia merupakan makhluk sosial. Dimana individu menjalin interaksi sosial dengan teman untuk bersosialisasi. Teman menjadi faktor sebagai model yang dapat memungkinkan mempengaruhi agresivitas.

6. Pengaruh kelompok

Kelompok menjadi faktor yang memberikan dukungan dan penerimaan dalam diri individu. Sebagai contoh individu yang secara aktif didukung oleh kelompoknya akan merasa diterima dalam kelompok tersebut dan memunculkan rasa solidaritas. Akan tetapi sebaliknya apabila tidak ada penerimaan individu dalam suatu kelompok, individu dapat melakukan perilaku yang menyimpang agar diterima dalam kelompok tersebut.

7. Kondisi tidak menyenangkan yang diciptakan orang tua

Kondisi ini mengacu pada bagaimana orang tua memberikan pengaruhnya terhadap anak. Anak yang mendapatkan pola pengasuhan yang kurang baik seperti memberikan hukuman yang berat terhadap anak, bersikap dingin, dan secara konsisten memarahi anak memungkinkan terpengaruhnya agresivitas.

8. Konflik keluarga

Faktor ini muncul akibat dari individu yang memiliki keluarga yang kondisinya tidak harmonis. Individu yang tumbuh dan berkembang pada keluarga yang tidak harmonis dapat mengalami tekanan dan memungkinkan terpengaruhnya muncul agresivitas.

9. Pengaruh model

Pengaruh model mengacu pada salah satu teori behavioristik yaitu fenomena *modelling*. Individu berperilaku dengan meniru model yang disukainya. Apabila model yang ditiru merupakan individu yang agresif, bukan tidak mungkin individu terpengaruh untuk melakukan agresivitas.

Faktor-faktor yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa agresivitas memiliki banyak faktor yang dapat mendorong adanya agresivitas. Faktor seperti iritabilitas, pikiran yang kacau, harga diri, kerentanan emosi, kontrol diri, gaya atribusi bermusuhan, frustrasi, perasaan negatif, pikiran atau kognitif, pengalaman masa kecil, pengaruh teman, pengaruh kelompok, kondisi tidak menyenangkan yang diciptakan orang tua, konflik keluarga, dan pengaruh model.

4. Agresivitas Dalam Perspektif Islam

Agresivitas adalah suatu bentuk perilaku yang bertujuan untuk mengungkapkan emosi dalam diri individu dengan cara menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental. Dalam Islam seorang yang memeluk agama Islam diajarkan untuk menjaga tutur kata, dilarang untuk saling menyakiti, dan harus saling mengasihi terhadap sesama. Islam menuntun semua umatnya untuk menyebarkan kebaikan dan kedamaian, serta menghindari perbuatan yang merusak, membawa permusuhan, dan melakukan tindak kekerasan. Dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 90 Allah SWT berfirman :

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴾

Artinya : “*Sesungguhnya Allah memerintahkan berlaku adil dan berbuat Ihsan, pemberian kepada kaum kerabat, dan Dia melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan penganiayaan. Dia memberi pengajaran kepada kamu agar kamu dapat selalu ingat.*” (Shihab, 2002: 311).

Pada ayat di atas Allah telah berfirman bahwa manusia hendaknya berlaku adil dan berbuat ihsan, dilarang melakukan perbuatan yang keji, kemungkaran, dan penganiayaan. Dari hal tersebut dapat dikatakan dalam pengartian secara kasar bahwa manusia hidup hendaknya berlaku baik, dan menghindari kegiatan yang tercela seperti berbuat keji, kemungkaran, dan penganiayaan.

Pada buku Tafsir Al-Misbah karya Shihab (2002: 311), Surat An-Nahl ayat 90 menjelaskan Allah memerintahkan hamba-hambanya untuk berbuat kebajikan dengan berlaku adil baik dalam sikap, tindakan, ucapan, dan berbuat ihsan. Ihsan dimaknakan sebagai

perilaku yang lebih utama dari pada adil, ihsan adalah memperlakukan orang lain lebih dari apa yang dilakukan oleh orang lain kepada diri kita sendiri dengan tulus. Allah SWT juga memerintahkan manusia untuk menjauhi larangannya dalam melakukan tindakan tercela yang merupakan perbuatan berdosa.

Perbuatan keji yang dilarang agama adalah perbuatan berupa lisan, tindakan, dan bahkan keyakinan yang dapat membawa keburukan pada akal sehat dan jiwa manusia, sehingga berdampak buruk pada diri sendiri serta lingkungannya. Perbuatan yang munkar dalam pandangan Ibn Asyur munkar adalah tindakan yang tidak mengenakan untuk hati orang lain, melanggar ketentuan Allah baik secara tutur kata maupun perbuatan, serta kegiatan yang membawa kemudharatan. Perbuatan penganiayaan dipandang sebagai perbuatan yang melanggar dalam norma sosial seperti merampok, mencuri, memukul seseorang, dan membalas kejahatan orang lain. Dalam tafsir ini disebutkan dilarang membalas kejahatan melebihi kadar kejahatannya, yang bermakna bila seseorang membalas suatu perbuatan, balaslah sesuai dengan kadar yang diterima (Shihab, 2002: 311).

Bila dikaitkan dengan teori agresivitas di dalam Al-Qur'an bahkan sebelum teori agresivitas, Allah telah memberikan firmanNya bahwa sesama manusia dilarang untuk saling menyakiti, perbuatan keji, munkar, dan penganiayaan bila dikaitkan adalah bentuk dari agresivitas karena merupakan tindakan yang dapat menyakiti orang

lain dan diri sendiri. Selanjutnya Allah berfirman pada surat Al Ahzab ayat 58 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا كَتَبْنَا لَهُمْ فَعَدَا جَنَابُ اللَّهِ وَآيَاتِهِ الْمُبِينَةَ

Artinya : “*Sesungguhnya orang-orang yang menyakiti Allah dan Rasul-Nya, Allah melaknat mereka di dunia dan di akhirat, dan menyediakan bagi mereka siksa yang menghinakan. Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata.*” (Shihab, 2002: 531-532).

Dalam Islam agresivitas merupakan perbuatan yang dilarang dan menjadi perilaku yang dapat menimbulkan dosa. Sebagai contoh suri tauladan kita Rasulullah selalu menunjukkan perilaku yang arif, bijaksana, menjaga tutur kata, serta perbuatannya untuk tidak menyakiti orang lain. Pada buku Tafsir Al-Misbah (Shihab, 2002: 531-532) menerangkan bahwa ayat ini menegaskan ancaman bagi para pelaku perbuatan yang menyakiti Rasulullah baik secara perbuatan ataupun lisan. Diartikan lebih jauh Allah melarang perbuatan buruk yang dilakukan secara sengaja, bahkan apabila seorang mukmin melakukan perbuatan buruk maka bukan berarti mukmin tersebut boleh dihina ataupun dilecehkan.

Secara tersirat walau ditunjukkan untuk sesama mukmin, hakikatnya manusia dilarang untuk saling menyakiti baik secara sikap, tindakan, maupun perbuatan. Fiman Allah SWT selalu menegaskan larangan untuk saling menyakiti sesama manusia dalam bentuk apapun. Oleh karenanya Islam yang melarang untuk saling menyakiti menunjukkan bahwa segala bentuk agresivitas dalam diri manusia

dilarang oleh Allah SWT dan ganjaran dari agresivitas adalah dosa. Dengan demikian Agresivitas adalah suatu tindakan yang sudah tercantum dalam Al-Qur'an dan merupakan perbuatan yang tercela.

B. Kecerdasan Emosi

1. Pengertian Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi mengacu pada kemampuan individu dalam mengenali makna dari setiap emosi dan bernalar serta memecahkan masalah berdasarkan atas emosi tersebut (Mayer & Salovey, 2019). Menurut Goleman (2002) kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosinya dengan intelegensi (*to manage our emotional life with intelligence*) menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengenalan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial.

Salovey dan Grewal (2017) mengemukakan kecerdasan emosi merupakan kemampuan individu dalam mengenali berbagai emosi, menyalurkan emosi dengan berbagai ekspresi, memahami dan memaknai setiap emosi, dan mampu untuk mengatur emosi dalam diri kita maupun orang lain. Bar-On (2006) mendefinisikan kecerdasan emosi adalah kecerdasan sosial yang merupakan bagian dari kompetensi, keterampilan, serta fasilitator sosial dan emosi yang saling terkait yang menentukan seberapa efektif kita memahami dan

mengekspresikan diri kita, memahami orang lain serta hubungan dengan orang lain dalam mengatasi tuntutan sehari-hari.

Menurut Mayers dkk. (2004) menjelaskan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan individu dalam memecahkan perasaan emosional untuk mengenali munculnya berbagai emosi dalam diri sendiri maupun orang lain sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam kemampuan untuk merasakan, berfikir, mengelola, dan mengekspresikan mengenai berbagai emosi sehingga meningkatkan kemampuan emosional dan intelektual.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan individu dalam mengenali, merasakan, dan mengelola emosinya dalam rangka lebih memahami diri sendiri dan orang lain sehingga dapat membina hubungan sosial dengan orang lain. Semakin baik kecerdasan emosi dalam diri individu maka individu tersebut dapat memahami dan mengelola emosi-emosi yang ada dalam dirinya, sehingga mampu mengekspresikan emosi dalam dirinya dengan cara yang baik dan tidak menyimpang.

2. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi menjadi sebuah keterampilan dalam diri manusia yang memiliki potensi untuk berkembang melalui lingkungan masyarakat tempat individu tinggal dan berkembang sehingga menjadikannya proses belajar (Satiadima & Waruru, 2003: 26-27),

dalam prosesnya kecerdasan emosi dipengaruhi oleh beberapa aspek. Adapun aspek kecerdasan emosi (Goleman, 2007: 58-59) menyatakan bahwa kecerdasan emosional ditandai dengan lima hal di antaranya :

1. Kesadaran diri

Kemampuan ini adalah mengenali emosi diri sendiri pada saat perasaan itu muncul. Ketidakmampuan untuk menyadari perasaan diri sendiri membuat orang berada di bawah kekuasaan emosi.

2. Pengendalian diri

Suatu kemampuan dimana individu mampu menyadari emosi dari dalam diri seseorang akan mengalami kemajuan emosi dengan berkembangannya kemampuan untuk mengendalikan emosinya. Mengendalikan emosi, seseorang mampu beradaptasi dengan perubahan perasaannya baik yang sifatnya positif atau negatif.

3. Motivasi

Motivasi memiliki kaitan dengan kemampuan seseorang untuk menata emosinya, memusatkan perhatian pada perasaan yang positif dan mengesampingkan perasaan yang bersifat negatif.

4. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan untuk menyadari dan mengendalikan emosi diri tidak akan lengkap apabila tidak diimbangi dengan

kemampuan untuk menyadari emosi dan perasaan dari orang-orang disekelilingnya.

5. Membina hubungan

Keterampilan untuk memberikan pengaruh bagi orang lain tersebut. Bentuk pengaruh yang bersifat positif bagi pihak lain misalnya, menawarkan solusi untuk mengatasi persoalan yang sedang dihadapi oleh orang lain tersebut, atau mendukung dan ikut merasakan kebahagiaan yang sedang dirasakan oleh orang lain

Selanjutnya menurut (Salovey, 1999: 57-59) membagi kecerdasan emosi kedalam 5 kemampuan utama yaitu;

1. Mengenali emosi diri

Kemampuan dimana individu dapat mengenali perasaan yang muncul disaat perasaan datang itu datang kepada individu. Kemampuan ini menjadi pondasi dalam kecerdasan emosi, dimana kemampuan ini dikatakan sebagai meta mood yaitu kesadaran manusia dalam merasakan emosinya sendiri.

2. Mengelola Emosi

Manusia memiliki kemampuan untuk mengelola emosi, dimana manusia bisa mengungkap perasaan yang ada dalam dirinya supaya dapat sejalan dengan emosi yang diungkapkan. Dengan demikian manusia dapat menyalurkan diri dengan perasaan tersebut dan menjaga titik keseimbangan dalam emosinya sehingga terciptanya kesejahteraan emosi dalam dirinya.

3. Memotivasi diri

Motivasi berfungsi sebagai bahan bakar dalam meluapkan perasaan-perasaan yang muncul dalam diri individu. Dengan motivasi yang positif individu mampu untuk mengendalikan dorongan-dorongan hati dalam bertindak, sehingga individu menjadi pribadi yang dapat mencapai kesejahteraan emosi.

4. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan yang memiliki nama lain yang disebut empati. Kemampuan ini membuat individu peduli dengan orang selain dirinya, mampu menangkap isyarat yang dikeluarkan dari perasaan orang lain, memiliki kepekaan terhadap orang lain, sehingga menjadikan individu sebagai pribadi yang mampu menerima perasaan dan pandangan orang lain.

5. Membina hubungan

Keterampilan yang mendasari kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Interaksi ini dapat menjadikan individu mengetahui bagaimana memosisikan diri dalam lingkungan masyarakat, sehingga menjadikan individu mampu memiliki penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan disekitarnya.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa aspek dalam kecerdasan emosi antara lain : kesadaran diri, mengenali emosi, motivasi, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan dengan orang

lain. Pada kesempatan kali ini peneliti akan menggunakan aspek (Goleman, 2007: 58-59)

3. Kecerdasan Emosi Dalam Perspektif Islam

Individu memiliki berbagai macam emosi dalam dirinya, dimana emosi sendiri muncul dari berbagai pengalaman dalam menyesuaikan diri untuk menangani kondisi afeksinya. Pengalaman ini akan dituangkan individu dalam bentuk perilaku yang dapat diwujudkan. Kecerdasan emosi memiliki peran penting bagi individu untuk mengelola menyesuaikan diri dalam pengalaman afektifnya, karena kecerdasan emosi memiliki peran sebagai pengatur untuk merasakan, mengenali, dan mengelola emosi dalam diri individu.

Dalam perspektif Islam manusia diberkati dengan berbagai perasaan dalam dirinya seperti bahagia, gembira, cemas, marah, sedih, dan lain sebagainya. Karena berbagai emosi dalam dirinya manusia dianjurkan untuk selalu meningkatkan kesabaran, kepercayaan diri, keyakinan, serta optimis dalam menghadapi berbagai situasi. Anjuran tersebut dimaksudkan dengan tujuan agar manusia dapat mengendalikan dan mengelola emosinya seperti firman Allah SWT pada surat Al-Ar Rad (13):28 :

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya : *“(Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka manjadi tenteram disebabkan karena dzikrullah. Sungguh, hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tenteram.”* (Shihab, 2002: 271-274).

Pada ayat ini orang yang beriman akan memiliki hati yang tenang dengan mengingat nama Allah. Pada tafsir Al-Misbah (Shihab, 2002: 271-274), *dzikrullah* dapat melahirkan ketenangan hati. Pada saat hati bergelombang karena takut dan gemetar terhadap siksaan Allah, dengan berdzikir dan mengingat nama Allah yang merupakan sumber dari harapan, kebahagiaan, kepercayaan, dan keyakinan maka manusia akan mendapatkan ketenangan hati dengan sumber yang tidak terbatas.

Secara tersirat ayat ini menggambarkan bagaimana manusia harus mengelola emosi mereka. Pada bagian salah satu dimensi kecerdasan emosi yaitu mengelola emosi, pengelolaan emosi adalah bagaimana individu dapat menangani berbagai emosi yang ada dalam dirinya sehingga dapat memunculkan perilaku yang dapat terkontrol dengan baik.

Selanjutnya dalam ajaran Islam manusia merupakan makhluk yang akan diuji dengan berbagai cobaan yang akan berurusan dengan hatinya. Hal ini disebutkan dalam Firman Allah pada ayat Ali Imran (3) : 186 yang berbunyi:

لَنُبَلِّغَنَّ فِي أَمْوَالِكُمْ وَأَنْفُسِكُمْ وَلَتَسْمَعَنَّ مِنَ الَّذِينَ أُوتُوا الْكِتَابَ مِنْ قَبْلِكُمْ وَمِنَ الَّذِينَ

أَشْرَكُوا أَدَىٰ كَثِيرًا ۚ وَإِنْ تَصْبِرُوا وَتَتَّقُوا فَإِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya : “Kamu sungguh-sungguh akan diuji terhadap hartamu dan dirimu. Dan (juga) kamu sungguh-sungguh akan mendengar dari orang-orang yang diberi kitab sebelum kamu dan dari orang-orang yang mempersekutukan Allah, gangguan yang banyak yang menyakitkan hati. Jika kamu bersabar dan bertakwa, maka

sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang patut diutamakan.” (Shihab, 2002 : 361-363).

