

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE KEKERASAN DENGAN PEILAKU AGRESI PADA PELAJAR DI WONOSOBO

Rizki Eko Prasetyo¹

Hartosujono²

Fakultas Psikologi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Abstract

This study was conducted to determine the correlation between the intensity of use of online games with violent content and aggressive behavior in students in Wonosobo. Subjects were 100 secondary school students in Wonosobo. The sampling technique in this study using purposive sampling. This research method using quantitative methods. Data collection instrument using the scale of aggression and intensity scale online games use violence content. Analysis of the data by using the technique of Pearson product moment correlation using SPSS program for Windows 17. The results showed no relationship between the intensity of use of online games berkonten violent and aggressive behavior in students in Wonosobo. The correlation coefficient (r_{xy}) -0.184, $p = 0.067$, rules that are used in testing the hypothesis is $p < 0.05$, so the hypothesis is not accepted.

Keywords : *intensity of use of online games with violent content, aggression behavior*

INTISARI

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dan perilaku agresi pada siswa di Wonosobo. Subjek penelitian adalah 100 siswa sekolah menengah di Wonosobo. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala agresi dan skala intensitas penggunaan game online kekerasan konten. Analisis data dengan menggunakan teknik korelasi product moment dari Pearson dengan menggunakan program SPSS 17.00 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dan perilaku agresi pada pelajar di Wonosobo. Koefisien korelasi (r_{xy}) -0,184 dengan $p=0,067$, kaidah yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah $p < 0,05$, sehingga hipotesis tidak diterima.

Kata kunci : *intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan, perilaku agresi*

¹ Alumni Fakultas Psikologi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

² Staf Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

PENDAHULUAN

Dunia saat ini dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dibidang teknologi informasi internet (Mansur,2007). Penggunaan media *online* atau internet yang *booming* melanda dunia menyita perhatian generasi muda. Pengamatan awal dari peneliti menunjukkan warung internet dan game online di Wonosobo berkembang cepat dan menarik untuk dikaji. Internet membawa begitu banyak kemudahan kepada penggunaanya terutama para pelajar SMP dan SMA (Qomariah, 2008).

Internet dapat menembus batas dimensi kehidupan penggunaanya, waktu, dan ruang sehingga internet dapat di akses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Hanya dengan fasilitas *search engine* pengguna internet dapat menemukan banyak alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci yang di sediakan. Dibalik kemudahan kehadiran internet juga dapat membawa sisi buruk bagi penggunaanya yang paling nyata dan merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat di akses di jaringan internet.

Dari hasil observasi awal peneliti tidak bisa di pungkiri bahwa internet juga berpengaruh pada kemajuan permainan atau yang sering disebut video game, dengan bantuan internet seseorang tidak lagi bermain *game online* sendiri, namun bisa bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda, video game yang ada di internet lebih terkenal dengan sebutan game online. Para pelajar saat bermain game online tidak mengenal waktu bahkan kadang ada yang bermain 4 sampai 5 jam, pelajar ini juga terganggu waktu belajarnya. Perilaku bermain *game online* merupakan salah satu fenomena menarik pada kalangan anak-anak hingga dewasa, karena game online menjadi hal yang baru yang banyak diminati oleh semua kalangan dimana seseorang tidak lagi bermain sendiri, namun bisa bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda. Segala fenomena yang muncul tidak terlepas dari sisi positif dan negatif, sisi positif yang muncul dari permainan game online antara lain bagaimana seorang pemain bertindak dan membuat pilihan-pilihan untuk memenangkan sebuah permainan, seperti dalam permainan *Counter Strike* menggunakan prinsip belajar *Psychosocial Moratorium* yaitu waktu tertundanya peran dewasa karena remaja itu berpindah dari satu keyakinan ke keyakinan yang lain, dimana game ini membuat pemainnya dapat melakukan pengambilan resiko dengan kondisi yang sesuai dengan dunia nyata, bagaimana cara pemain bertindak, menggunakan senjata, memilih taktik berperang serta menaruh bom di lokasi-lokasi tertentu (Muchtar, 2005). *Counter Strike* (CS) adalah permainan video tembak menembak orang pertama yang berperan sebagai *Counter Terrorist* (polisi) dan teroris dalam sebuah skenario atau taktik.

