Konformitas, Regulasi Emosi dan Verbal Abuse pada Remaja yang Bermain Game Online

Maryam Fajrina Ichsani
Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma
4quamfi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh antara konformitas dan regulasi emosi terhadap *verbal abuse* pada remaja yang bermain *game online*. Penelitian ini dilakukan Partisipan pada penelitian ini berjumlah 100 partisipan remaja yang berusia 12–18 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah teknik *non-probability sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah *The Conformity Scale* (TCS) untuk mengukur konformitas, Skala Regulasi Emosi (SRE) untuk mengukur regulasi emosi, serta *Verbal Abuse Questionnaire* (VAQ) untuk mengukur *verbal abuse*. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji regresi dengan bantuan SPSS 21 *for Windows* dengan hasil nilai koefisien signifikan pada variabel konformitas sebesar 0.001 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.335$ atau sebesar 33,5% pengaruhnya, lalu diperoleh nilai koefisien signifikan pada variabel regulasi emosi sebesar 0.487 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.067$ atau sebesar 6,7% pengaruhnya. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut signifikan mempengaruhi *verbal abuse* remaja. Hasil pada penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara konformitas dan regulasi emosi terhadap *verbal abuse* pada remaja yang bermain *game online* di mana terdapat pengaruh yang sangat kuat pada konformitas terhadap *verbal abuse* sehingga terjadi perilaku pemain *game online* yang melakukan pengaruh negatif dari konformitas ke *verbal abuse.* Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang lemah pada regulasi emosi terhadap *verbal abuse.* Hal tersebut diperjelas bahwa seseorang yang tidak mampu mengendalikan emosi, akan kehilangan kontrol dan dapat melakukan tindakan yang buruk, termasuk agresi yang dilakukan secara verbal.

Kata Kunci: Konformitas, Regulasi Emosi, *Verbal Abuse*, Remaja, *Game Online*

Abstract

This study aims to examine the influence of conformity and emotional regulation on verbal abuse in adolescents who play online games. The participants in this study amounted to 100 adolescent participants aged 12-18 years. This type of research is quantitative with the research design used is a non-probability sampling technique. The measuring instruments used were The Conformity Scale (TCS) to measure conformity, the Emotion Regulation Scale (SRE) to measure emotion regulation, and the Verbal Abuse Questionnaire (VAQ) to measure verbal abuse. The collected data were analyzed by regression test with the help of SPSS 21 for Windows with the results of a significant coefficient value on the conformity variable of 0.001 ($p < 0.05$) with $\beta = 0.335$ or 33.5% of its influence, then obtained a significant coefficient value on the emotion regulation variable of 0.487 ($p < 0.05$) with $\beta = 0.067$ or 6.7% of its influence. This shows that both variables significantly affect adolescent verbal abuse. The results in this study state that there is an influence between conformity and emotional regulation on verbal abuse in adolescents who play online games where there is a very strong influence on conformity on verbal abuse so the behavior of online game players has a negative influence from conformity to verbal abuse. This study also found

that there is a weak influence of emotional regulation on verbal abuse. It is clarified that someone unable to control emotions will lose control and can take bad actions, including verbal aggression.

Keywords: *Conformity, Emotional Regulation, Verbal Abuse, Game Online*

PENDAHULUAN

Dalam dunia maya, semua hal mudah didapatkan, salah satunya adalah mudah untuk berkomunikasi secara bebas, tanpa batas. Penggunanya tidak hanya yang berusia dewasa, namun ada juga pengguna yang berusia anak-anak, bahkan remaja juga dapat mengaksesnya jika mereka sudah mengetahui cara penggunaan suatu aplikasi di suatu perangkat elektronik. Dalam berkomunikasi tidak jarang seorang remaja akan mengubah cara berbicara sesuai lingkungan dimana remaja tersebut tinggal. Tidak jarang juga remaja akan mengikuti cara berbicara dari seseorang yang mereka kagumi seperti *youtuber*, beberapa *influencer* dari berbagai sosial media seperti tiktok, Instagram, ataupun YouTube, serta *pro player* dari suatu *game* yang mereka sukai. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya kejadian dimana anak-anak atau bahkan remaja zaman sekarang sering mengucapkan kata-kata kasar atau bahkan menyakitkan kepada lawan bicaranya seperti yang sering terjadi pada kolom *chat* pada suatu *game online* di mana seseorang melontarkan kata kasar ketika merasa kesal pada rekan satu tim atau ketika orang tersebut marah karena kalah dalam suatu permainan yang diakibatkan oleh tim yang didapatkannya secara acak.