Dalam Firman Allah di atas, dapat diketahui bahwa manusia akan diuji dengan berbagai cobaan dan gangguan yang menyakitkan hati. Berkaitan dengan kecerdasan emosi pada tafsir Al-Misbah (Shihab, 2002: 361-363) Shihab menafsirkan bahwa ayat ini mengandung peringatan sekaligus kabar gembira bagi kaum muslimin, peringatan yang bersangkutan dengan harta seperti kekurangan harta atau kehilangan harta, dan diri sendiri akan diuji dengan cobaan seperti penganiayaan, luka, serta kepedihan atas perang. Namun menjelaskan lebih jauh ujian dan cobaan adalah suatu keniscayaan bagi setiap manusia, dan hendaknya bila mereka tau akan setiap cobaan manusia harus menyadari bukan hanya dirinya saja yang mendapatkan cobaan. Oleh karenanya keniscayaan itu adalah suatu hal yang harus persiapan secara mental karena cobaan pasti datang sehingga, dengan persiapan itu manusia dapat lebih bersabar dalam mengampu cobaan yang akan datang (Shihab, 2002 : 361-363).

Secara tersirat persiapan mental dan kesabaran merupakan bagian dari kecerdasan emosi bagaimana manusia mengenali perasaan yang ada dalam dirinya sehingga dapat mempersiapkan bagaimana cara untuk menuangkan emosi yang akan muncul. Kesabaran sendiri dalam Islam sering disebutkan sebagai bentuk keimanan terhadap Allah SWT dan hal ini dapat dikaitkan dengan bagaimana manusia mengelola

emosi dalam dirinya menghadapi setiap perasaan yang muncul yang ada dalam dirinya dengan kesabaran yang ada dalam dirinya.

C. Neurotisme

1. Pengertian Neurotisme

Neurotisme dapat dicirikan dengan kepemilikan emosi yang negatif seperti rasa khawatir, cemas, rasa tidak aman, dan labil. Seseorang yang memiliki tingkat tinggi pada dimensi ini mereka akan kesulitan dalam menjalin hubungan dan berkomitmen, mereka juga memiliki tingkat *self esteem* yang rendah. Individu yang memiliki nilai yang tinggi pada dimensi ini juga mudah mengalami kecemasan, rasa marah, depresi, dan memiliki kecenderungan *emotionally reactive* (Iskandar & Zulkarnain, 2018: 54).

Neurotisme diindikasikan sebagai perbedaan individu untuk menerima berbagai stimulus negatif yang akan memicu emosi negatif (Bullis & Ellard 2018: 32). Neurotisme dapat menimbulkan buah pemikiran yang negatif serta rendahnya kemampuan menilai emosi sehingga mengurangi kesejahteraan emosional akibat penilaian yang subjektif. Lucas (2018: 87). Neurotisme juga menyebabkan dapat mempengaruhi kondisi kesehatan baik secara fisik maupun mental karena reaksi implusif terhadap emosi negatif (Schmidt & Watson 2020). Wade dan Tavis (2019) juga menyebutkan bahwa Neurotisme memproyeksikan seberapa besar tingkat kecemasan seseorang, ketidakmampuan dalam mengontrol dorongan emosi yang implusif,

dan kecenderungannya yang subjektif dalam merasakan emosi negatif seperti kemarahan, rasa bersalah, kebencian dan penolakan. Neurotisme mengacu pada tingkat ketidakstabilan emosional dan kerentanan terhadap tekanan psikologis. Orang yang memiliki tingkat neurotisme yang tinggi kurang dapat diprediksi dan kurang konsisten dalam reaksi emosional mereka.

Berdasarkan pada penjelasan diatas neurotisme adalah *trait* kepribadian yang merujuk pada kepribadian dengan perspektif yang negatif, dan rentan terhadap ketidakstabilan emosi, ketidakstabilan emosi *trait* kepribadian ini merujuk pada perwatakan yang memiliki sifat diri mudah risau, merasa tidak aman, cemas, tegang, marah, depresi, dan takut. Selain itu ketidakstabilan emosi juga mengacu pada perubahan dimana individu yang memiliki kestabilan emosi dan penyesuaian diri yang tinggi menjadi tidak stabil secara emosi dan berkurangnya kemampuan dalam menyesuaikan diri, reaktif terhadap emosi-emosi negatif, dan kesulitan mengatur dorongan dalam dirinya.

2. Aspek-Aspek Neurotisme

Neurotisme digambarkan sebagai kepribadian yang berlawanan dengan kestabilan emosi. Karena berlawanan dengan kestabilan emosi, kecenderungan *trait* kepribadian ini memiliki pandangan negatif, terlalu terbawa suasana dengan salah satu emosi negatif, serta reaktif terhadap berbagai kondisi emosional (McCrae & John 2008). Menurut

McCrae dan Costa (2008: 97) Aspek *neuroticism* tersebut mencakup sebagai berikut :

1. *Anxiety* (kecemasan),

Neuroticism identik dengan tingkat kecemasan individu yang tinggi. Oleh karenanya, kecemasan yang menumpuk dalam diri individu dapat memunculkan kepribadian *neuroticism*.

2. *Angry hostility* (amarah)

Amarah merupakan salah satu emosi negatif yang rentan terhadap berbagai stimulus. Amarah dapat dipicu dengan berbagai hal seperti keadaan lalu lintas yang padat, dan adanya kalimat menyinggung dari orang lain terhadap individu. Amarah yang tidak terkelola dengan baik dapat membuat individu memiliki dorongan untuk bertidak agresif.

3. *Depression* (emosi depresi)

Depresi adalah emosi negatif yang dapat memicu berbagai dorongan dalam diri individu untuk melakukan tindakan yang menyakiti diri sendiri maupun orang lain.

4. *Self-consciousness* (kesadaran diri),

Kesadaran diri merupakan kemampuan untuk mengenali kemampuan dirinya sendiri terhadap individu lain. Sehingga dapat menjalin hubungan dengan individu lain karena percaya akan kemampuannya. Kurangnya kesadaran diri dapat membuat individu kurang percaya akan kemampuan dirinya sendiri.

Sehingga bisa membuat individu kesulitan dalam menjalin komunikasi dengan orang lain. Kurangnya kesadaran diri juga dapat diartikan sebagai kurangnya dalam memahami perasaan yang ada dalam diri sendiri yang dapat membuat individu kesulitan dalam mengelola emosi dalam dirinya.

5. *Impulsiveness* (implusivitas),

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan mengendalikan dorongan yang ada dalam diri. Dorongan yang tidak dapat dikelola dengan baik akan memunculkan perilaku yang dapat menyakiti diri sendiri maupun orang lain. Kesulitan menahan dorongan dalam diri juga dapat membuat emosi menjadi tidak stabil karena kesulitan dalam mengekspresikan emosinya.

6. *Vulnerability* (kerentanan emosional)

Individu dengan kepribadian neuroticism rentan terhadap berbagai emosi negatif dalam dirinya. Emosi negatif ini akan membuat individu dengan kepribadian ini rentan terhadap berbagai serangan psikologis dan dapat memicu dorongan yang tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut.

Sedangkan menurut Soto & Johm (2017) yang mengacu pada teori McCrae dan Costa Aspek *neuroticism* dibagi menjadi 3 aspek yaitu;

1. Kecemasan

Individu yang kurang mampu dalam menyesuaikan diri dalam menghadapi tekanan yang dihadapinya akan memicu

perasaan cemas dalam dirinya. Perasaan cemas ini menjadi salah satu aspek neuroticism karena memang individu dengan *trait* kepribadian ini memiliki tingkat kecemasan yang tinggi.

2. Depresi

Depresi adalah kondisi emosional yang negatif dimana dapat mempengaruhi mood, proses berfikir, dan perilaku individu. Individu yang berada dalam keadaan depresi dapat memperlihatkan kecenderungannya yang berfikiran negatif, mudah sedih, kurangnya motivasi, dan merasa tidak berdaya

3. Volatilitas Emosional

Volatilitas emosional adalah kecenderungan individu dalam merasakan fluktuasi emosional antara perasaan senang dan sedih, hal ini menyebabkan individu menjadi reaktif terhadap berbagai perasaan dan perubahan suasana hati dari senang dan sedih berdasarkan stimulus yang tidak disukai.

Berdasarkan aspek di atas peneliti akan menggunakan aspek dari Soto & John (2017) yaitu, kecemasan, depresi, dan volatilitas emosional. Peneliti menggunakan aspek John & Soto (2017) atas pertimbangan penggunaan alat ukur BFI II yang telah dikaji oleh Soto & John yang masih relevan hingga saat ini dan bahkan masih terus dikembangkan dan diuji hingga saat ini. perbedaan individu dalam pola pikir, perasaan, dan perilaku khas orang dapat diatur dalam domain Lima Besar sifat kepribadian (Goldberg, 1993, John et al.,

2008, McCrae dan Costa, 2008). Selain itu, kelima domain luas ini dapat dikonsep secara hierarkis, dengan masing-masing domain mencakup beberapa ciri aspek yang lebih spesifik (DeYoung et al., 2007, McCrae dan Costa, 2010, Roberts et al., 2005). The Big Five Inventory–2 (BFI-2; Soto & John, in press) adalah kuesioner berisi 60 item yang mengoperasionalkan konseptualisasi hierarki struktur kepribadian dengan menilai domain Lima Besar dan 15 aspek: Extraversion (dengan aspek Sociability, Assertiveness, dan Tingkat Energi), Agreeableness (Welas Asih, Rasa Hormat, dan Kepercayaan), Conscientiousness (Organisasi, Produktivitas, dan Tanggung Jawab), Emosionalitas Negatif (Kecemasan, Depresi, dan Volatilitas Emosional), dan Open-Mindedness (Keingintahuan Intelektual, Sensitivitas Estetika, dan Imajinasi Kreatif). Waktu penyelesaian BFI-2 yang cukup singkat membuatnya sesuai untuk banyak konteks penelitian dasar dan terapan.

3. Neurotisme dalam Perspektif Islam

Neurotisme kepribadian yang cenderung dengan emosi yang tidak stabil berlawanan dengan stabilitas emosi karena kerentanan terhadap berbagai emosi negatif yang ada di dalam diri individu ataupun dari lingkungan sekitar. Kecenderungan kepribadian ini apabila dikaitkan dengan Islam yang merujuk pada Al-Qur'an berkaitan dengan sifat manusia yang mudah gelisah, dan tergesa-gesa dengan apa yang ingin dilakukan serta menyelesaikan berbagai permasalahan hal ini

disampaikan dalam firman Allah surat Al-Ma'arij ayat 19-21 yang berbunyi :

إِنَّ الْإِنْسَانَ خُلِقَ هَلُوعًا (١٩) إِذَا مَسَّهُ الشَّرُّ جَزُوعًا (٢٠) وَإِذَا مَسَّهُ الْخَيْرُ مَنُوعًا (٢١)

“Sesungguhnya manusia diciptakan bersifat gelisah apabila ia ditimpa kesusahan ia sangat berkeluh kesah dan apabila ia mendapat kebaikan ia amat kikir.” (Shihab, 2002:319)

Pada Ayat ini menunjukkan terkait dengan sifat manusia yang mudah gelisah, berkeluh kesah ketika susah, dan menjadi kikir saat mendapat kebaikan. Pada buku tafsir Al-Misbah (Shihab, 2002:319) diterangkan bahwa ayat ini menggambarkan perilaku manusia yang memiliki keinginan yang meluap-luap dan saat keinginan ini diberikan cobaan mereka mulai berkeluh kesah dan menjadi gelisah. Dalam hal ini sifat yang dimiliki manusia dianggap alami dan naluriah dan menjadi bagian dari egoisme manusia. Bila dikaitkan dengan kepribadian *neuroticism* sifat gelisah yang ada dalam diri manusia bisa memicu adanya emosi negatif yaitu kecemasan sehingga mereka rentan terhadap emosi negatif dan memunculkan kepribadian neurotisme.

Selanjutnya ayat yang menunjukkan bahwa manusia bersifat terburu-buru, tergesa-gesa, dan gelisah difirmankan oleh Allah SWT dalam surat Al-Anbiyya ayat 37 yang berbunyi;

خُلِقَ الْإِنْسَانُ مِنْ عَجَلٍ ۗ سَأُرِيكُمْ آيَاتِي فَلَا تَسْتَعْجِلُونِ

Artinya : *“Manusia telah dijadikan (bertabiat) tergesa-gesa. Kelak akan Aku perlihatkan kepadamu tanda-tanda azab-Ku. Maka janganlah kamu minta kepada-Ku mendatangkannya dengan segera.”* (Shihab, 2002:54-55)

Pada ayat ini menegaskan kembali sifat manusia yang tergesa-gesa dan ancaman Allah SWT tentang azab yang akan disegerakan kepada mereka yang bertabiat buruk. Pada tafsir Al-Misbah karya Quraisy Shihab (Shihab, 2002:54-55) menerangkan bahwa sifat terburu-buru dan tergesa-gesa menimbulkan akibat yang dapat menimbulkan akibat yang tidak baik serta merugikan banyak pihak, juga menyebabkan penyesalan yang tidak berkesudahan. Dari ayat dan tafsir yang telah dipaparkan memang menunjukkan adanya kecenderungan kepribadian *neuroticism* dalam diri manusia, hal ini disebutkan berulang kali tentang sifat manusia yang tergesa-gesa, gelisah, dan rakus, sehingga dapat menciptakan emosi emosi negatif yang ada dalam diri manusia dan membuat manusia memiliki kepribadian *neuroticism*.

D. Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Neurotisme terhadap Agresivitas

Manusia akan mengalami perkembangan secara fisik dan mental hal ini disampaikan oleh Hurlock (2016: 43) bahwa individu harus mulai menerima bagaimana perkembangan fisiknya, mempelajari hubungan sosial, memperoleh kemandirian emosional, mengembangkan ketrampilan sosial dan intelektual, memahami nilai-nilai sebagai orang dewasa, dan mempertanggungjawabkan segala perbuatannya terhadap lingkungan sekitarnya. Terlebih masa perkembangan ini merupakan masa yang penuh interaksi dengan lingkungan sosial, teman sebaya, serta perlunya arahan dari orang tua. Interaksi tersebut akan memerankan peran penting dalam masa perkembangan individu dalam menentukan perilakunya di

masyarakat luas. Bila interaksi ini memberikan skema secara negatif maka memungkinkan untuk mengembangkan agresivitas, kecemasan, serta sulitnya berinteraksi dengan orang lain (Wibowo, N. R., & Wimbari, S., 2019). Hal ini dapat membuat manusia menjadi individu yang rentan terhadap stres karena individu yang tidak dapat menangani berbagai tekanan yang dialami ini memiliki kemungkinan untuk terpicunya agresivitas guna meluapkan emosi tertekan yang ada dalam dirinya.

Kecerdasan emosi akan berperan penting dalam masa perkembangan remaja, karena dengan kecerdasan emosi inilah manusia dapat mengenali, mengelola, mengatur, dan mengungkapkan emosinya Salovey dan Grewal (2018: 64). Kecerdasan emosi akan membuat manusia dapat lebih memahami emosinya sendiri, sehingga dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan emosionalnya. Dengan kecerdasan emosi manusia dapat mengatur dan mengelola emosinya sehingga tidak mudah mengalami perasaan tertekan dan frustrasi yang dapat memungkinkan timbulnya agresivitas. Salah satu penelitian yang mengemukakan bahwa kecerdasan emosi memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi terhadap agresivitas adalah penelitian Puspitasari pada tahun 2021

Kerentanan emosional menjadi salah satu faktor agresivitas. Kerentanan ini merupakan salah satu emosi yang muncul dalam diri individu yang muncul akibat emosi negatif yang dialami individu. Kerentanan emosi erat kaitannya dengan emosi, Menurut Illahi dkk (2018: 29) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi

perilaku agresif antara lain kematangan emosi, Kontrol diri, religiusitas dan emosi serta pengaruh media. Bila diibaratkan sebagai keadaan emosi yang berhadapan berbagai emosi baik positif maupun negatif. Emosi positif dapat menjadi sumber motivasi bagi individu, akan tetapi emosi negatif yang datang silih berganti apabila tidak dapat dikelola dengan baik akan menyebabkan emosi menjadi rentan dan tidak stabil karena berbagai emosi negatif yang tidak dikelola dengan baik sehingga menimbulkan perasaan tertekan dan frustrasi yang dapat memunculkan kecenderungan *trait* kepribadian neurotisme dan berpotensi melampiaskan perasaan negatifnya dengan agresivitas. Jika individu tidak mampu membawa diri dalam kontrolnya artinya tidak mampu menahan dorongan-dorongan dari dalam diri dalam bentuk perilaku agresif. (Rarindo & Satata, 2021)

Agresivitas memiliki berbagai faktor yang dapat memicu perilaku tersebut menurut Khare (2019: 97) faktor agresivitas adalah iritabilitas mengacu pada reaksi impulsif, kerentanan emosional mengacu pada perasaan tidak nyaman dan putus asa, pikiran kacau dan perenung, kontrol diri, harga diri, dan gaya atribusi bermusuhan.