Sisi negatif yang timbul dari maraknya *game online* adalah remaja yang gemar bermain game online selain duduk dalam posisi yang sama dengan otot-otot tubuh berada dalam posisi statis beresiko terhadap kesehatan. *Game online* bisa mengurangi sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar, selain itu banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model dari perilaku yang mereka lakukan, salah satunya dengan melihat model-model yang ada dalam *game online*, hal ini di dukung dengan jenis permainan yang ditawarkan dalam *game online* banyak yang bertemakan kekerasan seperti memukul, menendang, menembak dan membunuh lawan (Muchtar, 2005).

Salah satu faktor yang berperan pada perilaku agresi adalah intensitas penggunaan game online kekerasan. Berdasarkan hal-hal yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti peran intensitas penggunaan game online kekerasan pada pelajar SMP dan SMA di Wonosobo.

A. Agresi

Agresi menurut kamus psikologi berarti penyerangan, serangan (Chaplin, 1981). Kamus bahasa Indonesia mengartikan agresi sebagai yang bersifat kekerasan atau kasar akibat kekecewaan di dalam mencapai tujuan (Poerwadarminta, 1976). Sedangkan menurut Morgan, King, Weis, dan Schapler (1986) definisi dari agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam, atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut, baik (secara fisik atau verbal) atau langsung dan tidak langsung.

Bolman menjelaskan bahwa perilaku agresi sebenarnya terlihat pada masa bayi, ketika sang bayi sedang mengalami perasaan tidak senang dalam usia 0-6 bulan sudah memperlihatkan agresinya meskipun belum dapat dibedakan bentuknya, perilaku mereka bertujuan mengurangi tegangan. Selanjutnya perilaku yang timbul pada usia 6-14 tahun adalah berupa kemarahan, kejengkelan, rasa iri, tamak (Hudaniah, 2003).

Aspek-aspek agresi menurut Morgan, King, Weis, dan Schapler (1986) dapat dibagi menjadi delapan aspek yaitu:

- a. Fisik, aktif, langsung
Berbentuk agresi dengan menikam, memukul, atau menembak orang.
- b. Fisik, aktif, tidak langsung
Dengan bentuk agresi membuat perangkap untuk orang lain, menyewa seorang pembunuh.
- c. Fisif, pasif, langsung
Secara fisik mencegah orang lain memperoleh tujuan yang diinginkan atau memunculkan tindakan yang diinginkan misalnya (aksi duduk dalam demonstrasi).
- d. Fisif, pasif, tidak langsung
Menolak melakukan tugas-tugas yang seharusnya (misalnya: menolak berpindah ketika melakukan aksi duduk).
- e. Verbal, aktif, langsung
Bentuk agresi dengan menghina orang lain.
- f. Verbal, aktif, tidak langsung
Agresi dengan menyebarkan gosip atau rumor yang jahat tentang orang lain.
- g. Verbal, pasif, langsung
Bentuk agresi dengan menolak berbicara pada orang lain, menolak menjawab pertanyaan
- h. Verbal, pasif, tidak langsung
Tidak mau membuat komentar verbal (misalnya: menolak berbicara pada orang lain yang menyerang dirinya bila dia dikritik secara tidak fair).

B. Intensitas Penggunaan *Game Online* Kekerasan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intens (Poerwadarminta, 1976), sedangkan menurut kamus psikologi intensitas adalah kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman (Chaplin, 1981), kekuatan sebarang tingkah laku di sini menggambarkan seberapa sering game online dimainkan. Brigham (1991) menyatakan bahwa kekerasan dapat menimbulkan *priming effect*, yakni suatu konsep yang mengemukakan bahwa tindakan kekerasan tertentu yang dimuat di media dapat merangsang ide-ide, emosi ataupun kecenderungan perilaku yang berhubungan dengan kekerasan itu (Hudaniah, 2003).