Menurut Adams (dalam Biroli, 2023), *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. *Game* ini sendiri adalah salah satu jenis hiburan paling umum dan popular khususnya di kalangan para remaja. Pengguna *game* semakin bertambah dan sudah menjadi salah satu bagian dari gaya hidup. Meskipun begitu, *game* bisa menyita banyak waktu dan berefek negatif (Ni'matuzahroh, 2019). Sejak kemunculan *game online* menjadi sangat popular dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), *consol game* (alat khusus untuk bermain *game*), dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, dan Demetrovics dalam Biroli, 2023). Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022 (Dihni, 2022). Peminat *game online* tidak hanya yang

berusia dewasa, namun ada juga peminat yang berusia anak-anak, bahkan remaja juga dapat mengaksesnya jika mereka sudah mengetahui cara penggunaan aplikasi (*game online*) di suatu perangkat elektronik (*consol game*).

Seorang remaja kerap kali mengikuti tren dalam berbahasa baik secara lisan mau pun tulisan yang dilontarkan kepada teman ataupun orang-orang yang menjadi lawan bicaranya. Hal ini menjadikan komunikasi di kalangan para remaja menjadi beragam sesuai perkembangan zaman di negara atau wilayah itu sendiri, seperti halnya bahasa atau cara berkomunikasi yang biasa digunakan oleh anak atau remaja di wilayah Jakarta Selatan (contoh salah satu kalimat: "Jadi gini *guys*, lo pada tau kan *literally* gue tuh gak tau bahasan ini, *suddenly* gue teringat sama kejadian yang gue alamin, *and then,* boom! Jadilah laporan yang kalimatnya keluar gitu aja dari kepala gue. *Honestly* gue juga kaget loh!"), sedikit berbeda dengan cara berkomunikasi anak atau remaja di wilayah Jakarta lainnya, begitu pula di wilayah luar Jakarta.

Menurut PERKENKES RI (dalam Zakiyah dan Ritanti, 2021) remaja dikategorikan dalam kelompok usia 10–18 tahun. Dikatakan juga bahwa remaja adalah individu berusia 10–19 tahun (WHO, Lehtimaki & Schwalbe dalam Zakiyah dan Ritanti, 2021). Remaja (*adolescenct*) adalah individu yang berkembang dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan (Neufeldt & Guralnik dalam Valentini & Nisfiannoor, 2006). Pada usia tersebut, remaja pada umumnya sedang berada pada masa belajar di sekolah, baik itu *homeschooling* atau sekolah negeri ataupun sekolah swasta. Remaja yang bersekolah memiliki ruang lingkup sosialnya yang bersifat positif ataupun negatif. Ruang lingkup sosial remaja tidak hanya dengan lingkungan sekitar, ada pula remaja yang bersosialisasi secara online. Seorang remaja tidak hanya akan bersosialisasi online melalui sosial media (WhatsApp, Twitter, Instagram, Tiktok, YouTube, dll), akan tetapi beberapa remaja juga melakukan sosialisasi melalui *game online* atau permainan yang dilakukan secara daring.