Pada berbagai faktor tersebut kecerdasan emosi memiliki aspek mengenali emosi diri, mengelola emosi, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan (Goleman, 2018: 57-59). Aspek ini dapat berkaitan dengan faktor agresivitas. Aspek kecerdasan emosi mengacu pada bagaimana individu mengendalikan diri dengan mengenali,

mengatur, mengelola, menyalurkan, dan mengungkapkan emosi dalam dirinya.

Bila dipaparkan mengenali emosi diri dapat meningkatkan kemungkinan mempengaruhi faktor iritabilitas. Dengan mengenali emosi individu dapat mengetahui gejala iritabilitas dalam dirinya sehingga, dapat lebih mengontrol perasaan yang dapat memicu iritabilitas pada dirinya. (Goleman, 2018: 72) menjelaskan bahwa mengenali emosi merupakan menyadari dan memperhatikan hal-hal yang berlangsung dalam diri, merefleksi diri, mengamati dan menggali pengalaman-pengalaman yang disadari dan tidak, termasuk emosi. Mengenali emosi diri juga dapat memungkinkan mempengaruhi faktor kerentanan emosional, dengan ini individu dapat lebih sadar akan perasaan negatif seperti frustrasi atau kemarahan yang ada dalam dirinya sehingga dapat mengontrolnya sehingga dapat menyalurkannya dengan baik dan tidak melakukan tindakan agresivitas. Penelitian yang menunjukkan pengaruh ini adalah (Saputro, 2019: 32) dengan penelitian pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas remaja.

Aspek motivasi diri memungkinkan untuk mempengaruhi faktor pikiran yang kacau dan perenungan. Dengan memiliki motivasi yang baik individu dapat memotivasi dirinya dari pikiran-pikiran yang membebani dirinya sehingga dapat bergerak menjadi positif dan pikiran yang lebih terbuka. Motivasi diri yang tinggi meningkatkan kemampuan berfikir dari pengalaman-pengalaman serta meningkat nilai dalam diri sehingga

individu mampu mengendalikan pikirannya (Meldona dan Siswanto, 2018:260). Mengelola emosi dapat mempengaruhi faktor kontrol diri dengan pengelolaan emosi yang baik individu dapat merasakan dan mengenali emosinya dengan lebih baik. Menurut Illahi dkk (2018: 29) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain kematangan emosi, Kontrol diri, religiusitas dan emosi serta pengaruh media. Sehingga mampu mengontrol dorongan emosi dalam dirinya dalam bertindak. Selain itu dengan pengelolaan emosi ini dapat mempengaruhi faktor harga diri, dengan pengelolaan emosi yang baik individu dapat dengan positif menilai dirinya secara keseluruhan dan lebih menghargai diri sendiri.

Pada aspek *neuroticism*, *neuroticism* memiliki aspek kecemasan, depresi, volatilitas emosional (Soto & John, 2016) Aspek-aspek *neuroticism* erat kaitannya dengan kerentanan emosional, namun bila dilihat lebih lanjut aspek *neuroticism* dapat mempengaruhi faktor-faktor agresivitas. Kecemasan dapat mempengaruhi faktor iritabilitas. Karena rasa frustrasi dapat timbul dari adanya kecemasan yang berlebihan terhadap suatu stimulus berupa tekanan yang datang baik dari luar maupun dari dalam. Kecemasan merupakan reaksi emosional yang tidak menyenangkan terhadap bahaya yang tidak nyata atau imajiner yang muncul dengan pengalaman otonom dan subjektif dan dirasakan sebagai ketegangan, ketakutan, dan kecemasan (Spielberger, 2018: 54).

Depresi dan volatilitas emosional yang timbul dapat membuat individu tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik sehingga dapat memunculkan tindakan agresivitas. Menurut Chaplin (2018: 57) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan diri terhadap dorongan emosi yang dapat mempengaruhi tingkah laku, kemampuan dimana individu mampu untuk menekan dorongan emosional negatif dalam perbuatan perilaku yang berlebihan atau tingkah laku impulsif. Dalam tiap diri individu terdapat suatu mekanisme yang dapat berfungsi dalam mengatur dan mengarahkan setiap tindakan dan perilaku yaitu kontrol diri (Chaq dkk, 2018). Diketahui bahwa kuatnya pengaruh sifat agresi dapat memprediksi munculnya perilaku marah, sedangkan kuat tidak kontrol diri dapat mengarahkan pada minimnya perilaku marah. Depresi dapat menjadi aspek yang mempengaruhi kerentanan emosional. Hal ini dikarenakan depresi dapat mempengaruhi keadaan emosional individu. Individu dengan keadaan depresi sangat rentan terhadap berbagai keadaan emosional yang negatif.

Kesadaran diri dapat memungkinkan mempengaruhi faktor harga diri. Hal disebabkan dengan kesadaran tinggi yang baik individu dapat memahami nilai yang ada dalam dirinya, sehingga menjadi individu yang dapat menghargai dirinya sendiri. Manson (2018: 39) menambahkan kesadaran diri adalah pemahaman yang sederhana terhadap keadaan seseorang sehingga dapat menentukan nilai dalam dirinya. Selanjutnya kerentanan emosional dalam aspek neurotisme dapat mempengaruhi faktor

kerentanan emosional dan iritabilitas. Individu yang memiliki kerentanan emosional dapat mempengaruhi rasa frustrasi dan mudah bereaksi secara emosional terhadap tekanan yang dihadapinya dan bertindak impulsif. Sehingga individu tersebut rentan terhadap keadaan emosional baik itu rasa frustrasi atau amarah. Selanjutnya menurut kata hati dapat mempengaruhi faktor pikiran yang kacau dan perenungan, gaya atribusi permusuhan, kontrol diri. Menurut kata hati dapat membuat individu menjadi individu yang sulit mengontrol dirinya dalam menghadapi berbagai keadaan emosional. Menurut kata hati juga membuat individu menjadi lebih mudah memunculkan rasa permusuhan terhadap orang lain karena merasa tidak senang terhadap individu lain. Selain itu, individu yang menurut kata hati dapat membuat individu menjadi rentan terhadap keadaan sekitarnya, bila mendapatkan stimulus secara emosional menurut kata hati dapat membuat pikiran individu menjadi kacau dan merenungkan berbagai stimulus emosional yang datang kepadanya.

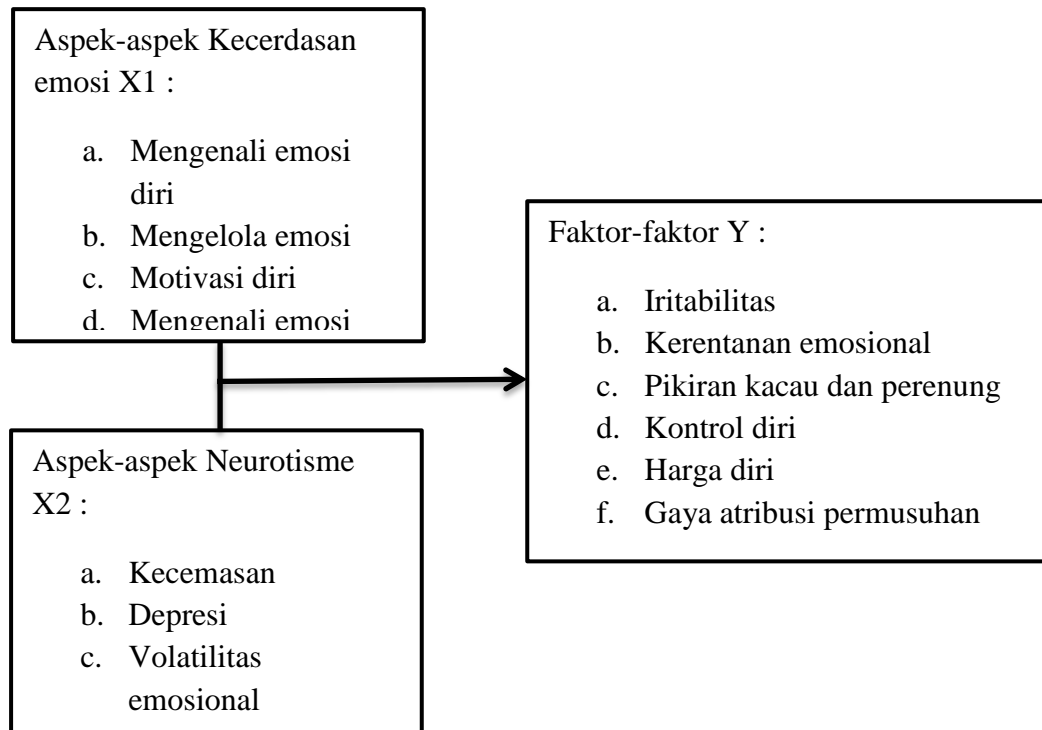
Aspek neurotisme dapat memicu faktor agresivitas menjadi lebih tinggi dimana dengan berbagai perasaan negatif dalam dirinya individu akan menjadi tertekan dan sulit menahan dorongan yang ada dalam dirinya, sulit menyesuaikan diri, kesulitan berinteraksi dengan orang lain, memandang diri sendiri secara negatif sehingga tidak menghargai diri sendiri dan dapat memunculkan agresivitas guna menyalurkan emosi negatif yang ada dalam dirinya.

Dari paparan diatas berbagai aspek kecerdasan emosi dan *neuroticism* masing-masing dapat meningkatkan kemungkinan mempengaruhi faktor dari agresivitas. Dari kedua variabel tersebut bila digabungkan aspek-aspek tersebut dapat mempengaruhi faktor dari agresivitas, pada aspek mengenali emosi, motivasi diri dan mengelola dengan aspek kecemasan, amarah, volatilitas emosional, aspek ini dapat meningkatkan kemungkinan dalam mempengaruhi faktor iritabilitas, kerentanan emosional, pikiran kacau dan perenung, kontrol diri, harga diri, dan gaya atribusi bermusuhan. Hal ini karena aspek kecerdasan emosi ini dapat saling berhubungan dengan aspek *neuroticism*, aspek ini berhubungan untuk dapat mempengaruhi faktor agresivitas dengan mengenali emosi, motivasi diri, dan mengelola emosi dapat menurunkan kecemasan amarah, depresi, dan kerentanan dan menyalurkan dengan cara yang baik karena memahami apa yang sedang dirasakan dan dialami oleh individu sehingga faktor agresivitas dapat ditekan dan dikurangi efeknya.

Lalu aspek membina hubungan dan mengenali emosi orang lain berhubungan dengan implusif dan kesadaran diri, kedua aspek ini berhubungan karena dengan membina hubungan dan mengenali emosi orang lain individu dapat dengan lebih mudah menyesuaikan diri sehingga tidak bertindak implusif dan memiliki kesadaran diri. Hubungan ini dapat mempengaruhi faktor harga diri dan gaya atribusi bermusuhan dengan aspek tersebut individu dapat lebih memahami diri sendiri dan menghargai

diri sendiri dan orang lain, tidak mudah memandang berbagai stimulus dengan pandangan negatif dan bermusuhan yang dapat menjadi agresivitas

Tabel 2 1. Skema pengaruh kecerdasan emosi dan Neurotisme terhadap agresivitas



E. Hipotesis

1. Terdapat pengaruh signifikan kecerdasan emosi terhadap agresivitas pada pemain game online Mobile Legends Bang Bang
2. Terdapat pengaruh signifikan terhadap agresivitas pada pemain game online Mobile Legends Bang Bang
3. Terdapat pengaruh signifikan kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain game online Mobile Legends Bang Bang

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah jenis penelitian kausalitas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kausalitas menurut Azwar (2018: 10) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengambil kesimpulan dari hubungan sebab-akibat yang ditimbulkan dari variabel yang diteliti.

Selanjutnya untuk pendekatan, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menggunakan data penelitian berupa angka-angka yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran lalu diolah menggunakan metode statistik (Azwar, 2019: 5). Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu proses pencarian informasi dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat untuk menganalisis informasi tentang apa yang ingin kita ketahui (Djollong, 2014: 86).

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang lebih menekankan pada analisis data numerik (bilangan) yang kemudian diolah dengan menggunakan metode statistik (Sari, 2018: 35). Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan data yang merupakan data numerik untuk dianalisa. Peneliti akan menganalisa variabel-variabel yang telah ditetapkan oleh peneliti mengenai apakah variabel tersebut terdapat adanya pengaruh pada masing masing variabel yakni variabel kecerdasan emosi dan *neuroticism* memiliki pengaruh terhadap agresivitas.

B. Variabel dan Definisi Operasional

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu satu variabel dependen dan dua variabel independen. Variabelnya yaitu sebagai berikut:

1. Variabel dependen (Y) : Agresivitas
2. Variabel independen 1 (X1) : Kecerdasan Emosi
3. Variabel independen 2 (X2) : Neurotisme

a. Definisi operasional agresivitas

Agresivitas merupakan dorongan perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu secara fisik maupun psikis dan merusak benda atau objek yang ada disekitarnya dalam rangka menyalurkan emosi negatif yang ada dalam dirinya sehingga menjadi suatu tingkah laku dapat menyakiti diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Tingkat agresivitas akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala agresivitas yang terdiri dari aspek agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, dan permusuhan.

b. Definisi operasional kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah kemampuan individu dalam mengenali, merasakan, dan mengelola emosinya dalam rangka lebih memahami diri sendiri dan orang lain sehingga dapat membangun hubungan sosial dengan orang lain. Kecerdasan emosi akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala aspek-

aspek kecerdasan emosi yang terdiri dari mengenali emosi diri, mengelola emosi, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan.

c. Definisi operasional Neurotisme

Neurotisme adalah *trait* kepribadian yang merujuk pada kepribadian dengan perspektif yang negatif, dan rentan terhadap ketidakstabilan emosi, ketidakstabilan emosi *trait* kepribadian ini merujuk pada perwatakan yang memiliki sifat diri mudah risau, merasa tidak aman, cemas, tegang, marah, depresi, dan takut. Ketidakstabilan emosi ini membuat individu menjadi sulit menyesuaikan diri dan sulit dalam mengatur dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya. neurotisme dapat diukur dengan menggunakan skala yang terdiri dari aspek kecemasan, depresi, dan volatilitas emosional.

C. Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di grup X Mobile Legends (MOLE) menggunakan *google formulir*

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2023

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Sumber data primer merupakan seluruh sumber data yang diperoleh dari skala yang akan dibagikan melalui *google formulir* yang dibagikan kepada setiap responden. Adapun responden yang terlibat dalam pengisian skala ini berasal dari kalangan komunitas *game mobile legends* di X dengan nama komunitas MOLE.

E. Populasi, Sample, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang menjadi fokus perhatian serta menjadi sumber data penelitian (Nurrahmah dkk., 2021: 33). Populasi terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu berdasarkan apa yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2008: 80). Pada penelitian ini populasi dari komunitas MOLE yang akan dituju berjumlah 2996 orang per-tanggal 7 Juli 2023.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul mewakili populasi (Sugiyono, 2008: 81). Dalam penelitian ini, sampel diambil berdasarkan Tabel Isaac dan Michael

dengan menggunakan taraf kesalahan 5% yang berarti menggunakan 312 sample.