Jadi dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *game online* kekerasan adalah keadaan seseorang yang dalam rentang waktu tertentu mampu menggunakan *game* secara massal, dimana mesin-mesin yang digunakan dihubungkan menggunakan jaringan

internet serta format game yang dimainkan mengandung unsur-unsur permainan yang sesuai jenisnya.

Menurut Feishben & Ajzen (1975) bahwa intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku, objek target, situasi dan batasan waktu. Feishben & Ajzen (1975) mencontohkan keempat bentuk tersebut kedalam contoh sebagai berikut *aperson intends to have a drink (behavior/perilaku) with George (target/objek target) in Harry's Pubb (situation/situasi) at 5 O'clock this afternoon (time/waktu)*. Kemudian peneliti menjabarkan contoh tersebut sesuai dengan variable intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan menjadi berikut:

- a. Perilaku dalam penelitian ini adalah bermain *game online* dimulai dari memilih game, memainkan game hingga mengakhiri game yang dimainkan
- b. Objek target dalam penelitian ini adalah jenis-jenis *game online* yang dimainkan.
- c. Situasi dalam penelitian ini adalah tempat dimana seseorang biasa bermain *game online*.
- d. Batasan waktu dalam penelitian ini adalah waktu yang sering dipergunakan untuk bermain *game online*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat empat unsure dalam intensitas perilaku; yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain *game online* dimulai adari memilih *game*, memainkan game hingga mengakhiri *game* yang dimainkan, objek target; yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tempat dimana seseorang biasa bermain *game online* dan batasan waktu; yang dimaksud dalam penelitian ini adalah waktu yang sering dipergunakan untuk bermain game online.

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pelajar SMP dan SMA di warnet *game online* Wonosobo "StarNet, GalaksiNet, MarkasNet" usia 13-18 tahun yang bermain *game online* kekerasan.

B. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode skala yaitu suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pernyataan yang berisi aspek-aspek yang hendak diukur, yang harus dijawab atau dikerjakan oleh subjek penelitian, berdasarkan atas jawaban atau isian itu peneliti mengambil kesimpulan mengenai subjek yang di teliti (Hadi, 2000). Model skala yang digunakan adalah modifikasi skala *Likert (Summated Rating Scale)*, pendekatan ini menuntut sejumlah item pernyataan yang monoton terdiri dari pernyataan yang bersifat *favorable* dan *unfavorable*.

C. Validitas dan Reliabilitas

Menurut Azwar (2008) validitas mengandung arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi, apabila alat tes tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Seleksi item didasarkan pada asumsi bahwa item yang memiliki nilai < 30 dianggap gugur. Semua item yang mencapai koefisien minimal 0,30 daya pembedaannya dianggap memuaskan (Azwar,2008). Skala agresi memiliki 60 item dan skala intensitas penggunaan *game online* berjumlah 50 item. Pada tahap analisis terhadap 60 item agresi, terdapat 18 item gugur dengan korelasi total 0,30 dengan skor total skala menghasilkan rit (Korelasi Item Total) dengan kisaran 0,30 sampai 0,672 sebaran item. Pada tahap analisis terhadap 50 item intensitas penggunaan *game online* kekerasan, terdapat 9 item gugur dengan korelasi total 0,30 dengan skor total skala menghasilkan rit (Korelasi Item Total) dengan kisaran 0,30 sampai 0,795 sebaran item. Hasil uji kehandalan skala Agresi menunjukkan Alpha 0,932 dan skala Intensitas penggunaan

game online kekerasan menunjukkan Alpha 0,954. Maka kedua skala tersebut dari hasil uji keandalan adalah andal untuk di teliti.

METODE ANALISIS DATA

Data dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan pendekatan statistik yaitu uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment* dari *Pearson* pengolahan data dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package For Social Solution (SPSS) 17for Windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan dan perilaku agresi pada pelajar di Wonosobo. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini ditolak, hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) -0184 dengan $p=0,067$, kaidah yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah $p<0,05$ (Azwar, 2008). Artinya tidak ada hubungan terhadap intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan dengan perilaku agresi pada pelajar Wonosobo.