Berdasarkan laman Kompas 24 Februari (Suci, 2023), menyebutkan setidaknya terdapat tujuh kasus kekerasan yang yang dilakukan remaja menjadi viral di media sosial. Baik pelaku maupun korbannya tak pandang jenis kelamin, usia korban umumnya sebaya, dan alasan melakukan tindak kekerasan adalah emosi, marah ataupun cemburu. Ada pula kekerasan yang dilakukan untuk menunjukkan dominasi mereka atas individu ataupun

kelompok lain. Kasus kekerasan verbal (*verbal abuse*) lain juga terjadi di sosial media Insagram, lebih tepatnya pada kolom komentar Instagram @masterchefina yang merupakan akun Instagram resmi yang dibuat sebagai media promosi dari kompetisi memasak yang dikenal dengan Master Chef Indonesia (Nurhidayah dan Nurhayati, 2022). Kasus *verbal abuse* juga terjadi pada sebuah group WhatsApp Alumni SMP Satap Rantang Manggarai yang di mana terdapat beberapa motif terjadinya *verbal abuse*, salah satunya adalah balas dendam karena *verbal abuse* yang dilakukan sesama anggota group (Ivan, 2021). Kasus *verbal abuse* lainnya terjadi pada remaja dan anak yang pelakunya adalah orang tua mereka sendiri yang mengakibatkan anak atau remaja merasa takut dan timbul rasa tidak aman pada anak atau remaja (Anna, 2020).

Menurut Prayitno, Sidiq, Wulandari, dan Arif (2023), Kekerasan secara verbal (*verbal abuse*) pada umumnya berupa perilaku bersifat lisan, di mana perilaku melakukan bentuk-bentuk komunikasi yang bersifat negative. Pada umumnya berupa hinaan maupun ucapan-ucapan yang dapat melecehkan yang biasanya berbentuk tindakan yang mengarah pada *mental abuse*, selalu menyalahkan, selalu melabeli seseorang, atau dapat juga sering mengambinghitamkan orang terkait suatu objek atau sasaran tertentu. Bentuk kekerasan ini melibatkan penggunaan kata-kata kasar, menghina, mengancam, mengejek, atau merendahkan orang lain secara verbal (Aurendy, dkk, 2023). *Verbal abuse* bisa terjadi jika seorang remaja melakukan konformitas atau mencontoh perilaku orang lain yang menurutnya superior (contoh: orang tua, kakak atau abang, dan idola).

Menurut Umma (dalam Fitriyah dkk, 2022), konformitas merupakan perubahan perilaku, persepsi, dan opini sebagai usaha untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok dengan atau tanpa tekanan secara langsung dari kelompok tersebut. Konformitas muncul ketika individu mengikuti perilaku, persepsi, maupun opini orang lain, dikarenakan oleh tekanan orang lain, baik yang nyata maupun yang dibayangkan. Hasil dari proses konformitas bisa positif bisa juga negatif, tergantung dengan kemampuan remaja tersebut mengatur regulasi emosi yang dirasakan.

Regulasi emosi merupakan sikap reflektif dalam mengelola suatu kondisi untuk mencapai tujuan emosi yang diharapkan. Regulasi emosi melibatkan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik yang memiliki peran untuk mengenal, memonitor, mengevaluasi, dan

membatasi respon emosi, khususnya intensitas dan bentuk reaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Gardner, 1993). Dalam konteks psikologi, regulasi emosi dapat dirumuskan dengan usaha individu dalam mengelola atau mengatur pengendalian diri terhadap respons emosional yang muncul dengan intensitas yang sesuai dengan harapan agar tetap tenang, meskipun di bawah tekanan (Kamaluddin, 2022). Ketika regulasi emosi ini tidak berjalan, seseorang akan sulit untuk beradaptasi dengan dinamika situasi yang dihadapi dengan dinamika situasi yang dihadapi selama kehidupan, hal ini akan menyebabkan terpuruk bagi seorang manusia (Qodariah, Pebriani, dan Sulistiobudi, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait, akan tetapi tidak sama persis dengan judul penelitian yang diajukan, dan masih terdapat variabel-variabel yang masih berkesinambungan. Berdasarkan hasil penelitian Permatasari, Situmorang, dan Safaria (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara regulasi emosi dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku agresi pada siswa SMK di Pontianak. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian Asmah, Sulaiman, dan Noorhapizah (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi emosi berpengaruh langsung secara signifikan terhadap *verbal abuse* pada anak. Kemudian, berdasarkan hasil penelitian Lutfianti dan Sundari (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresi verbal pada siswa XII di SMAN 4 Bekasi.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh antara konformitas dan regulasi emosi terhadap *verbal abuse* pada remaja yang bermain *game online.*

METODE

1. Partisipan

   Partisipan pada penelitian ini adalah remaja yang pernah atau masih memainkan beberapa *game online* di gadgetnya.