3. Teknik sampling

Tekning sampling merupakan suatu cara untuk mengambil sampel yang benar-benar dapat mewakili (*representative*) dan menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya (Gunawan 2018: 64-65). Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak) adalah salah satu cara dari pengambilan sampel, dimana semua objek atau elemen populasinya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Gunawan 2018: 59). Penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling*, dimana pada teknik ini sampel ditentukan dengan memilih secara bebas sesuai keinginan peneliti atau berdasarkan kemudahan peneliti dalam mendapatkan data tersebut. Teknik ini juga memerlukan persetujuan dari subjek yang memenuhi kriteria peneliti untuk dijadikan subjek. Oleh karena dengan teknik ini diperlukan surat persetujuan dari subjek yang bersedia. Untuk kriteria yang ditetapkan adalah remaja dengan umur 17 tahun atau diatasnya, serta telah memainkan *game mobile legends* kurang lebih satu tahun belakangan ini secara rutin.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologi dengan berdasarkan aspek pada variabel yang

diteliti. Skala psikologi merupakan alat ukur yang digunakan dalam mengukur atribut non-psikologi (Azwar, 2019: 139). Skala akan dirangkai dengan menggunakan empat pilihan jawaban yang bertujuan untuk menghindari pilihan netral atau ragu-ragu. Hal ini dilakukan karena pilihan netral atau ragu-ragu dapat memunculkan kecenderungan pada subjek untuk memilih jawaban yang berada ditengah. Dengan kata lain, subjek akan memiliki peluang yang lebih besar dalam memilih jawaban netral atau ragu-ragu dibandingkan dengan jawaban positif atau negatif karena adanya kebingungan (Saifudin, 2020: 74).

Peneliti akan menggunakan skala dengan menggunakan 4 pilihan jawaban, yang terdiri dari 4 poin, yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Pemberian skor mulai dari 1 sampai 4. Butir pernyataan disebut dengan *favorable* apabila pernyataan tersebut bersifat mendukung atribut yang diukur, sedangkan pernyataan disebut *unfavorable* apabila butir pernyataan tersebut tidak mendukung atribut yang diukur.

Beban penilaian untuk pernyataan yang bersifat *favorable* yaitu Sangat Sesuai (SS) = 4, Sesuai (S) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1. Sedangkan untuk pernyataan yang bersifat *unfavorable*, beban penilaiannya yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1, Tidak Sesuai (TS) = 2, Sesuai (S) = 3 dan Sangat Sesuai (SS) = 4.

Tabel 3 1. Beban nilai skor

Kategori	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

i. Skala Agresivitas

Dalam teorinya agresivitas memiliki beberapa aspek seperti yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) yang memaparkan bahwa terdapat empat aspek penting dari agresivitas, keempat aspek tersebut ialah; agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, permusuhan.

Tabel 3 2. Skala agresivitas

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
Agresivitas fisik	Memukul orang lain	1, 2	17, 18	4
	Merusak properti/benda	3, 4	19, 20	4
Agresivitas verbal	Berkata kasar	5, 6	21, 22	4
	Mengejek	7, 8	23, 24	4
Kemarahan	Tempramental	9, 10	25, 26	4

	Mudah marah	11, 12	27, 28	
Permusuhan	Mengancam	13, 14	29, 30	4
	Provokasi	15, 16	31, 32	
Total				32

ii. Skala Kecerdasan Emosi

Aspek kecerdasan emosi menurut (Goleman, 2011: 16-17) menyatakan bahwa kecerdasan emosional ditandai dengan lima hal yakni; mengenali emosi diri, mengelola emosi, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, membina hubungann.

Tabel 3 3 Skala kecerdasan emosi

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Mengenali emosi	Mengidentifikasi emosi	1, 2	11, 12	4
	Kepercayaan diri	3, 4	13, 14	4
Mengelola emosi	Menetralisir tekanan emosi	5, 6	15, 16	4
	Kemampuan beradaptasi	7, 8	17, 18	4
Motivasi diri	Optimis	9, 10	19, 20	4
	Memiliki	21, 22	31, 32	4

	dorongan untuk berprestasi			
Mengenali emosi orang lain	Mengatasi konflik dengan orang lain	23, 24	33, 34	4
	Simpati	25, 26	35, 36	4
Membina Hubungan	Membangun kerjasama	27, 28	37, 38	4
	Menjalin hubungan sosial yang baik	29, 30	39, 40	4
Total				40

iii. Skala Neuroticism

Menurut Soto & John (2017) Aspek *neuroticism* tersebut mencakup beberapa hal seperti kecemasan, depresi, dan volatilitas emosional.

Tabel 3 4. Skala neurotisme

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Kecemasan	Terlalu	1, 2	5,6	4
	Khawatir			

	dan gelisah			
Depresi	Merasa murung, suasana hati mudah berubah	3, 4	7, 8	4
Volatilitas Emosional	Merasa diri tidak aman dan tidak nyaman	9, 10	11, 12	4
Total				12

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Syarat di dalam alat ukur psikologi yang baik adalah memiliki tingkat validitas yang tinggi. Validitas adalah sejauh mana alat ukur psikologis dapat mengukur variabel yang hendak diukur (Saifuddin, 2020: 5). Validitas suatu pengukuran dikatakan tinggi jika dapat menghasilkan informasi yang akurat tentang variabel yang diteliti. (Azwar, 2021: 45). Dengan kata lain suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan, sehingga dapat mengungkapkan data yang diteliti secara tepat. Azwar (2019: 149) berpendapat bahwa instrumen alat ukur yang valid ditunjukkan melalui

data kuantitatif yang dapat mendeskripsikan secara benar tentang variabel yang diukur.

Penelitian ini akan menggunakan validitas isi, validitas isi dalam konteks kuantitatif merupakan kemampuan suatu alat ukur mengukur isi (konsep) yang harus diukur, yang berarti dapat mengungkapkan isi suatu variabel atau konsep yang akan diukur (Azwar, 2012). Keberhasilan suatu alat ukur dalam memprediksi perilaku individu dapat dilihat dari bukti mengenai validitas dan reliabilitasnya (Büyüköztürk & Çokluk-Bökeoğlu, 2008). Validitas mengacu pada sejauh mana bukti dan teori mendukung interpretasi nilai tes untuk penggunaan tes yang diusulkan (AERA, APA, & NCME, 2014). Validitas isi menentukan relevansi aitem indikator teori keprilakuan dan memiliki tujuan ukur sebenarnya. Dimana pembuatan skala merujuk pada aspek-aspek yang didasarkan pada teori yang diperlukan. Validitas isi disusun dengan menggunakan konstruk teoritis yang tepat dan relevan. Validitas setiap pernyataan akan dikaji agar dapat sesuai dengan informasi yang akan digali. Hal ini dikenal dengan istilah *expert judgement*, yaitu penilaian secara kualitatif yang dilakukan dengan ahli yang bukan pembuat aitem itu sendiri atau bukan penulis (Straub & Gefen, 2004: 13). Dalam hal ini akan dilakukan oleh dua dosen pembimbing yang akan mengkaji untuk mengetahui kesesuaian aitem terhadap variabel yang akan diukur.

Selanjutnya peneliti juga akan menggunakan analisis daya beda aitem. Daya beda aitem adalah kemampuan suatu aitem dalam skala

psikologis untuk membedakan setiap individu yang diukur atribut psikologisnya (Saifuddin, 2020:120). Tujuan dari daya beda aitem ini adalah untuk mengkategorikan individu dengan atribusi rendah, sedang, dan tinggi. Pada setiap penilaian validitas dapat dilihat dengan nilai *corrected item total correlation* masing-masing butir pernyataan aitem (Azwar, 2013: 95). Syarat suatu butir instrumen dikatakan valid yaitu jika mencapai indeks $\geq 0,3$. Namun prosedur penyeleksian aitem tidaklah mutlak, apabila banyak aitem yang gugur dengan nilai $\geq 0,3$ maka dapat diturunkan menjadi $\geq 0,275$ (Azwar, 2012). Untuk menguji validitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS 25 IBM for Windows.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menjelaskan sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat dipercaya, apabila suatu instrumen digunakan berulang secara terus menerus untuk mengukur maka hasilnya relatif konsisten dan stabil. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas, besarnya koefisien reliabilitas berkisar pada angka 0 sampai dengan 1, dimana semakin tinggi angka reliabilitas alat ukur maka semakin konsisten hasil pengukurannya, akan tetapi koefisien reliabilitas yang mencapai angka satu secara empiris jarang dijumpai (Khumaedi, 2012: 25). Jika variabel yang diukur memiliki hasil yang berubah-ubah, maka hasil pengukuran tersebut tidak dapat disebut valid karena konsistensi menjadi syarat bagi akurasi (Azwar, 2019:

149). Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang reliabel jika sesuai dengan kebenaran dan kenyataan, yang bahkan walau dilakukan secara berulang akan memiliki hasil yang relatif tetap.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan dengan bantuan software SPSS 25 IBM for Windows teknik reliabilitas *alpha cronbach*. kaidah dalam pengujian reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. koefisien *alpha cronbach* $< 0,60$ maka dapat dikatakan instrument mempunyai reliabilitas yang buruk. Apabila koefisien *alpha cronbach* $> 0,60$ maka instrument dapat diterima reliabilitasnya.

H. Uji Coba Alat Ukur

1. Validitas Alat Ukur

a) Agresivitas

Skala agresivitas yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian, di uji coba terlebih dahulu kepada 50 player aktif dalam bermain *Mobile Legends* Jumlah aitem skala yang diuji sebanyak 32 aitem dan mendapatkan 22 aitem yang valid berdasarkan uji *Corrected Item-Total Correlation* yang telah dilakukan. sepuluh aitem lainnya dinyatakan gugur karena memiliki nilai $r_{xy} \geq 0,275$ yaitu aitem nomor 2, 4, 12, 14, 16, 18, 20, 23, 30, 32. Dengan demikian blue print skala agresivitas yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3 5. Hasil uji coba skala agresivitas

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
Agresivitas fisik	Memukul orang lain	1, 2*	17, 18*	4
	Merusak properti/benda	3, 4*	19, 20*	4
Agresivitas verbal	Berkata kasar	5, 6	21, 22	4
	Mengejek	7, 8	23*, 24	4
Kemarahan	Tempramental	9, 10	25, 26	4
	Mudah marah	11, 12*	27, 28	
Permusuhan	Mengancam	13, 14*	29, 30*	4
	Provokasi	15, 16*	31, 32*	
Total				32

*penanda aitem yang dinyatakan gugur

b) Kecerdasan Emosi

Skala Kecerdasan emosi yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian, di uji coba terlebih dahulu kepada 50 player aktif dalam bermain *Mobile Legends* Jumlah aitem skala yang diuji sebanyak 40 aitem dan mendapatkan 24 aitem yang valid berdasarkan uji *Corrected Item-Total Correlation* yang telah dilakukan. 16 aitem lainnya dinyatakan gugur karena memiliki nilai $r_{xy} \geq 0,275$ yaitu aitem nomor 2, 3, 4, 5, 8, 14, 15, 18, 20, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 40. Dengan demikian blue print skala

kecerdasan emosi yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3 6. Hasil uji coba skala kecerdasan emosi

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Mengenali emosi	Mengidentifikasi emosi	1, 2*	11, 12	4
	Kepercayaan diri	3*, 4*	13, 14*	4
Mengelola emosi	Menetralisir tekanan emosi	5*, 6	15*, 16	4
	Kemampuan beradaptasi	7, 8*	17, 18*	4
Motivasi diri	Optimis	9, 10	19, 20*	4
	Memiliki dorongan untuk berprestasi	21, 22	31*, 32*	4
Mengenali emosi orang lain	Mengatasi konflik dengan orang lain	23, 24	33, 34*	4
	Simpati	25, 26	35, 36*	4
Membina Hubungan	Membangun kerjasama	27, 28	37, 38	4

	Menjalin hubungan sosial yang baik	29*, 30*	39, 40*	4
Total				40

*penanda aitem dinyatakan gugur

c) Neurotisme

Skala neurotisme yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian merupakan skala yang diadaptasi dari skala Soto dan John (2017) yaitu BFI-2 pada salah satu trait kepribadian neurotisme. Pada skala ini tidak terdapat indikator yang dicantumkan lebih merujuk pada aspek. Skala ini dibuat lebih ringkas oleh pencitanya untuk mempermudah proses pengambilan data supaya responden tidak jenuh dalam mengisinya. Skala ini di uji coba terlebih dahulu kepada 50 player aktif dalam bermain *Mobile Legends* Jumlah aitem skala yang diuji sebanyak 12 aitem dan mendapatkan 12 aitem yang valid berdasarkan uji *Corrected Item-Total Correlation* yang telah dilakukan dengan nilai semua aitem diatas $\geq 0,275$. Dengan demikian blue print neurotisme yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3 7. Hasil uji coba skala neurotisme

Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Kecemasan	1, 2	5,6	4

Depresi	3, 4	7, 8	4
Volatilitas	9, 10	11, 12	4
Emosional			
Total			12

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mengumpulkan data secara sistematis dari berbagai metode pengumpulan data, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesisikannya, menyusun ke dalam pola dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiyono, 2008: 244). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengolahan data statistik dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 for windows. Beberapa analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Uji Asumsi

a) Uji normalitas

Uji normalitas data adalah suatu teknik analisis data yang digunakan untuk memastikan bahwa data dalam sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Gunawan 2018: 67). Untuk menguji apakah sampel tersebut normal atau tidak, peneliti menggunakan uji normalitas dengan teknik Kolmogorov-Smirnov

dengan bantuan SPSS 25.0 for windows. Data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansinya Asymp Sig > 0,05. Namun sebaliknya jika nilai signifikansinya Asymp Sig < 0,05, maka data tersebut dinyatakan tidak normal (Muhson, 2012: 21).

b) Uji linieritas

Uji linieritas adalah suatu proses yang bertujuan untuk mencari persamaan garis regresi variabel bebas X terhadap variabel terikat Y, atau bisa disebut pula untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai korelasi yang linier atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji linieritas *test for linierity* dan *deviation from linearity* dengan bantuan SPSS 25.0 for windows . Nilai yang diperlukan pada uji *test for linierity* adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) maka hubungan kedua variabel tersebut dapat dinyatakan linier, sedangkan pada *uji deviation from linearity* diperlukan nilai lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) maka hubungan kedua variabel tersebut dapat dikatakan linier (Muhson, 2012: 24).

c) Uji multi-kolinearitas

Uji multi-kolinearitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi yang signifikan antar variabel bebas. Penelitian ini menggunakan uji VIF (*Variance Inflation Faktor*) dan nilai *tolerance*. Menurut Ghozali (2012: 105) pengujian multi-kolinearitas dilihat dari besaran nilai VIF dan *tolerance*. Tolerance mengukur nilai variabel bebas yang terpilih

dan tidak dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jadi apabila nilai *tolerance* rendah maka nilai VIF tinggi ($VIF : 1/tolerance$). Nilai *cutoff* yang umum digunakan untuk pengujian multikolinearitas adalah dengan nilai $tolerance \geq 0,01$ atau sama dengan nilai $VIF \leq 10$.

2. Uji Hipotesis

a. Uji regresi linear berganda

Regresi linier berganda adalah suatu model persamaan yang membantu memprediksi nilai variabel dependen (Y) berdasarkan nilai dua atau lebih variabel independen (X1, X2). Tujuan dari uji regresi linier berganda ini yaitu mencoba menentukan arah hubungan antara variabel dependen (Y) dengan variabel independen (X1, X2) (Yuliara, 2016: 2). Secara matematik persamaan regresi linier berganda dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = a + b^1 X^1 + b^2 X^2 + \dots + b_k X_k$$

Keterangan :

a : Nilai konstanta

b1, b2, bk : Koefisien variabel bebas

Y : Variabel dependen

X : Variabel independen

b. Uji pengaruh parsial (uji t)

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa besar kontribusi variabel independen (X1, X2) terhadap variabel dependen (Y) secara parsial. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yang dapat diuji dengan uji T. Hipotesis pertama adalah terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi terhadap agresivitas. Kemudian, hipotesis kedua adalah terdapat pengaruh antara *neuroticism* terhadap agresivitas.