Saat peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa subjek, terdapat 2 sampai 3 subjek bermain *game* dengan intensitas tinggi 10 jam bermain *game online*. saat peneliti melakukan wawancara terhadap subjek tersebut, tampak bahwa subjek lebih nyaman berada dalam warnet *game online* daripada di rumahnya sendiri subjek mengurangi jam istirahat dan belajarnya hanya untuk bermain *game online*. Dalam sosial para pelajar pengguna *game online* kekerasan dengan intensitas tinggi tidak memiliki sifat agresi secara fisik, tetapi agresi verbal lebih terlihat seperti berkata-kata yang tidak sepatasnya. Rata-rata adalah permainan *Point Blank*, dimana subjek melakukan taktik dan strategi sebagai polisi atau teroris secara kelompok untuk membunuh dan menembak lawannya.

Beberapa subjek terlihat agresi hanya saat bermain *game online*, contohnya saat berkata-kata yang tidak sepatasnya. Dari hasil penelitian hanya 21 % agresinya sangat tinggi. Hull (Herfis, 2009) menyatakan bahwa kondisi kekosongan ganda organisme sehingga mendorong untuk melakukan sesuatu. Istilah lain dari dorongan adalah motif. Adakalanya seseorang merasa ingin melakukan sesuatu namun orang tersebut tidak memiliki dorongan untuk melakukannya. Bolman menjelaskan bahwa perilaku agresi yang timbul pada usia 6-14 tahun adalah berupa kemarahan, kejengkelan, rasa iri, tamak. (Hudaniah, 2003). Jadi agresi pada remaja masih terpendam belum sampai bersikap pada agresi, Loeber dan Hay (1997) mendefinisikan bahwa agresi bersifat normatif-umur (*age-normative*) di kalangan remaja dalam hal penelitian ini adalah pelajar bahwa perilaku yang dilakukan dengan niat menyakiti orang lain, paling tidak sekali-sekali, oleh kebanyakan anggota kelompok umur ini. Remaja saat SMP dan SMA yang bermain *game online* kekerasan menunjukkan bahwa perilaku agresinya belum sampai ke eksperesi dan sikap, masih dalam niat atau motif untuk melakukan agresi.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan subjek yang memiliki intensitas penggunaan *game online* kekerasan pada pelajar di Wonosobo yang berada pada tingkat sangat rendah terdapat 6 subjek dengan prosentase (6 %), yang berada pada tingkat rendah terdapat 46 subjek dengan prosentase (46 %), sedangkan untuk kategori sedang terdapat 42 subjek dengan prosentase (42 %), untuk kategori tinggi terdapat 6 subjek dengan prosentasi (6 %), dan tidak ada subjek memiliki tingkat intensitas menggunakan *game online* berkonten kekerasan sangat tinggi dengan prosentase (0 %). Dari data ini peneliti bisa menyimpulkan bahwa pelajar di Wonosobo mempunyai intensitas menggunakan *game online* berkonten

kekerasan dalam taraf rendah, karena 46 % sampel pelajar mempunyai nilai intensitas penggunaan game online kekerasan yang rendah.

Melalui penelitian ini juga dapat dikategorikan pelajar Wonosobo yang memiliki agresi dari mulai kategori sangat tinggi hingga sangat rendah, pada kategori sangat rendah terdapat 8 subjek dengan prosentasi (8 %), yang berada pada kategori rendah berjumlah 15 subjek dengan prosentase (15 %), adapun yang berada pada kategori sedang berjumlah 28 subjek dengan prosentase (28%), sedangkan yang ada pada kategori tinggi 22 subjek dengan prosentase (22%) dan sangat tinggi berjumlah 22 subjek dengan prosentase (22%).