2. Desain

   Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-probability sampling, yaitu snowball sampling

3. Alat Ukur

a. *Verbal Abuse*

Skala *Verbal Abuse* disusun menggunakan *Verbal Abuse Questionnaire* (VAQ) yang diadaptasi dari jurnal Yun, Shim, dan Jeong (2019). Skala disusun terdiri dari 15 aitem reliabel (α = 0.909), yaitu terdiri dari *scolding* (memarahi), *yelling* (membentak), *swearing* (mengumpat), *blaming* (menyalahkan), *insulting* (menghina), *threatening* (mengancam), *demeaning* (merendahkan), *ridiculing* (mengejek), *criticizing* (mengkritik), dan *belittling* (meremehkan). Pada skala ini terdiri dari sembilan pilihan respon, yaitu 0 (untuk tidak sama sekali) hingga 8 (untuk sangat sering). Contoh item dari skala ini adalah "Saya memarahi orang lain"

b. Regulasi Emosi

Alat ukur yang digunakan adalah Skala Regulasi Emosi yang dikembangkan oleh Sari dan Naqiyah (2023). Terdapat 13 aitem reliabel (α = 0.792) dengan empat pilihan jawaban yang menggunakan skala likert, yaitu "Sangat setuju", "Setuju", "Tidak Setuju", dan "Sangat Tidak Setuju". Contoh item dari skala ini adalah "Saya memahami perasaan diri sendiri dengan jelas"

c. Konformitas

Alat ukur yang digunakan adalah *The Conformity Scale* yang diadaptasi dari jurnal Mehrabian dan Stefl (1995). Terdiri dari 11 aitem reliabel (α = 0.725) dengan *rating scale* 0 (Sangat tidak setuju) hingga 9 (sangat setuju sekali). Contoh item dari skala ini adalah "Saya sering kali mengikuti dan bertindak berdasarkan saran orang lain"

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan menggunakan Google Formulir dan disebar melalui berbagai sosial media seperti *WhatsApp*, X (Twitter), dan Instagram, didapatkan total partisipan yang mengisi kuesioner adalah 100 orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 12 hingga 18 tahun, serta beberapa *game online* yang selengkapnya tercantum pada Tabel 1.

Pada data di Tabel 1, berisikan data perihal pemain *Game Online* berdasarkan usia dan *game* yang pernah dimainkan. Berdasarkan paparan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa pemain *game online* yang mengisi kuesioner penelitian paling banyak berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 63 orang dari total 100 partisipan, lalu untuk rentang usia remaja paling

banyak peserta yang mengisi berusia 13 tahun, kemudian *game online* yang paling dominan dimainkan oleh peserta pengisian kuesioner adalah Mobile Legend dengan total 61 pemain, Roblox 38 pemain, dan Genshin Impact 32 pemain. Pada tiga *game online* dengan pemain terbanyak, semua *game* tersebut memiliki fitur *chat* yang memungkinkan pemain dengan mudah berinteraksi dengan pemain lainnya.

Setelah melakukan pengujian uji asumsi normalitas dan uji asumsi linieritas pada variabel konformitas dan regulasi emosi terhadap *verbal abuse* menggunakan SPSS 21, didapatkan hasil koefisien regresi yang tercantum pada Tabel 2 dan hasil uji regresi pada Tabel 3.

Pada Paparan Tabel 2, diperoleh nilai F sebesar 6.673 dan koefisien signifikan sebesar 0.002 ($p < 0.05$), hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara konformitas dan regulasi emosi terhadap *verbal abuse* pada remaja yang bermain game online. Selain itu, didapatkan pula nilai R *square* sebesar 0.121, yang menunjukkan bahwa konformitas dan regulasi emosi secara bersama-sama mempengaruhi *verbal abuse* sebesar 12,1%.