Uji T dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai T_{hitung} dengan nilai T_{tabel} . Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y.

c. Uji pengaruh simultan (uji f)

Uji F digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikansi antara pengaruh dua atau lebih (X1, X2) variabel secara bersamaan yang berbeda terhadap suatu variabel dependen (Y). Uji F ini akan dapat menjawab apakah hipotesis ketiga yang diajukan oleh peneliti diterima atau ditolak. Hipotesis ketiga yang diajukan peneliti yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari kecerdasan emosi dan *neuroticism* terhadap agresivitas secara bersama-sama. Hasil uji F diperoleh berdasarkan nilai F hitung yang berada pada SPSS dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah $< 0,05$ atau 5%.

d. Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinan adalah suatu ukuran yang menjelaskan seberapa besar variabel independen (X_1 , X_2) bisa mengungkapkan variabel dependen (Y). Nilai R Square mengukur seberapa baik data dalam suatu penelitian sesuai dengan prediksi yang dibuat oleh variabel independen. Jika nilai R adalah 1, maka data dan prediksi benar-benar sejalan satu sama lain. Namun jika nilai R Square 0, maka data prediksi tidak cukup sejalan. Kriteria nilai R Square itu sendiri dapat dibagi menjadi tiga yaitu model kuat 0,75, model sedang 0,50, dan model lemah 0,25

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

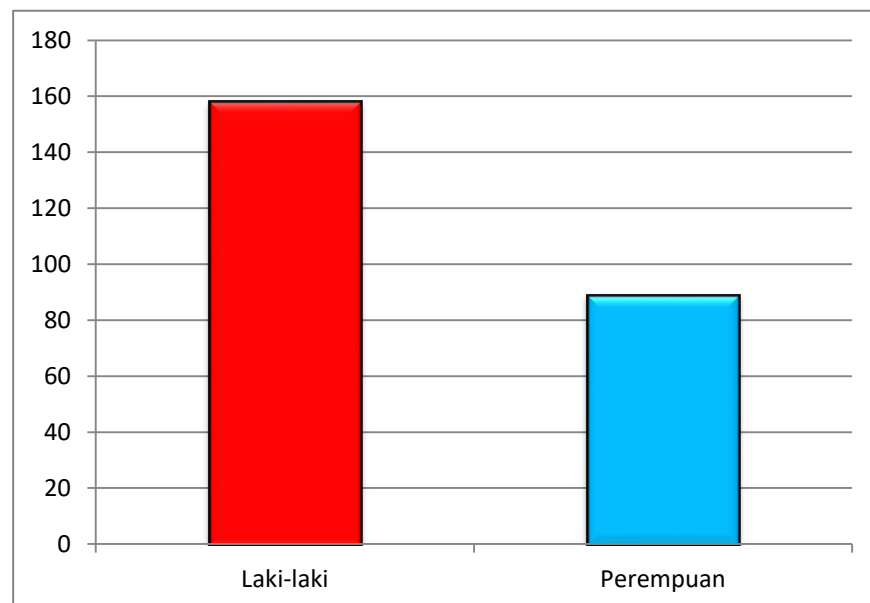
1. Deskripsi Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah pemain *game Mobile Legend's* pada suatu komunitas online di X adapun sample responden berjumlah 247 orang yang aktif dalam memainkan *game Mobile Legends*. Berikut deskripsi subjek dalam penelitian

a. Subjek Penelitian

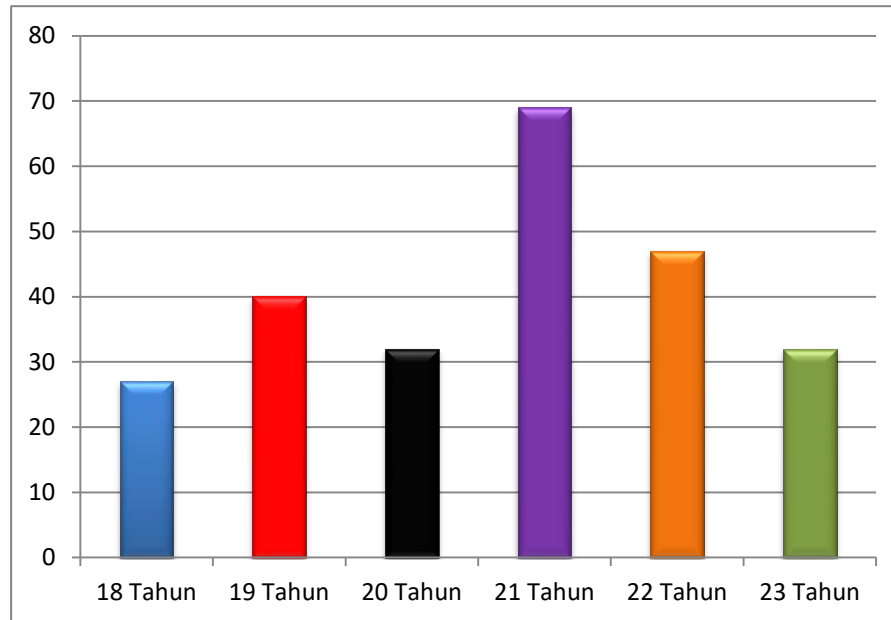
Subjek dalam penelitian ini adalah Pemain *game Mobile Legend's* dengan pengisi skala adalah laki-laki sebanyak 158 orang dan perempuan 89 orang. Berikut deskripsi subjek dalam penelitian ini :

Tabel 4 1. Jenis kelamin subjek penelitian



b. Usia

Tabel 4 2. Usia Subjek Penelitian



Berdasarkan pada data yang diperoleh sebanyak 27 subjek berusia 18 tahun, 40 subjek berusia 19 tahun, 32 subjek berusia 20 tahun, 69 subjek berusia 21 tahun, 47 subjek berusia 22 tahun, dan 32 subjek berusia 23 tahun. Dengan demikian pengisi terbanyak berasal dari usia 21 tahun sebanyak 69 subjek.

I. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi variabel penelitian dilakukan berdasarkan skor rata-rata dan standar variabel. Terdapat tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Tabel 4 3. Minimum, maximum, mean, standar deviation varabel

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Agresivitas	247	40	69	55.00	6.328
Kepercayaan diri	247	41	76	54.77	5.527
Neurotisme	247	18	43	32.13	4.659
Valid N (listwise)	247				

Berdasarkan hasil tabel deskripsi di atas dapat diketahui bahwa, pada variabel Agresivitas yang diukur dengan skala agresivitas (Y) skor data minimum sebesar 40 dan skor data maksimum sebesar 69 dengan rata-rata (mean) sebesar 55,00 serta standar deviasi sebesar 6,328. Sedangkan variabel Kecerdasan emosi (X1) memiliki skor minimum sebesar 41 dan skor maksimum 76 dengan rata-rata (mean) sebesar 54,77 serta standar deviasi sebesar 5,527. Adapun variabel Neurotisme (X2) memiliki skor minimum sebesar 18 dan skor maksimum sebesar 43 dengan rata-rata (mean) 32,13 serta standar deviasi 4,659. Dengan demikian variabel penelitian dapat dikategorisasikan sebagai berikut:

a. Kategorisasi Variabel Penelitian Agresivitas Pemain *game Mobile*

Legends

Tabel 4 4. Kategorisasi rentang skor agresivitas

Kategorisasi Skor	Rumus Interval	Rentang Skor
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 48,672$
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$48,672 \leq X < 61,328$
Tinggi	$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$61,328 \geq X$

Berdasarkan tabel di atas dapat diartikan bahwa pemain *game Mobile Legends* agresivitas yang tinggi apabila memperoleh skor lebih besar sama dengan 61,328. Apabila diperoleh skor dengan rentang 48,672 dan kurang dari 61,328 maka agresivitas yang dimiliki masuk dalam kategori sedang, sedangkan jika skor yang diperoleh kurang dari 48,672 maka agresivitas yang dimiliki dapat dikategorikan rendah. Berikut skor agresivitas yang diperoleh dari pemain *game Mobile Legends* :

Tabel 4 5. Kategorisasi Frekuensi Agresivitas

		Kategori Agresivitas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	35	14.2	14.2	14.2
	sedang	183	74.1	74.1	88.3
	tinggi	29	11.7	11.7	100.0
	Total	247	100.0	100.0	

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 35 orang pemain memiliki agresivitas yang rendah, 183 orang pemain memiliki agresivitas yang sedang dan 29 orang pemain lainnya memiliki agresivitas yang tinggi. Maka dari itu, agresivitas pemain *game Mobile Legends* kebanyakan berada pada kategori sedang.

b. Kategorisasi Variabel Kecerdasan Emosi *game Mobile Legends*

Tabel 4 6. Kategorisasi rentang skor kecerdasan emosi

Kategorisasi Skor	Rumus Interval	Rentang Skor
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 49,672$
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X <$	$49,672 \leq X < 60,297$

	(Mean +1SD)	
Tinggi	$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$60,298 \geq X$

Berdasarkan tabel di atas dapat diartikan bahwa pemain *game Mobile Legends* dengan kecerdasan emosi yang tinggi apabila memperoleh skor lebih besar sama dengan 60,297. Apabila diperoleh skor dengan rentang 49,672 dan kurang dari 60,297 maka kecerdasan emosi yang dimiliki masuk dalam kategori sedang, sedangkan jika skor yang diperoleh kurang dari 49,672 maka kecerdasan emosi yang dimiliki dapat dikategorikan rendah. Berikut skor agresivitas yang diperoleh dari pemain *game Mobile Legends* :

Tabel 4 7. Kategorisasi frekuensi kecerdasan emosi

Kategori kecerdasan emosi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	35	14.2	14.2	14.2
	sedang	182	73.7	73.7	87.9
	tinggi	30	12.1	12.1	100.0
	Total	247	100.0	100.0	

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 35 orang pemain memiliki kecerdasan emosi yang rendah, 182 orang pemain memiliki kecerdasan emosi yang sedang dan 30 orang pemain lainnya memiliki kecerdasan emosi yang tinggi. Maka dari itu, kecerdasan emosi pemain *game Mobile Legends* kebanyakan berada pada kategori sedang.

c. Kategorisasi Variabel Neurotisme *game Mobile Legends*

Tabel 4 8. Kategorisasi rentang skor Neurotisme

Kategorisasi Skor	Rumus Interval	Rentang Skor
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 27,471$
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$27,471 \leq X < 36,785$
Tinggi	$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$36,785 \geq X$

Berdasarkan tabel di atas dapat diartikan bahwa pemain *game Mobile Legends* dengan neurotisme yang tinggi apabila memperoleh skor lebih besar sama dengan 36,785. Apabila diperoleh skor dengan rentang 27,471 dan kurang dari 36,785 maka neurotisme yang dimiliki masuk dalam kategori sedang, sedangkan jika skor yang diperoleh kurang dari 27,471 maka neurotisme yang dimiliki dapat dikategorikan rendah. Berikut skor neurotisme yang diperoleh dari pemain *game Mobile Legends* :

Tabel 4 9. Kategorisasi frekuensi neurotisme

		Kategori neurotisme			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	35	14.2	14.2	14.2
	sedang	174	70.4	70.4	84.6
	tinggi	38	15.4	15.4	100.0
	Total	247	100.0	100.0	

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 35 orang pemain memiliki neurotisme yang rendah, 174 orang pemain memiliki neurotisme

yang sedang dan 38 orang pemain lainnya memiliki beurotisme yang tinggi. Maka dari itu, neurotisme pemain *game Mobile Legends* kebanyakan berada pada kategori sedang.

B. Hasil Analisis Data

1. Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel 4 10. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov Smirnov

		Unstandardized Residual
N		247
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.20619140
Most Extreme Differences	Absolute	.117
	Positive	.061
	Negative	-.117
Test Statistic		.117
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan teknik One Sample Kolmogorov Smirnov terdapat nilai signifikansi (Asymp.Sig) sebesar 0,133. Berdasarkan One Sample Kolmogorov Smirnov di atas, nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau $P > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 4 11. Hasil uji linearitas kecerdasan emosi (X1) dengan agresivitas (Y)

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Agresivitas (Y)	Between Groups	(Combined)	1545.479	30	51.516	1.340	.122
		Linearity	282.626	1	282.626	7.350	.007
Kecerdasan emosi(X1)		Deviation from Linearity	1262.853	29	43.547	1.133	.301
	Within Groups		8305.517	216	38.451		
	Total		9850.996	246			

Berdasarkan tabel di atas, variabel dapat dinyatakan linier apabila nilai signifikansi (*linearity*) < 0,05 dan *deviation from linearity* > 0,05. Hubungan antara variabel kecerdasan emosi dengan variabel agresivitas menghasilkan nilai signifikansi (*linearity*) sebesar 0,007 < 0,05 atau P < 0,05 dan *deviation from linearity* sebesar 0,301 > 0,05. Dari hasil uji linieritas di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel kecerdasan emosi dan variabel agresivitas memiliki hubungan yang linier

Tabel 4 12. Hasil uji linearitas neurotisme (X2) dengan agresivitas (Y)

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Agresivitas * Neurotisme	Between	(Combined)	826.255	23	35.924	.888	.615
	Groups	Linearity	133.125	1	133.125	3.289	.041
		Deviation from Linearity	693.130	22	31.506	.779	.751
		Within Groups	9024.741	223	40.470		
Total			9850.996	246			

Berdasarkan tabel di atas, variabel dapat dinyatakan linier apabila nilai signifikansi (*linearity*) < 0,05 dan *deviation from linearity* > 0,05. Hubungan antara variabel neurotisme dengan variabel agresivitas menghasilkan nilai signifikansi (*linearity*) sebesar 0,041 < 0,05 atau P < 0,05 dan *deviation from linearity* sebesar 0,751 > 0,05. Dari hasil uji linieritas di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel neurotisme dan variabel agresivitas memiliki hubungan yang linier

c. Uji Multikolinieritas

Uji asumsi multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi interkorelasi (hubungan yang kuat) antar variabel independen (X1 dan X2). Asumsi terpenuhi jika tidak terjadi multikolinieritas. Berikut hasil uji multikolinieritas

Tabel 4 13. Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Kecerdasan Emosi	.987	1.014
	Neurotisme	.987	1.014

a. Dependent Variable: Agresivitas

Berdasarkan output di atas dapat diperoleh nilai VIF pada tabel *colinearity statistic* VIF bernilai sebesar $1.014 \leq 10$ dan nilai tolerance $0.987 \geq 0,01$ maka tidak mengindikasikan terjadinya multikolinieritas antar variabel independen

2. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4 14. Tabel Regresi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.501 ^a	.251	.245	5.500

a. Predictors: (Constant), neurotisme, kecerdasan emosi

b. Dependent Variable: agresivitas

Pada tabel diatas diketahui nilai R adalah .501 yang menandakan bahwa hubungan antar variabel ada dalam kategori sedang. Dengan nilai R Square adalah 0,251 menunjukkan seberapa baik variabel independen memprediksi variabel dependen dengan nilai tersebut prediksi yang dihasilkan dalam kategori lemah. Selanjutnya Adjusted R Square dengan nilai 0,245 menunjukkan bagaimana variabel (X) mempengaruhi secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel yang dipengaruhi (Y)

dengan nilai 0,245 maka variabel mempengaruhi sebesar 24,5% dan 75,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan

Tabel 4 15. Tabel anova

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2471.207	2	1235.603	40.853	.000 ^b
Residual	7379.789	244	30.245		
Total	9850.996	246			

a. Dependent Variable: agresivitas

b. Predictors: (Constant), neurotisme, kepercayaanandiri

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau $P < 0,05$ dan nilai F sebesar 40,853. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa hipotesis ketiga secara simultan diterima dengan nilai R Square sebesar 0,251. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosidan variabel neurotisme berpengaruh secara simultan terhadap variabel agresivitas, dengan besaran pengaruh sebanyak 24,5% sedangkan sisanya 75,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Tabel 4 16. Tabel uji Regresi linear berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	61.926	3.304		18.742	.000
Kecerdasan emosi	.187	.050	.209	3.762	.000
Neurotisme	.540	.064	.473	8.507	.000

a. Dependent Variable: agresivitas

Berdasarkan data output SPSS di atas, diperoleh nilai signifikansi dari variabel kecerdasan emosi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima. Dalam tabel tersebut juga menunjukkan nilai t hitung yang positif, dimana hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari kecerdasan emosi terhadap agresivitas. Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimiliki oleh pemain *mobile legends* maka akan semakin tinggi pula agresivitasnya.

