

ABSTRAK

Video game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi manusia dan kemudian dimunculkan kedalam monitor TV atau komputer. Menurut Ferguson (2007) terdapat dampak negatif dari *video game* yaitu perilaku kekerasan yang dapat muncul akibat melihat atau memainkan permainan *video game* dengan tema kekerasan khususnya pada anak-anak dan remaja. Hasil dari penelitian terdahulu regulasi emosi dapat menurunkan perilaku agresi pada anak. Ketika individu sedang mengalami emosi yang negatif maka individu tersebut tidak dapat berpikir dengan jernih sehingga melakukan tindakan diluar kesadaran (Gross & Jhon 2003). Untuk itu Peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan regulasi emosi dengan agresivitas pada pemain *violent video game* dalam perspektif Islam. Peneliti menyebarkan kuesioner secara *online* dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 165 subjek, peneliti menemukan bahwa terdapat korelasi antara regulasi emosi *reappraisal* dengan agresivitas (Sig. 0.03, $p < 0,05$) namun sebaliknya peneliti menemukan bahwa regulasi emosi *suppression* tidak berkorelasi dengan agresivitas (0,092, $p > 0,05$). Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pemain *violent video game* cenderung melakukan regulasi emosi *reappraisal* dibandingkan dengan *suppression*. Dalam Islam Allah sangat melarang perilaku agresivitas terutama menyakiti yang disebabkan oleh dorongan setan.

Kata Kunci: Agresivitas, Regulasi Emosi, Kekerasan, Video Game.