Kemudian pada paparan Tabel 3 diperoleh nilai koefisien signifikan pada variabel konformitas sebesar 0.001 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.335$ atau sebesar 33,5% pengaruhnya. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien signifikan pada variabel regulasi emosi sebesar 0.487 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.067$ atau sebesar 6,7% pengaruhnya. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut signifikan mempengaruhi *verbal abuse* remaja.

Tabel 1. Deskripsi Data Demografis

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	63 orang	63%
Perempuan	37 orang	37%
Usia		
Remaja Awal (12 – 14 tahun)	42 orang	42%
Remaja Madya (15 – 17 tahun)	34 orang	34%
Remaja Akhir (18 tahun)	24 orang	24%
Game online yang pernah dimainkan		
8 Pool Ball	2 pemain	2%
Among Us	30 pemain	30%
APEX Legend	4 pemain	4%
Blue Archive	2 pemain	2%
Call of Duty (PC atau Mobile)	19 pemain	19%
Clash of Clans	23 pemain	23%
Clash of Royal	3 pemain	3%
Counter Strikes	9 pemain	9%
DOTA	8 pemain	8%
Dragon Raja	4 pemain	4%

FIFA	2 pemain	2%
Genshin Impact	32 pemain	32%
Guardian Tales	5 pemain	5%
Hatsune Miku: Colorful Stage (Proseka)	4 pemain	4%
Honkai Star Rail	2 pemain	2%
League of Legend	5 pemain	5%
Let's Get Rich	11 pemain	11%
Mobile Legend	61 pemain	61%
Monopoli Go!	6 pemain	6%
Pokemon Unite	6 pemain	6%
PUBG (PC atau Mobile)	25 pemain	25%
Reality	5 pemain	5%
Rise of Kingdom	7 pemain	7%
Roblox	38 pemain	38%
The Legend of Neverland	6 pemain	6%
Toram Online	5 pemain	5%
Stumble Guys	2 pemain	2%
Valorant	12 pemain	12%
VR Chat	3 pemain	3%
Zepeto	18 pemain	18%
Dan lain-lain (Arknight; Azur Lane; Bang Dream! (Bandori); Dragon City; E-Bike Tycoon; Ensemble Star (Ansuta); Fishing Planet; God of War; Growtopia; Hypnosis Microphone: Alternative Rap Battle (Hypmic); Lethal Company; Modern Warship; Monster Hunter; Mortal Kombat; Red Dead Redemption; Residents Evil; Reverse 1999; Tanghulu Master – Candy ASMR; The Last of Us; The Sims; Top 11; dan Twisted Wonderland)	1 pemain	1%

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Konformitas, Regulasi Emosi terhadap *Verbal Abuse*

F	*Sig.*	*p*	*R Square*
6.673	.002	≤ 0,05	.121

Tabel 3. Koefisien Regresi Konformitas, Regulasi Emosi terhadap *Verbal Abuse*

Model		Unstandardizied Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. error	β		
1	(Constant)	-6.256	9.531		-.656	.513
	Konformitas	.464	.132	.335	3.507	.001
	Regulasi Emosi	.257	.369	.067	.698	.487

Penelitian ini menunjukkan bahwa konformitas menjadi prediktor yang cukup kuat, hal ini sejalan dengan penelitian Lutfianti dan Sundari (2023), yang menyatakan bahwa semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi *verbal abuse* yang dilakukan, dan sebaliknya semakin rendah konformitas maka semakin rendah pula *verbal abus*e yang dilakukan. Hal ini menjadikan cara berinteraksi antar individu remaja yang bisa menjadi buruk karena pengaruh lingkungan seperti mengikuti cara bicara orangtua, teman yang memiliki pengaruh di kelompoknya, ataupun orang sekitar yang posisinya lebih tua secara umur ataupun secara