Selanjutnya, dalam tabel output SPSS tersebut pun diperoleh nilai signifikansi dari variabel neurotisme sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa hipotesis kedua diterima. T hitung dalam variabel neurotisme bernilai positif, yang dimana dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari variabel neurotisme terhadap variabel agresivitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi neurotisme pada mahasiswa maka semakin tinggi pula agresivitas pada mahasiswa tersebut.

Dalam tabel ANOVA di atas, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000., hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ketiga diterima, yang artinya terdapat pengaruh secara simultan dari kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pada pemain *game Mobile Legends*.

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh koefisien regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = 61,926 + 0,187 X_1 + 0,540X_2$$

Keterangan :

Y : Agresivitas

X1 : Kecerdasan emosi

X2 : Neurotisme.

Dari persamaan regresi di atas dapat diketahui, bahwa hasil nilai yang diperoleh berupa koefisien 61,926 dimana (Y) adalah agresivitas, (X1) adalah kecerdasan emosi, dan (X2) adalah neurotisme yang artinya menunjukkan pengaruh positif dari variabel independen kecerdasan emosi (X1) dan Neurotisme (X2) terhadap variabel dependen agresivitas (Y). Dengan nilai koefisien kecerdasan emosi (X1) sebesar 0,187 dapat dinyatakan bahwa (X1) memiliki pengaruh yang selaras dengan (Y), setiap satuan penambahan nilai kecerdasan emosi pada pemain *game Mobile Legends* maka nilai agresivitas akan naik sebanyak 0,187. Sedangkan, nilai pada koefisien neurotisme (X2) sebesar 0,540 yang artinya (X2) memiliki

pengaruh yang selaras dengan (Y) dimana setiap satuan penambahan nilai neurotisme pada pemain *game Mobile Legends* maka agresivitas juga akan bertambah sebanyak 0,540. Hal tersebut menunjukkan bahwa neurotisme secara positif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh dari kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pemain game *Mobile Legends Semarang*. Subjek dalam penelitian ini adalah pemain aktif dalam memainkan game *Mobile Legends*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 2996 pemain aktif dengan responden yang diambil berjumlah 247 orang. Terdapat tiga pokok pembahasan dalam penelitian ini yaitu pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas pada pemain game *Mobile Legends*, pengaruh neurotisme terhadap agresivitas pada pemain game *Mobile Legends*

Berdasarkan pada data yang diperoleh dari 247 sampel pada kategorisasinya 28 orang pemain memiliki kecerdasan emosi yang rendah, 200 orang pemain memiliki kecerdasan emosi yang sedang dan 19 orang pemain lainnya memiliki kecerdasan emosi yang tinggi. Maka dari itu, kecerdasan emosi pemain game *Mobile Legends* kebanyakan berada pada kategori sedang. Selanjutnya pada hasil hipotesis diperoleh nilai signifikansi dari variabel kecerdasan emosi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima secara signifikan namun memiliki korelasi yang positif sehingga hipotesis korelasi ditolak. Dalam tabel tersebut juga menunjukkan

nilai t hitung yang positif, dimana hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari kecerdasan emosi terhadap agresivitas.

Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimiliki oleh pemain mobile legends maka akan semakin tinggi pula agresivitasnya. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian dari Wijaya, Dkk (2021) dimana melakukan penelitian terhadap mahasiswa dengan kecerdasan emosi sebagai faktor yang dapat mempengaruhi Agresivitas. Pada penelitian tersebut dihasilkan ada pengaruh positif kecerdasan emosi terhadap perilaku agresi yang berarti ketika nilai kecerdasan emosi naik, maka nilai perilaku agresi ikut naik, begitupun sebaliknya. Kecerdasan emosi berkontribusi terhadap perilaku agresi sebesar 18,7%, sisanya oleh faktor lain. Namun penelitian lain juga menyampaikan hasil yang berbeda dimana hasil ini sesuai dengan hipotesis apabila kecerdasan emosi tinggi maka agresivitas akan rendah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulansari (2018) yang menunjukkan bahwa kecerdasan emosi memiliki pengaruh yang signifikan dengan korelasi yang negatif. Namun dari hasil penelitiannya juga disebutkan bahwa dari aspek setiap kecerdasan emosi hanya aspek mengontrol emosi yang memiliki nilai signifikan dengan korelasi negatif secara konstan aspek yang lainnya tidak memiliki nilai signifikan ataupun korelasi negatif pada agresivitas.

Dengan demikian terdapat faktor lain yang memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap agresivitas seperti regulasi diri atau kontrol diri. Penelitian ini sejalan dengan Kaya (2017) dan Maosumeh (2014) yang

mengemukakan meski kecerdasan emosi memiliki pengaruh signifikan terhadap agresivitas namun bukan berarti setiap dimensinya mempengaruhi agresivitas secara signifikan. Goleman (2016) mendefinisikan kecerdasan emosi merupakan bagaimana individu mengenali dan mengelola emosi dirinya sendiri maupun emosi orang lain. Dengan demikian kecerdasan emosi menjadi suatu keterampilan untuk memahami diri sendiri dan orang lain. Mengelola emosi dapat mengurangi agresivitas namun aspek lain belum tentu memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan tindakan agresivitas karena terlibat hubungan dengan orang lain dan memahami orang lain dapat memunculkan stimulus untuk melakukan agresivitas.

Pada bahasan selanjutnya mengenai aspek kecerdasan emosi yang mempengaruhi agresivitas pada penelitian-penelitian sebelumnya disebutkan bahwa mengelola emosi adalah aspek yang secara konsisten mempengaruhi secara signifikan dan berhubungan negatif dengan agresivitas. Dengan aspek mengelola emosinya individu tidak mudah mengalami perasaan tertekan dan frustrasi yang dapat memungkinkan timbulnya agresivitas. Mengelola emosi membuat individu mampu mengontrol dorongan dalam dirinya jika individu tidak mampu membawa diri dalam kontrolnya artinya tidak mampu menahan dorongan-dorongan dari dalam diri dalam bentuk perilaku agresif Rarindo & Satata, (2021).

Menurut Goleman (2018: 72) menjelaskan bahwa mengelola emosi merupakan menyadari dan memperhatikan hal-hal yang berlangsung dalam diri, merefleksi diri, mengamati dan menggali pengalaman-pengalaman yang

disadari dan tidak, dan mengambil tindakan atas pengalaman dan emosi tersebut. Dengan demikian mengelola emosi dapat menjadi sumber dalam menekan dorongan-dorongan dalam memunculkan agresivitas. Karena hal ini juga menjelaskan bahwa kecerdasan emosi masih dapat berkorelasi secara positif karena aspek yang mendukung penekanan perilaku agresivitas hanya terdapat satu aspek yaitu mengelola emosi. Sedangkan untuk aspek mengenali emosi, motivasi, mengenali perasaan orang lain, dan membina hubungan masih memerlukan penelitian yang lebih lanjut dan bisa dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

Selanjutnya berdasarkan pada data yang diperoleh dari 247 sampel dalam kategorisasinya 22 orang pemain memiliki neurotisme yang rendah, 174 orang pemain memiliki neurotisme yang sedang dan 51 orang pemain lainnya memiliki neurotisme yang tinggi. Maka dari itu, neurotisme pemain game Mobile Legends kebanyakan berada pada kategori sedang. variabel neurotisme sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa hipotesis kedua diterima. T hitung dalam variabel neurotisme bernilai positif, yang dimana dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari variabel neurotisme terhadap variabel agresivitas.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kalsoom, dkk., (2022) Melakukan penelitian dengan hasil mengungkapkan bahwa neurotisme (sifat kepribadian) berkorelasi secara signifikan dan positif dengan agresivitas. Penelitian dengan judul *Effects of Personalty Traits on Compulsive Use of Social Media Apps and Mobile Games Among Young*

Smartphone Users yang dilakukan oleh Makalesi (2022). Penelitian ini mengemukakan bahwa neuroticism memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku kompulsif pada pengguna media sosial dan mobile games. Selanjutnya diperkuat dengan penelitian oleh Himansu dkk, (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan neurotisme, dan pencarian sensasi memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan agresivitas dalam kecanduan game. Dan terakhir penelitian yang dilakukan oleh Khafizah, dkk., (2022). Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan neuroticism dengan agresivitas remaja pengguna game online, dengan hasil tipe kepribadian conscientiousness, agreeableness dan negative emotionality secara signifikan berhubungan kepada agresivitas remaja saat bermain game online Mobile Legends : Bang Bang.

Neurotisme pada perbedaan individu dalam hal emosi negatif (Bullis & Ellard 2018: 32) dan memprediksi berbagai hasil negatif, termasuk rendahnya kesejahteraan subjektif Lucas (2018: 87) serta kesehatan fisik dan mental yang buruk (Schmidt & Watson 2020). Wade dan Tavris (2019) juga menyebutkan bahwa neurotisme menggambarkan tingkat kecemasan individu, ketidakmampuan mengontrol dorongan, dan kecenderungannya merasakan emosi negatif seperti kemarahan, rasa bersalah, kebencian, dan penolakan. Dengan pengertian tersebut saat individu memainkan game mobile legends mereka akan menemukan stimulus dalam diri mereka sendiri untuk melakukan dorongan agresivitas, dikarenakan neurotisme berhubungan erat dengan bagaimana individu memiliki ketidakmampuan dalam mengontrol dorongan

dalam dirinya maka agresivitas akan muncul dalam diri individu. memiliki aspek kecemasan, amarah, depresi, kesadaran diri, impulsif, dan kerentanan (McCrae & Costa, 2016: 86) Aspek-aspek neuroticism erat kaitannya dengan kerentanan emosional, namun bila dilihat lebih lanjut aspek neuroticism dapat mempengaruhi faktor-faktor agresivitas.

Kecemasan dapat mempengaruhi faktor iritabilitas. Karena rasa frustrasi dapat timbul dari adanya kecemasan yang berlebihan terhadap suatu stimulus berupa tekanan yang datang baik dari luar maupun dari dalam. Kecemasan merupakan reaksi emosional yang tidak menyenangkan terhadap bahaya yang tidak nyata atau imajiner yang muncul dengan pengalaman otonom dan subjektif dan dirasakan sebagai ketegangan, ketakutan, dan kecemasan (Spielberger, 2018: 54). Amarah menjadi aspek yang bisa meningkatkan terpicunya kemungkinan mempengaruhi faktor kontrol diri. Amarah yang timbul dapat membuat individu tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik sehingga dapat memunculkan tindakan agresivitas. Menurut Chaplin (2018: 57) kontrol diri sebagai kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan untuk merintang impuls atau tingkah laku impulsive. Setiap individu memiliki suatu mekanisme yang dapat membantu mengatur dan mengarahkan perilaku yaitu kontrol diri (Chaddock, 2018).

Kesadaran diri dapat memungkinkan mempengaruhi faktor harga diri. Hal disebabkan dengan kesadaran tinggi yang baik individu dapat memahami nilai yang ada dalam dirinya, sehingga menjadi individu yang dapat

menghargai dirinya sendiri. Manson (2018: 39) menambahkan kesadaran diri adalah pemahan yang sederhana terhadap keadaan seseorang sehingga dapat menentukan nilai dalam dirinya. Selanjutnya kerentanan emosional dalam aspek neurotisme dapat mempengaruhi faktor kerentanan emosional dan iritabilitas. Individu yang memiliki kerentanan emosional dapat mempengaruhi rasa frustrasi dan mudah bereaksi secara emosional terhadap tekanan yang dihadapinya dan bertindak implusif.

Selanjutnya menurut kata hati dapat mempengaruhi faktor pikiran yang kacau dan perenungan, gaya atribusi permusuhan, kontrol diri. Menurut kata hati dapat membuat individu menjadi individu yang sulit mengontrol diri dalam menghadapi berbagai keadaan emosional. Menurut kata hati juga membuat individu menjadi lebih mudah memunculkan rasa permusuhan terhadap orang lain karena merasa tidak senang terhadap individu lain. Aspek neurotisme memiliki hubungan yang positif terhadap agresivitas karena setiap aspek saling mempengaruhi satu sama lain.

Berdasarkan pada hasil analisis data yang diolah menggunakan SPSS Dalam tabel ANOVA di atas, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau $P < 0,05$, hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ketiga diterima, yang artinya terdapat pengaruh secara simultan dari kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pada pemain game Mobile Legends. nilai F sebesar 40,853.

Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa hipotesis ketiga secara simultan diterima dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,245. Maka dapat

disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosi dan variabel neurotisme berpengaruh secara simultan terhadap variabel agresivitas, dengan besaran pengaruh sebanyak 24,5% sedangkan sisanya 75,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pertama terdapat pengaruh positif yang secara signifikan antara kecerdasan emosi terhadap agresivitas pada pemain game Mobile Legends, kedua terdapat pengaruh positif yang secara signifikan antara neurotisme terhadap agresivitas pada pemain game Mobile Legends dan ketiga terdapat pengaruh kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas pada pemain game Mobile Legends. Dari ketiga hipotesis yang diajukan oleh peneliti, ketiganya diterima. Secara spesifik, belum ada penelitian yang membahas ketiga variabel secara bersamaan yaitu variabel kecerdasan emosi, variabel neurotisme, dan variabel agresivitas. Penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti hanya membahas satu atau dua variabel terkait saja, yang dimana dalam penelitian ini hanya menjadi referensi. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian terkait ketiga variabel tersebut secara bersamaan sebagai upaya pembaharuan penelitian.

Penelitian ini bukan penelitian yang sempurna, masih terdapat banyak kekurangan di dalam penelitian ini. Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan faktor lain yang dapat memberikan pengaruh terhadap agresivitas, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal seperti stres, tekanan pekerjaan, toxic relationship, regulasi diri, kontrol diri

ataupun lainnya. Selain itu, penelitian ini juga tidak luput dari keterbatasan penelitian, seperti halnya keterbatasan waktu penelitian dan keterbatasan tempat yang dapat dijangkau peneliti, sehingga berpengaruh pada keterbatasan informasi yang peneliti dapatkan. Serta keterbatasan yang berasal dari responden, dimana responden kurang dalam memahami pernyataan yang ada dalam skala penelitian dan kejujuran dalam mengisi skala tersebut, sehingga ada kemungkinan hasilnya kurang akurat.

Pada penelitian ini berhasil mengemukakan adanya keperluan lebih luas untuk peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi setiap aspek kecerdasan emosi terhadap agresivitas. Hal ini disebabkan adanya variasi hasil antara penelitian yang lainnya tentang kecerdasan emosi terhadap agresivitas. Terdapat penelitian yang menyatakan kecerdasan emosi berpengaruh signifikan dengan korelasi negatif, adapula kecerdasan emosi dengan berpengaruh secara signifikan dengan korelasi positif. Temuan peneliti pada penelitian ini adalah bahwa tidak setiap aspek kecerdasan emosi dapat menjadi aspek yang mengurangi adanya agresivitas, aspek yang mampu mengurangi tingkat agresivitas berdasarkan penelitian sebelumnya adalah aspek mengelola emosi dan tidak dengan aspek lainnya sehingga ini bisa menjadi temuan penelitian baru untuk mengungkapkan setiap aspek kecerdasan emosi terhadap agresivitas.

BAB V

Kesimpulan

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari kecerdasan emosi terhadap agresivitas pada pemain *game Mobile Legends*.
2. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari Neurotisme terhadap agresivitas pada *pemain game Mobile Legends*.
3. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari kecerdasan emosi dan neurotisme terhadap agresivitas *game Mobile Legends* secara bersamaan (simultan).