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa pelajar di Wonosobo mempunyai tingkat agresi taraf sedang, karena 28 % sampel siswanya mempunyai nilai agresi sedang. Penelitian ini memiliki kelemahannya yaitu pada alat ukur. Indikator dalam skala agresi dan skala intensitas penggunaan *game online* masih terbatas diarahkan pada agresi yang dilakukan di lingkungan sosialnya, dari pernyataan skala peneliti lebih melihat agresi di sosial subjek saja, tidak melihat subjek terlihat agresi hanya saat bermain game online. Selanjutnya adalah karakteristik sampel yang digunakan, penelitian yang telah digunakan hanya mempunyai karakteristik sampel yaitu pelajar Wonosobo yang sedang bermain *game online* di warnet *game online*. Hal tersebut belum mencerminkan sepenuhnya karakteristik sampel penelitian. Selanjutnya adalah proses pengambilan data, karena pengambilan data dilakukan di sela-sela subjek bermain *game online*. Hal tersebut menyebabkan subjek tidak berkonsentrasi menjawab pernyataan yang ada di dalam skala penelitian. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak agar dapat lebih menyempurnakan skripsi ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dan agresi pada pelajar di Wonosobo jadi hipotesis di tolak. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) -0,184 dengan $p=0,067$. Kaidah yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah $p<0,05$ (Azwar, 2008). Artinya tidak ada hubungan intensitas penggunaan game online berkonten kekerasan dengan perilaku agresi pada pelajar Wonosobo. Beberapa faktor yang menyebabkan hipotesis ditolak adalah remaja saat SMP dan SMA yang bermain *game online* kekerasan menunjukkan bahwa perilaku agresinya belum sampai ke eksperisi dan sikap, masih dalam niat atau motif untuk melakukan perilaku agresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hall. [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_GameDesign / fundamentals_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_GameDesign/fundamentals_ch21.pdf).
- Ancok, D & Apollo, 2003. Hubungan Antara Intensitas Tayangan Televisi Berisi Kekerasan, Persepsi Terhadap Keharmonisan Keluarga, jenis Kelamin, dan Tahap Perkembangan dengan Kecenderungan Agresivitas Remaja. *Journal Sosiohumanika*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Azwar, S. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. 2008. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J.P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chen, C.Y & Chang, S.L. 2008. *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to Oser's Liking of Design Featurs*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 3. 1-4 & 38-51. <http://www.asia.edu.tw/ajhis/.pdf>.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. 1975. *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. USA: Addison Wesley.
- Hall, C.S. & Lindzey, G.. 1981. *Theoris of Personality*, New York: John Wiley and Sons.
- Hanurawan, F. 2010. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herfis. 2009. *Clark L. Hull*. <http://herfis.blogspot.com>.
<http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>.
- Hudaniah & Dayaksini, T. 2003. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Imanuel, N. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kartono, K. 1998. *Patologi Sosial 3*. Jakarta: CV Rajawali.
- Kertamuda., Fatchiah E., & Permadani, R. 2009. Perbedaan Motivasi Antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Game. Artikel Forum Kependidikan Fakultas Psikologi. Universitas Paramadina.
- Kusumawardhani, D. A. 2011. Hubungan Intensitas Game Online Berkonten Kekerasan dengan Perilaku Agresi pada Remaja. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Koeswara, E. 1998. *Agresi Manusia*. Bandung: PT Erasco.
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif*. Yoyakarta: Pustaka Pelajaar.
- Mansur. 2007. Hubungan Bermain Sepak Bola di Playstation Terhadap Pengetahuan Sepak Bola pada Mahasiswa di Lingkungan Unsyiah. Artikel. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Monks, F.J, Knoers, A.M.P, & Harditono, S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Morgan, C.T., King, R.A., Weisz, J.R., & Schopler, J. 1986. *Introduction to Psychology*. New York: McGraw-Hill.

- Muchtar, D. 2005. *Desain Game*. Artikel (tidak diterbitkan). Jakarta.
- Mutadin, Z. 2002. *Faktor Penyebab Perilaku Agresi*. <http://www.epsikologi.com>. di akses tanggal 28 Februari 2013
- Poerwadarminta, W. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwadi. 2004. *Proses Pembentukan Identitas Diri Remaja*. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*
- Qomariah, N.A. 2008. *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Artikel (tidak diterbitkan). Surabaya: Universitas Airlangga.
- Santoso, M & Setiadarma, M. P. 2005. Hubungan Antara Rasa Percaya Diri dan Agresivitas pada Atlet Bola Basket. *Jurnal Psikologi Terapan "PHRONESIS"*. Juni 2005. Jakarta: Fakultas Psikologi Tarumanegara.