pangkat dalam suatu komunitas. Jika melihat hasil partisipan paling banyak, usia remaja awal (12–14 tahun atau setara dengan usia siswa-siswi SMP) memang sangat rentan dan paling memungkinkan untuk melakukan konformitas (Mayara, Yuniarrahmah, dan Mayangsari, 2016). Pengaruh lain yang memiliki peran terhadap *verbal abuse* adalah regulasi emosi. Hal ini sejalan dengan penelitian Asmah, Sulaiman, dan Noorhapizah (2023), yang menyatakan bahwa seseorang yang tidak mampu mengendalikan emosi, akan kehilangan kontrol dan dapat melakukan tindakan yang buruk, termasuk agresi yang dilakukan secara verbal. Agresi yang dilakukan secara verbal besar kemungkinan akan terjadi pada pemain game online karena terpengaruh dari yang dilihat dan dimainkan dalam permainan online tersebut (Anderson dan Bushman, 2014). Hal tersebut dapat dipicu oleh frustasi (Dollard, dkk dalam Baron dan Bryne, 2005) akan suatu pertandingan seperti mengalami kekalahan secara terus menerus ataupun mendapat rekan yang kurang baik dalam bermain dalam beberapa pertandingan terakhir.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan semakin banyak masyarakat yang paham akan efek dari gaya berbahasa atau berbicara dari sesama pemain atau orang di sekitar, pemahaman mengenai *game* baik yang dimainkan secara daring ataupun luring, serta mengurangi pandangan masyarakat yang menganggap *game* menajadi penyebab buruknya berbahasa pada anak, remaja, ataupun pemain dengan usia lainnya. Sehingga dapat tercipta lingkungan untuk para pemain *game* atau yang terlibat dalam industri *game* menjadi lebih baik. Pemahaman mengenai *game* yang dimainkan oleh pemain dengan usia anak dan remaja ini menjadi pembahasan yang sering di terlihat di berita terkait kasus-kasus yang terjadi dengan alasan "akibat bermain *game* dengan unsur kekerasan". Dilansir dari Tribun News, permintaan mengenai peraturan dalam *game* diluncurkan dari KPAI kepada KOMINFO yang terbukti memberikan dampak buruk terhadap anak karena permainan dengan rating usia 12+ seperti Free Fire banyak dimainkan oleh anak-anak, namun menurut aturan *game* usia 18 tahun keatas pun tidak boleh mempromosikan kekerasan apalagi senjata (Rini, 2024). Perturan tersebut adalah bentuk usaha yang dilakukan KOMINFO untuk memblokir *game* yang didapatkan tidak menerapkan peraturan mengenai rating usia. Hal tersebut tidaklah serta merta karena *game* yang dimainkan beserta unsur-unsur di dalamnya, melainkan pengawasan dari orangtua, dan pribadi dari anak tersebut seperti melakukan berbagai cara

agar lolos dari klarifikasi batas usia sehingga dapat memainkan *game* yang diinginkan karena ingin bermain bersama teman-teman lainnya. Namun dalam berita tersebut KOMINFO hanya mengharapkan keikutsertaan orangtua untuk mendampingi anaknya dalam bermain *game*, tidak meminta secara tegas kepada orangtua untuk mendampingi anak atau remaja yang sedang bermain *game* sehingga orangtua hanya berperilaku acuh kepada apa yang anak atau remaja tersebut mainkan dengan harapan anak atau remaja tersebut diam di rumah dan melakukan sesuai keinginan orangtua tanpa mengetahui apa yang sebenarnya sedang dimainkan oleh anak atau remaja tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi ini, dapat disimpulkan bahwa konformitas dan regulasi emosi dapat mempengaruhi *verbal abuse* pada remaja yang bermain *game online.* Konformitas bisa terjadi karena anak atau remaja yang melihat suatu situasi yang dihadapi dengan suatu perilaku yang menurutnya benar, serta didukung dengan regulasi emosi remaja yang masih belum matang (labil). Pada penelitian ini, remaja mengikuti rekan atau pemain lain yang melakukan *verbal abuse* ketika berhadapan dengan situasi kekalahan dalam permainan atau mendapatkan rekan tim yang tidak sesuai dengan keinginan atau tidak bisa bekerja sama sehingga muncul egois dan marah dari individu remaja yang menjadikan remaja tersebut melakukan *verbal abuse* kepada rekan satu tim melalui fitur *chat*.