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Namun pada penelitian ini untuk kecerdasan emosi memiliki korelasi yang positif terhadap agresivitas bukan memiliki korelasi yang negatif yang didasarkan pada penelitian sebelumnya alasan berkorelasi positif adalah karena aspek kecerdasan emosi yang secara konsisten signifikan dan berkorelasi negatif adalah aspek mengelola emosi dan bukan aspek lainnya. Untuk neurotisme memiliki korelasi positif dengan agresivitas yang mana selaras bila neurotisme naik maka agresivitas juga akan meningkat.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Dengan tingkat kecerdasan emosi yang tinggi diharapkan mahasiswa mampu menumbuhkan bagian dimensi pengelolaan emosi yang lebih baik dalam menghindari agresivitas. Karena berdasarkan pada hasil penelitian tidak semua dimensi pada kecerdasan emosi dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas, hanya mengelola emosi yang secara pasti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas. Untuk menghindari agresivitas dapat ditingkatkan dengan regulasi diri dan kontrol diri karena dapat menjadi faktor lain yang mempengaruhi agresivitas. Selanjutnya untuk neurotisme mahasiswa diharapkan memiliki teman atau dukungan sosial yang baik untuk menghindari salah satu sifat dari trait kepribadian neurotisme supaya dapat menghindari agresivitas. Mengontrol dorongan serta kemampuan untuk mengendalikan diri dapat menekan neurotisme supaya bisa menghindari agresivitas

2. Bagi Dosen atau Pengajar

Dosen atau Pengajar diharapkan dapat memberikan pengajaran serta perhatian pada kecerdasan emosi, neurotisme, dan agresivitas para mahasiswa, dengan cara memberikan dukungan ilmu mengenai hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan pengelolaan emosi, seperti halnya memberikan informasi dan arahan mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi, neurotisme,

dan agresivitas, untuk bekal mahasiswa di lingkungan perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua diharapkan dapat semakin menyadari pentingnya peran keluarga dalam proses pengawasan terhadap anak-anak mereka dalam melakukan tindakan agresivitas yang merupakan perilaku yang dapat menyakiti diri sendiri, merusak benda, ataupun menyakiti orang lain. Orang tua diharapkan mampu lebih memperhatikan dan meningkatkan kemampuan kecerdasan emosi pada aspek pengelolaan emosi dan yang lain guna menghindari agresivitas pada anak terlebih pada anak yang suka bermain *game online*. Orang tua juga harus dapat menjadi sosok yang menemani anak-anak supaya terhindar dari kepribadian neurotisme yang berpengaruh positif terhadap agresivitas. Karena neurotisme merupakan kepribadian yang rentan terhadap berbagai macam emosi negatif dan menjadi reaktif terhadap berbagai emosi negatif tersebut.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selanjutnya peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk memberikan ide yang lebih luas sehingga pembahasan terkait agresivitas yang dapat lebih beragam. Seperti halnya menambahkan variabel lain yang mungkin mempengaruhi agresivitas seperti stres, tekanan pekerjaan, *toxic relationship*, regulasi diri, kontrol diri, ataupun yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and violence: Definitions and distinctions. *The Wiley handbook of violence and aggression*, 1-14.
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). Human aggression : A social-cognitive view approximate 1995 several in 1995 in for. In M. A. Hogg & J. Cooper (Ed.), *The Sage Handbook of Social Psychology* (hal. 296–323). Sage Publication, Inc.
- Anwar, A. (2009). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan aplikasinya dengan SPSS dan Excel* . IAIT Press.
- Azwar, S. (2013). *Metode penelitian* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode penelitian psikologi* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Az-Zahroh, S. (2019) *Pengaruh kecerdasan emosi, trait kepribadian big five, dan jenis kelamin terhadap agresivitas remaja pengguna game online* (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social psychology* (13th ed.). Pearson Education, Inc.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression : Its causes, consequences, and control*. Temple University Press.
- 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>
- Chamizo-Nieto, M. T., Rey, L., & Pellitteri, J. (2020). Gratitude and emotional intelligence as protective factors against cyber-aggression: Analysis of a mediation model. *International journal of environmental research and public health*, 17(12).

- Duman, O., & Yaprak, B. (2018). Effects of Personality Traits on Compulsive Use of Social Media Apps and Mobile Games Among Young Smartphone Users. *JOEEP: Journal of Emerging Economies and Policy*, 7(2), 496-508.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola k-pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Eraslan, L., & Kukuoglu, A. (2019). Social Relations in Virtual World and Social Media Aggression. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(2), 1-11.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (R. M. Sijabat (ed.); 5 ed.). Erlangga.
- Kalsoom, U., Cheema, I. U., Ahmad, Z., & Bibi, B. (2022). Personality Traits as Predictor of Aggressive Behavior in Pubg Gamers. A Comparison between Agreeableness and Neuroticism. *Jahan-e-Tahqeeq*, 5(2), 204-209.
- Khafizah, S., Faradiba, A. T., & Reksoprodjo, M. R. (2022). Hubungan Antara Big Five Personality Dengan Agresivitas Pada Remaja Akhir Pengguna Game Online Mobile Legends Bang *JIVA: Journal of Behaviour and Mental Health*.
- Krahé, B. (2020). *The social psychology of aggression*. Routledge.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. Ae Media Grafika.

- Mahfud, A., Wibowo, M. E., Mulawarman, M., & Japar, M. (2023). Evidence of the validity of the fairness character scale for adolescence: A Confirmatory Factor Analysis (CFA) technique. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(1), 35-40. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v8i1.13589>
- Nuriyyatiningrum, N. A. H., Zikrinawati, K., Lestari, P., & Madita, R. (2023). Quality of life of college students: The effects of state anxiety and academic stress with self-control as a mediator. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(1), 87-91. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v8i1.14733>
- Prakoso, R. D. P. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Pengetahuan Rambu Lalu Lintas Dengan Agresivitas Pada Remaja Ketika Berkendara Di Jalan Raya* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Puspitasari, L. (2021). *Hubungan Antara Kecerdasan emosional dengan Agresivitas Pada Mahasiswa Akhir Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2023). Shooter video games for personality prediction using five factor model traits and machine learning. *Simulation Modelling Practice and Theory*, 122, 102665.
- Raja, H. H., Patel, V. K., Tiwari, D. S., Kadavala, N. C. B., & Patel, N. (2020). Gaming addiction: Study of gaming characteristics and personality traits among the health professional undergraduates. *Annals of Indian Psychiatry*, 4(2), 164.
- Ramdhani, N. (2012). Adaptasi dan budaya inventori big five. *Jurnal Psikologi*, 9(2), 189-207. [https://doi.org/10.1016/S0143-4004\(97\)90091-6](https://doi.org/10.1016/S0143-4004(97)90091-6)
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.

- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 8(2), 29-38.
- Sakinah, A. M. R. (2021). *Hubungan antara tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain Game Online* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Sunan Ampel).
- Santrock, J. W. (2018). *Essentials of life-span development* (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, F. A. P., Wihartati, W., & Rochmawati, N. (2023). Pengaruh kontrol sosial dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku seksual pranikah pada remaja di kecamatan Pati. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 3(1s), 158–171. <https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12355>
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Anne Pepiau, L. (1994). *Psikologi sosial jilid 2* (ke-5). Erlangga.
- Shihab, M. Q. (2002a). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 01)*. Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002b). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 14)* (Vol. 14). Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002c). *Tafsir al mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al Qur'an (jilid 15)*. Lentera Hati.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.

- Wibowo, N. R., & Wimbari, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescents. *Psikohumaniora*, 4(1), 53–64.
<https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3118>
- Wulandari, R. (2019). Uji Validitas Alat Ukur Kecerdasan Emosi (The Emotional Competence Inventory 2.0). *JP3I (Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia)*, 2(8) 60-76.
<https://doi.org/10.15408/jp3i.v2i8.10780>

LAMPIRAN

Lampiran 1 1. Kusioner Uji Coba

Skala 1	
1	Saya mendorong orang lain jika menjahili saya ketika bermain <i>mobile legends</i>
2	Saya memukul orang lain ketika <i>lose streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>
3	Saya memukul benda di sekitar saya ketika <i>lose streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>
4	Saya melempar benda-benda di sekitar saya ketika <i>lose streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>
5	Ketika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>mobile legends</i> saya akan mengumpat.
6	Saya mengumpat ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>
7	Saya mengata-ngatai rekan satu tim saya yang bermain jelek ketika memainkan mode <i>ranked mobile legends</i>
8	Saya mengeluarkan kalimat ejekan guna memancing emosi lawan ketika bermain <i>mobile legends</i>
9	Ketika ada gangguan saat bermain <i>mobile legends</i> saya mudah marah dan meninggikan suara
10	Saya lebih mudah terbawa amarah ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>
11	Saya mudah menyalahkan orang lain ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika

	bermain <i>mobile legends</i>
12	Saya menyalahkan sistem <i>Matchmaking</i> ketika mendapatkan rekan tim yang buruk saat memainkan <i>mobile legends</i>
13	Saya melakukan “ <i>lock</i> ” kepada player lawan yang toxic.
14	Saya merendahkan player lain yang melakukan “ <i>recall-recall</i> ” namun permainannya jelek
15	Saya memberikan taunting kepada player lawan untuk membuat fokus lawan terganggu
16	Saya memprovokasi lawan ketika bermain <i>mobile legends</i> untuk mengganggu konsentrasi lawan
17	Saya menghindari untuk memukul orang lain ketika diganggu bermain <i>mobile legends</i>
18	Saya menghela nafas ketika mengalami <i>lose streak</i>
19	Bagi saya memukul benda di sekitar ketika <i>lose streak</i> adalah hal yang tidak pantas sehingga menghindari hal tersebut.
20	Saya memeluk erat bantal untuk menahan diri ketika mengalami <i>lose streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>
21	Saya menjaga ucapan untuk berkata <i>toxic</i> ketika ada player yang bermain jelek dalam tim saya ketika bermain <i>mobile legends</i>
22	Saya dapat dengan mudah menjaga perkataan ketika bermain <i>mobile legends</i>
23	Saya memberikan masukan kepada rekan satu tim yang bermain jelek
24	Saya memberikan arahan untuk memperbaiki gaya permainan tim yang

	kurang baik.
25	Saya dapat menahan amarah dengan tetap diam ketika diganggu saat bermain <i>mobile legends</i>
26	Saya orang yang tidak mudah marah ketika direndahkan oleh lawan satu tim ketika bermain <i>game mobile legends</i>
27	Saya melakukan introspeksi diri ketika marah dalam bermain <i>mobile legends</i>
28	Saya menyalahkan diri sendiri ketika walau tidak melakukan kesalahan
29	Saya menghormati para player <i>mobile legends</i>
30	Saya aktif mencari <i>party game mobile legends</i>
31	Saya fokus bermain tanpa melakukan provokasi ketika bermain <i>game</i>
32	Saya tidak menggunakan isu-isu terkini untuk memprokasi orang lain.

Skala 2	
1	Saya dapat menyadari emosi yang saya rasakan
2	Saya mampu mengetahui ketika mulai marah dalam berbagai situasi
3	Saya mengambil keputusan tanpa memikirkan perasaan pribadi
4	Saya lebih mudah mengambil keputusan ketika perasaan sedang baik
5	Saya mengetahui cara untuk tetap tenang dalam menghadapi tekanan yang datang
6	Saya mampu mengelola emosi negatif yang muncul ketika kondisi tidak terduga muncul

7	Saya mampu mengatur suasana hati saya di lingkungan kerja baru yang penuh tekanan
8	Suasana hati saya tetap baik walau di lingkungan yang baru
9	Saya yakin dapat meraih kesuksesan dengan langkah kecil terlebih dahulu
10	Saya terus melangkah maju untuk mencapai tujuan apapun rintangannya
11	Saya belum mampu mengenali emosi dalam diri saya
12	Saya menjadi sulit untuk merasakan emosi yang bercampur aduk
13	Saya mengambil keputusan ketika marah dan berakhir tidak baik.
14	Saya terbawa perasaan pribadi ketika mengambil keputusan
15	Saya kurang dapat mengetahui cara mengendalikan emosi ketika banyak tekanan yang muncul
16	Saya tidak tahu cara yang paling baik untuk meredakan emosi negatif dalam diri sendiri
17	Saya sulit mengatasi kecemasan di lingkungan baru masyarakat
18	Saya kesulitan dalam berinteraksi di lingkungan baru karena merasa takut
19	Ketika semua tidak sesuai rencana saya memilih untuk mundur
20	Ketika mencoba saya mudah terpengaruh orang lain sehingga kurang yakin hal tersebut
21	Saya berusaha untuk meraih banyak prestasi
22	Saya berupaya untuk tetap konsisten dalam meraih nilai yang baik dalam pembelajaran
23	Saya berani untuk meminta maaf ketika melakukan kesalahan pada orang

	lain
24	Saya bertanggung jawab saat merusak barang milik orang lain.
25	Saya menunjukkan bela sungkawa atas kehilangannya kerabat terdekat teman saya
26	Saya ikut senang apabila teman saya meraih prestasi dan termotivasi untuk meraih prestasi
27	Saya berani untuk mengungkapkan gagasan dalam memimpin jalannya rapat
28	Saya mengajak teman-teman saya untuk belajar bersama meraih tujuan baik berkerja atau melanjutkan pendidikan
29	Saya menggunakan tutur kata yang baik dalam menyampaikan pendapat di lingkungan sosial masyarakat
30	Saya memulai terlebih dahulu berinteraksi dengan orang lain di lingkungan yang baru
31	Saya kurang memiliki ketertarikan dalam meraih prestasi akademis
32	Saya kurang memiliki keinginan untuk meraih suatu prestasi
33	Saya memilih untuk tidak menyelesaikan suatu permasalahan dengan orang lain
34	Saya tidak memikirkan konflik apapun yang terjadi dengan orang lain
35	Saya tidak memperdulikan situasi orang lain apapun keadaannya
36	Saya tidak mudah terpengaruh emosi orang lain ketika mereka sedih
37	Saya lebih suka mengerjakan semua sendiri
38	Saya kurang suka untuk melakukan kegiatan berkelompok yang

	memerlukan kerja sama tim
39	Saya lebih menyukai aktifitas di rumah
40	Saya berinteraksi dengan orang lain ketika sedang perlu saja.

Skala 3	
1	Memiliki suasana hati yang mudah berubah (naik-turun)
2	Cenderung tegang (takut dan cemas
3	Sering khawatir
4	Sering merasa sedih
5	Tenang, mampu menangani stres dengan baik.
6	Tetap optimis ketika mengalami kegagalan atau kemunduran
7	Merasa aman dan nyaman dengan diri sendiri
8	Stabil secara emosional, tidak mudah marah
9	Sering mengalami depresi, merasa sedih
10	Temperamental, mudah tersinggung
11	Menjaga suasana hati tetap terkendali
12	Jarang cemas atau takut

Lampiran 1 2. Hasil Uji Coba

1. Validitas Reliabilitas aitem Agresivitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.826	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	81.7200	86.900	.341	.821
Y2	82.6200	91.098	.113	.827
Y3	80.9200	87.381	.371	.820
Y4	81.8200	90.110	.166	.827
Y5	81.3600	85.051	.521	.815
Y6	81.4200	82.371	.645	.810
Y7	81.5800	83.187	.600	.812
Y8	81.7200	85.879	.370	.820
Y9	81.2200	85.236	.459	.817
Y10	81.1000	87.969	.361	.821
Y11	81.3000	87.398	.368	.820
Y12	81.4200	90.044	.141	.828
Y13	81.6800	86.304	.400	.819
Y14	81.8800	93.536	-.095	.837
Y15	81.4800	87.683	.319	.822
Y16	81.4000	91.061	.063	.831
Y17	82.3800	88.485	.302	.823
Y18	82.2800	90.859	.066	.832
Y19	81.9000	84.867	.501	.816
Y20	82.2600	91.462	.035	.832
Y21	81.4400	83.476	.626	.811
Y22	81.3000	83.929	.618	.812
Y23	81.3600	90.194	.148	.827
Y24	81.4400	87.027	.333	.821
Y25	81.5400	83.192	.634	.811

Y26	82.2000	85.306	.417	.818
Y27	81.7600	87.207	.447	.819
Y28	81.5600	88.211	.308	.822
Y29	81.9800	85.938	.401	.819
Y30	81.2400	89.778	.216	.825
Y31	81.7000	84.133	.661	.812
Y32	82.3200	94.344	-.142	.839

Validitas dan Reliabilitas setelah mengurkan aitem

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.876	22

2. Validitas dan Reliabilitas aitem kepercayaan diri

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.826	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	104.2600	93.502	.348	.821
X2	104.0600	98.711	-.156	.832
X3	104.7400	94.931	.165	.825
X4	104.4400	94.904	.207	.824
X5	104.7800	93.604	.250	.823
X6	104.9000	92.418	.293	.822
X7	104.7600	93.737	.318	.822
X8	104.6400	93.582	.256	.823
X9	104.3800	91.547	.462	.818
X10	104.6400	91.011	.436	.818
X11	104.7200	91.593	.424	.818