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat pada konformitas terhadap *verbal abuse* yang didukung dengan nilai koefisien signifikan pada variabel konformitas sebesar 0.001 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.335$ atau sebesar 33,5% pengaruhnya. Hal ini biasa terjadi pada pemain yang bermain *game* dengan genre RPG atau *multiple-player game*, sehingga terjadi perilaku pemain *game online* yang melakukan pengaruh negatif dari konformitas ke *verbal abuse* seperti melihat pemain lain yang melakukan *verbal abuse* kepada pemain yang lemah atau tidak sesuai dengan harapan, maka besar kecenderungan pemain lain ikut melakukan *verbal abuse* pada pemain yang lemah atau membuat tim atau permainan menjadi kalah. Hal tersebut juga diperjelas bahwa semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi *verbal abuse* yang dilakukan, dan sebaliknya semakin rendah konformitas maka semakin rendah pula *verbal abus*e yang dilakukan.

Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang lemah pada regulasi emosi terhadap *verbal abuse* yang didukung dengan nilai koefisien signifikan pada variabel regulasi emosi sebesar 0.487 ($p < 0.05$) dengan $\beta = 0.067$ atau sebesar 6,7% pengaruhnya. Hal ini biasa terjadi pada pemain yang memainkan *game online* ber-genre *non-RPG* atau *game* yang permainannya tidak mengandalkan kerja sama tim seperti *game* dengan genre *casual* atau *single-player game*. Namun dapat juga terjadi pada pemain *game* RPG yang dapat mengendalikan emosi saat bermain dan secara kebetulan bertemu tim yang lemah atau musuh yang kuat, sehingga membuat pemain tersebut hanya sekedar menegur pemain yang lemah agar memeperhatikan kondisi sekitar. Hal tersebut juga diperjelas bahwa seseorang yang tidak mampu mengendalikan emosi, akan kehilangan kontrol dan dapat melakukan tindakan yang buruk, termasuk agresi yang dilakukan secara verbal. Agresi yang dilakukan secara verbal besar kemungkinan akan terjadi pada pemain game online karena terpengaruh dari yang dilihat dan dimainkan dalam permainan online tersebut.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat memperhatikan variabel lain yang belum diukur dalam penelitian ini, dan diharapkan untuk melakukan pengambilan data secara *offline* atau bertemu langsung, sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih optimal mengenai perilaku pemain *game online* yang memiliki emosi yang tidak terkendali. Berikutnya, peneliti selanjutnya disarankan untuk membahas terkait regulasi emosi dan *verbal abuse* berdasarkan genre pada *game* yang dimainkan atau *consol game* yang digunakan, serta dapat menyebarkan kuesioner tidak hanya pada remaja, tetapi kepada pemain usia dewasa awal.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. Oxford University Press.

Anna, L. K. (2020, July 23). *Anak dan remaja rentan kekerasan verbal di masa pandemi*. Kompas.com. https://lifestyle.kompas.com/read/2020/07/23/164247020/anak-dan-remaja-rentan-kekerasan-verbal-di-masa-pandemi?page=all

Arianty, R. (2018). Pengaruh Konformitas dan Regulasi Emosi Terhadap Perilaku Cyberbullying. *Psikoborneo, 6*(4), 505-512. doi:2477-2666

Asmah., Sulaiman., & Noorhapizah. (2023) Adversity Quotient sebagai Perantara Perngaruh Persepsi dan Kecerdasan Mengelola Emosi terhadap Kekerasan Verbal pada Anak. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(7), 225-239.

Aurendy, V. d. (2023). *Ilmu manajemen, teori, dan persoalannya.* Malang: Media Nusa Creative.

Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Psikologi sosial. Jakarta: Erlangga

Biroli, A. (2023). *Sosiologi pendidikan: tinjauan konsep, teori, dan analisis kasus.* Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Dihni, V. A. (2022, Feb 16). *Jumlah gamers indonesia terbanyak ketiga di dunia.* Databoks. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia

Fitriah, A. L., dkk. (2022). *Teori dasar memahami perilaku.* Bogor: Guepedia.

Gadrner, H. (1993). *Multiple Intelligences, the theory in Practice.* New York: Basic Book

Ivan, H. (2021). *Motif kekerasan verbal di media sosial whatsapp (studi kasus pada remaja di grup whatsapp alumni sekolah menengah pertama satap rantang manggarai).* Kupang.

Kamaluddin, A. (2022). *Kontribusi regulasi emosi qur'ani dalam membentuk perilaku positif (studi fenomenologi komunitas punk tasawuf underground).* Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Kartini, H. (2016). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa. *Psikoborneo*, 4(4), 482-489.

Lutfianti, M., & Sundari, A. R. (2023). Keterkaitan Konsep Diri dan Konformitas dengan Perilaku Agresi Verbal Siswa Kelas XII SMAN 4 Bekasi. *Jurnal edukasi dan multimedia* 1(2), 18-27. doi: 10.37817

Mayara, B. H., Yuniarrahmah, E., & Mayangsari, M. D. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Konformitas pada Remaja. *Jurnal ecopsy*. 3(2), 74-81.

Ni'matudzahroh. (2019). *Aplikasi psikologi di sekolah.* Malang: UMM Press.

Nurhidayah, & Nurhayati, I. K. (2022). Kekerasan Verbal Terhadap Perempuan Di Media Sosial Instagram (Analisis Isi Kualitatif Pada Kolom Komentar Instagram @masterchefina). *e-Proceeding of Management, 8*(6), 3419-3424. doi:2355-9357

Permatasari, S., Situmorang, N. Z., & Safaria, T. (2021). Hubungan Regulasi Emosi dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresi di Pontianak. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan,* 3(6), 5150-5160. doi:10.31004/edukatif.v3i6.1422

Prayitno. (2009). *Dasar teori dan praksis pendidikan.* Jakarta: Grasindo.

Prayitno, H., Sidiq, M., Wulandari, K., & Arif. (2023). *Pemerlu pelayanan kesejahteraan sosial anak teori, problema dan penanganannya.* Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Qodariah, L., Pebriani, L. V., & Sulistiobudi, R. A. (2022). *Memahami emosi manusia : perkembangan emosi pada bayi dan anak.* Jakarta: Penerbit Alumni.

Rini, R. A. P. (2024, April 16). *Bikin anak berbahasa kasar hingga kekerasan, kominfo: game online tak taat aturan diblokir.* Tribun News.com. https://www.tribunnews.com/techno/2024/04/16/bikin-anak-berbahasa-kasar-hingga-kekerasan-kominfo-game-online-tak-taat-aturan-diblokir

Sari, T. Y., & Naqiyah, N. (2023). Pengembangan Instrumen Skala Regulasi Emosi pada Peserta Didik SMK. *Jurnal bk unesa, 13*(3), 345-349.

Suci, E. S. (2023, Feb 26). *Kekerasan oleh remaja dan gagalnya pendidikan keluarga*. Kompas.com. https://www.kompas.id/baca/opini/2023/02/26/kekerasan-oleh-remaja-dan-gagalnya-pendidikan-keluarga

Valentini, V., & Nisfiannoor, M. (2006). Identity Achivement dengan Intimacy pada Remaja SMA. *Journal provitae, 2*(1), 1-12.

Yun, J. Y., Shim, G., & Jeong, B. (2019). Verbal Abuse Related to Self-Esteem Damage and Unjust Blame Harms Mental Health and Social Interaction in College Population. *Scientific reports, 9*(5655), 1-13. doi:10.1038/s41598-019-42199-6

Zakiah, I., & Ritanti. (2021). *Kecanduan game online pada remaja dan penanganannya.* Tangerang: Media Sains Indonesia.