X12	105.3800	90.975	.417	.818
X13	105.8000	91.510	.341	.821
X14	104.8800	93.985	.266	.823
X15	105.6600	97.004	.032	.827
X16	105.1800	92.314	.365	.820
X17	104.8400	91.770	.446	.818
X18	104.8400	96.056	.051	.830
X19	105.0600	90.466	.478	.817
X20	104.8800	93.904	.273	.823
X21	104.7800	91.971	.358	.820
X22	104.5600	92.700	.339	.821
X23	104.4400	89.721	.455	.817
X24	104.2000	93.102	.345	.821
X25	104.2600	92.727	.346	.821
X26	105.0000	88.327	.483	.815
X27	104.6400	90.684	.577	.815
X28	105.2600	92.196	.293	.822
X29	104.4000	95.918	.127	.826
X30	104.9400	93.527	.250	.823
X31	104.9600	93.468	.240	.824
X32	104.8800	93.006	.255	.823
X33	104.8000	92.082	.461	.818
X34	105.0400	95.549	.079	.829
X35	105.0800	89.177	.492	.815
X36	105.0600	99.037	-.152	.835
X37	105.4600	90.662	.398	.819
X38	105.2200	91.196	.400	.819
X39	105.5000	91.112	.397	.819
X40	104.7400	96.360	.018	.832

Validitas dan reliabilitas aitem setelah digugurkan

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.852	23

3. Validitas dan reliabilitas aitem neurotisme

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	30.1200	24.230	.654	.846
X2.2	30.5600	24.619	.485	.857
X2.3	30.3600	24.684	.516	.855
X2.4	30.5400	24.213	.579	.850
X2.5	30.6000	24.571	.531	.854
X2.6	30.8600	25.102	.446	.859
X2.7	30.8400	24.749	.498	.856
X2.8	30.4800	25.030	.540	.853
X2.9	30.5600	24.333	.654	.847
X2.10	30.4200	24.208	.581	.850
X2.11	30.7600	24.309	.541	.853
X2.12	30.4200	23.473	.542	.854

Lampiran 1 3. Aitem setelah melakukan try out

Skala 1	
1	Saya mendorong orang lain jika menjahili saya ketika bermain <i>mobile legends</i>
2	Saya memukul benda di sekitar saya ketika <i>lose streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>
3	Ketika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>mobile legends</i> saya akan

	mengumpat.
4	Saya mengumpat ketika mengalami lose streak ketika bermain <i>mobile legends</i>
5	Saya mengata-ngatai rekan satu tim saya yang bermain jelek ketika memainkan mode <i>ranked mobile legends</i>
6	Saya mengeluarkan kalimat ejekan guna memancing emosi lawan ketika bermain <i>mobile legends</i>
7	Ketika ada gangguan saat bermain <i>mobile legends</i> saya mudah marah dan meninggikan suara
8	Saya lebih mudah terbawa amarah ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>
9	Saya mudah menyalahkan orang lain ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>
10	Saya melakukan “lock” kepada player lawan yang toxic.
11	Saya memberikan taunting kepada player lawan untuk membuat fokus lawan terganggu
12	Saya menghindari untuk memukul orang lain ketika diganggu bermain <i>mobile legends</i>
13	Bagi saya memukul benda di sekitar ketika <i>lose streak</i> adalah hal yang tidak pantas sehingga menghindari hal tersebut.
14	Saya menjaga ucapan untuk berkata <i>toxic</i> ketika ada player yang bermain jelek dalam tim saya ketika bermain <i>mobile legends</i>
15	Saya dapat dengan mudah menjaga perkataan ketika bermain <i>mobile</i>

	<i>legends</i>
16	Saya memberikan arahan untuk memperbaiki gaya permainan tim yang kurang baik.
17	Saya dapat menahan amarah dengan tetap diam ketika diganggu saat bermain <i>mobile legends</i>
16	Saya orang yang tidak mudah marah ketika direndahkan oleh lawan satu tim ketika bermain <i>game mobile legends</i>
19	Saya melakukan introspeksi diri ketika marah dalam bermain <i>mobile legends</i>
20	Saya menyalahkan diri sendiri ketika walau tidak melakukan kesalahan
21	Saya menghormati para player <i>mobile legends</i>
22	Saya fokus bermain tanpa melakukan provokasi ketika bermain <i>game</i>

Skala 2	
1	Saya dapat menyadari emosi yang saya rasakan
2	Saya mampu mengelola emosi negatif yang muncul ketika kondisi tidak terduga muncul
3	Saya mampu mengatur suasana hati saya di lingkungan kerja baru yang penuh tekanan
4	Saya yakin dapat meraih kesuksesan dengan langkah kecil terlebih dahulu
5	Saya terus melangkah maju untuk mencapai tujuan apapun rintangannya
6	Saya berusaha untuk meraih banyak prestasi
7	Saya berupaya untuk tetap konsisten dalam meraih nilai yang baik dalam

	pembelajaran
8	Saya berani untuk meminta maaf ketika melakukan kesalahan pada orang lain
9	Saya bertanggung jawab saat merusak barang milik orang lain.
10	Saya menunjukkan bela sungkawa atas kehilangannya kerabat terdekat teman saya
11	Saya belum mampu mengenali emosi dalam diri saya
12	Saya menjadi sulit untuk merasakan emosi yang bercampur aduk
13	Saya mengambil keputusan ketika marah dan berakhir tidak baik.
14	Saya tidak tahu cara yang paling baik untuk meredakan emosi negatif dalam diri sendiri
15	Saya sulit mengatasi kecemasan di lingkungan baru masyarakat
16	Ketika semua tidak sesuai rencana saya memilih untuk mundur
17	Saya memilih untuk tidak menyelesaikan suatu permasalahan dengan orang lain
18	Saya tidak memperdulikan situasi orang lain apapun keadaanya
19	Saya lebih suka mengerjakan semua sendiri
20	Saya kurang suka untuk melakukan kegiatan berkelompok yang memerlukan kerja sama tim
21	Saya lebih menyukai aktifitas di rumah
22	Saya ikut senang apabila teman saya meraih prestasi dan termotivasi untuk meraih prestasi

23	Saya berani untuk mengungkapkan gagasan dalam memimpin jalannya rapat
24	Saya mengajak teman teman saya untuk belajar bersama meraih tujuan baik berkerja atau melanjutkan pendidikan

Skala 3	
1	Memiliki suasana hati yang mudah berubah (naik-turun)
2	Cenderung tegang (takut dan cemas)
3	Sering khawatir
4	Sering merasa sedih
5	Tenang, mampu menangani stres dengan baik.
6	Tetap optimis ketika mengalami kegagalan atau kemunduran
7	Merasa aman dan nyaman dengan diri sendiri
8	Stabil secara emosional, tidak mudah marah
9	Sering mengalami depresi, merasa sedih
10	Temperamental, mudah tersinggung
11	Menjaga suasana hati tetap terkendali
12	Jarang cemas atau takut

Lampiran 1 4. Form Google dan skala pengisian

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum wr. wb

Saya Lintang Pangestu mahasiswa semester 9 Program Studi Psikologi (S1) Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi. Sehingga saya sangat membutuhkan kesediaan dan bantuan teman-teman semua untuk mengisi skala ini kurang lebih 5 menit. Teman-teman hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan teman-teman saat sedang bermain *game online* Mobile Legends Bang-Bang dan sesuai dengan keadaan teman teman.. Pada skala ini **tidak terdapat** jawaban yang **benar** atau **salah**, sehingga teman-teman diharapkan mengisi skala ini dengan **jujur** sesuai dengan kondisi atau keadaan yang anda alami dan rasakan saat ini. Jawaban teman teman semua dijamin **kerahasiaannya** dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Berikut beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam pengisian kuesioner penelitian ini:

- Seluruh identitas dan jawaban akan dijaga penuh kerahasiaannya sesuai dengan kode etik penelitian.
- Usia minimal untuk mengisi penelitian ini berumur 18 tahun
- Durasi memainkan *game mobile legends* minimal 1 jam sehari
- Memainkan Mode *Ranked* dalam *game Mobile Legends*
- Kesungguhan dan Keterbukaan Anda sangat peneliti harapkan demi kualitas penelitian ini.

Oleh karena itu partisipasi teman-teman semua sangat berarti dalam penelitian ini. Atas partisipasinya saya selaku peneliti mengucapkan banyak terima kasih. Semoga hal-hal baik selalui menyertai teman-teman semuanya. Bagi yang beruntung peneliti akan memberikan saldo *E-Wallet* sebesar RP.10.000 kepada 10 orang beruntung. Apabila Saudara/i memiliki pertanyaan lebih lanjut terkait

angket ini, Saudara/i dapat menghubungi saya pada Email lintangpangestu35@gmail.com, serta Instagram @lintang_pangestu.

Have nice day. :)

Anda diminta untuk memilih masing-masing pernyataan dengan penilaian yang sesuai dengan keadaan anda dan apa yang anda lakukan serta rasakan secara objektif. Anda tidak perlu takut salah, karena semua jawaban dapat diterima.

- Bacalah pernyataan dengan teliti.
- Tidak ada jawaban benar atau salah.
- Informasi Anda dijamin kerahasiaannya.

Untuk format pengisian, pilihlah jawaban pernyataan yang sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya. Terdapat empat (4) pilihan jawaban diantaranya :

- Sangat Sesuai (SS)
- Sesuai (S)
- Tidak Sesuai (TS)
- Sangat Tidak Sesuai (STS)

Atas partisipasinya saya selaku peneliti apabila ada kesalahan atau kekurangan saya mohon maaf yang sebesar-besarnya dan terima kasih banyak atas partisipasinya.

Skala 1					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mendorong orang lain jika menjahili saya ketika bermain <i>mobile legends</i>				
2	Saya memukul benda di sekitar saya ketika <i>lose</i>				

	<i>streak</i> saat bermain <i>mobile legends</i>				
3	Ketika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>mobile legends</i> saya akan mengumpat.				
4	Saya mengumpat ketika mengalami lose streak ketika bermain <i>mobile legends</i>				
5	Saya mengata-ngatai rekan satu tim saya yang bermain jelek ketika memainkan mode <i>ranked mobile legends</i>				
6	Saya mengeluarkan kalimat ejekan guna memancing emosi lawan ketika bermain <i>mobile legends</i>				
7	Ketika ada gangguan saat bermain <i>mobile legends</i> saya mudah marah dan meninggikan suara				
8	Saya lebih mudah terbawa amarah ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>				
9	Saya mudah menyalahkan orang lain ketika mengalami <i>lose streak</i> ketika bermain <i>mobile legends</i>				
10	Saya melakukan “ <i>lock</i> ” kepada player lawan yang toxic.				
11	Saya memberikan taunting kepada player lawan untuk membuat fokus lawan terganggu				

12	Saya menghindari untuk memukul orang lain ketika diganggu bermain <i>mobile legends</i>				
13	Bagi saya memukul benda di sekitar ketika <i>lose streak</i> adalah hal yang tidak pantas sehingga menghindari hal tersebut.				
14	Saya menjaga ucapan untuk berkata <i>toxic</i> ketika ada player yang bermain jelek dalam tim saya ketika bermain <i>mobile legends</i>				
15	Saya dapat dengan mudah menjaga perkataan ketika bermain <i>mobile legends</i>				
16	Saya memberikan arahan untuk memperbaiki gaya permainan tim yang kurang baik.				
17	Saya dapat menahan amarah dengan tetap diam ketika diganggu saat bermain <i>mobile legends</i>				
16	Saya orang yang tidak mudah marah ketika direndahkan oleh lawan satu tim ketika bermain <i>game mobile legends</i>				
19	Saya melakukan introspeksi diri ketika marah dalam bermain <i>mobile legends</i>				
20	Saya menyalahkan diri sendiri ketika walau tidak melakukan kesalahan				
21	Saya menghormati para player <i>mobile legends</i>				
22	Saya fokus bermain tanpa melakukan provokasi				

	ketika bermain <i>game</i>				
--	----------------------------	--	--	--	--

Skala 2					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat menyadari emosi yang saya rasakan				
2	Saya mampu mengelola emosi negatif yang muncul ketika kondisi tidak terduga muncul				
3	Saya mampu mengatur suasana hati saya di lingkungan kerja baru yang penuh tekanan				
4	Saya yakin dapat meraih kesuksesan dengan langkah kecil terlebih dahulu				
5	Saya terus melangkah maju untuk mencapai tujuan apapun rintangannya				
6	Saya berusaha untuk meraih banyak prestasi				
7	Saya berupaya untuk tetap konsisten dalam meraih nilai yang baik dalam pembelajaran				
8	Saya berani untuk meminta maaf ketika melakukan kesalahan pada orang lain				
9	Saya bertanggung jawab saat merusak barang milik orang lain.				
10	Saya menunjukkan bela sungkawa atas kehilangannya kerabat terdekat teman saya				

11	Saya belum mampu mengenali emosi dalam diri saya				
12	Saya menjadi sulit untuk merasakan emosi yang bercampur aduk				
13	Saya mengambil keputusan ketika marah dan berakhir tidak baik.				
14	Saya tidak tahu cara yang paling baik untuk meredakan emosi negatif dalam diri sendiri				
15	Saya sulit mengatasi kecemasan di lingkungan baru masyarakat				
16	Ketika semua tidak sesuai rencana saya memilih untuk mundur				
17	Saya memilih untuk tidak menyelesaikan suatu permasalahan dengan orang lain				
18	Saya tidak memperdulikan situasi orang lain apapun keadaanya				
19	Saya lebih suka mengerjakan semua sendiri				
20	Saya kurang suka untuk melakukan kegiatan berkelompok yang memerlukan kerja sama tim				
21	Saya lebih menyukai aktifitas di rumah				
22	Saya ikut senang apabila teman saya meraih prestasi dan termotivasi untuk meraih prestasi				
23	Saya berani untuk mengungkapkan gagasan dalam memimpin jalannya rapat				

24	Saya mengajak teman teman saya untuk belajar bersama meraih tujuan baik berkerja atau melanjutkan pendidikan				
----	--	--	--	--	--

Skala 3					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Memiliki suasana hati yang mudah berubah (naik-turun)				
2	Cenderung tegang (takut dan cemas)				
3	Sering khawatir				
4	Sering merasa sedih				
5	Tenang, mampu menangani stres dengan baik.				
6	Tetap optimis ketika mengalami kegagalan atau kemunduran				
7	Merasa aman dan nyaman dengan diri sendiri				
8	Stabil secara emosional, tidak mudah marah				
9	Sering mengalami depresi, merasa sedih				
10	Temperamental, mudah tersinggung				
11	Menjaga suasana hati tetap terkendali				
12	Jarang cemas atau takut				

Lampiran 1 5. Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	<i>Linearity</i>	<i>Deviation From Linearity</i>	Total	Keterangan
1	Kecerdasan Emosi Dengan Agresivitas	Nilai signifikan $0.007 < 0,05$	Nilai $0,301 > 0,05$	9850.99 6	Mimiliki hubungan yang linear dengan Nilai <i>linearity</i> signifikansi $0.007 < 0,05$ dan nilai <i>Deviation From Linearirty</i> $0,301 > 0,05$
2	Neurotisme	Nilai signifikan $0,41 < 0,05$	Nilai $0,751 > 0,05$	9850.99 6	Mimiliki hubungan yang linear dengan Nilai <i>linearity</i> signifikansi $0,41 < 0,05$ dan nila <i>Deviation From Linearirty</i> $0,751 > 0,05$

Lampiran 1 6. Riwayat hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri Nama : Lintang Pangestu
Tempat & Tanggal Lahir : Kebumen, 13 November 1999
Alamat : Rt 06, Rw 01, Desa Pringtutul, Kecamatan
Rowokele, Kabupaten Kebumen, Jawa
Tengah.

B. Riwayat Pendidikan :

1. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
2. SMA Negeri 1 Rowokele
3. SMP Negeri 1 Ayah
4. SD Negeri 1 Pringtutul
5. TK. Az-Zahra Bekasi Utara

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota IMAKE (Ikatan Mahasiswa Kebumen)
2. Panitia acara bakti sosial IMAKE 2019
3. Anggota MASA FPK UIN Walisongo
4. Bagian Development Teman Cerita

D. Pengalamn Magang dan Kerja

1. WHPDC UIN Walisongo Semarang Divisi Konseling
2. Melakukan magang pada dinas DP3AKB Provinsi Semarang
3. CV. Teman Cerita