

**GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
DEWASA AWAL**

SKRIPSI



OLEH:

Christopher Setiawan Wijaya

NRP 7103018090

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA
2022**

**GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
DEWASA AWAL**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
derajat Sarjana Psikologi



OLEH:

Christopher Setiawan Wijaya

NRP 7103018090

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA**

2022

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Christopher Setiawan Wijaya

NRP : 7103018090

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* PADA DEWASA AWAL

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak manapun. Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 21-5-2023

Yang membuat pernyataan



Christopher Setiawan Wijaya

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH**

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas
Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Christopher Setiawan Wijaya

NRP : 7103018090

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

**GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
DEWASA AWAL**

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library
Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan
akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 21-5-2023

Yang membuat pernyataan



Christopher Setiawan Wijaya

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
DEWASA AWAL**

Oleh:

Christopher Setiawan Wijaya

NRP 7103018090

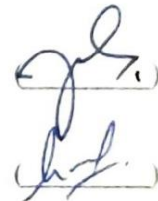
Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama : Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog

NIDN : 0721087302

Pembimbing Kedua : Happy Cahaya Mulya, M.Psi, Psikolog

NIDN : 0703109401

The image shows two handwritten signatures in blue ink. The top signature is for Jaka Santosa Sudagijono, and the bottom signature is for Happy Cahaya Mulya. Each signature is written over a horizontal line.

Surabaya, 2-5- 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Pada tanggal 9-5- 2023



(Agnes Maria Sumargi, Grad. Dip. Ed., M.Psych.,Ph.D)

Dewan Penguji

1. Ketua : Agustina Engry, M.Psi, Psikolog
2. Sekretaris : Happy Cahaya Mulya, M.Psi, Psikolog
3. Anggota : Sylvia K. Ngonde, S.S., M.Si
4. Dosen Pembimbing 1 : Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0721087302
5. Dosen Pembimbing 2 : Happy Cahaya Mulya, M.Psi, Psikolog
NIDN : 0703109401

This block contains five handwritten signatures in blue ink, each enclosed in a simple rectangular box. The signatures correspond to the members of the exam board listed in the adjacent list.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya ucapkan sebesar-besarnya kepada tuhan yesus kristu yang telah memberikan Rahmat, pertolongan dan anugrah kepada peneliti, untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi, melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung penulisan tugas akhir skripsi, dan oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mempersembahkan tugas akhir skripsi kepada:

1. Papa dan Mama yang telah memberikan cinta dan kasihnya, dan selalu mendukung peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dalam hal doa dan dalam hal biaya
2. Bapak dosen pembimbing peneliti, yang selalu sabar dalam membimbing peneliti, dan selalu dengan teliti untuk membantu peneliti menyelesaikan tugas akhir
3. Para responden yang telah mengisi google form, sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan dengan baik
4. Universitas katolik widya mandala Surabaya, fakultas psikologi dimana peneliti menuntut ilmu
5. Kepada pembaca tugas akhir ini, semoga kelak tugas akhir ini memberikan sedikit wawasan yang berguna kelak di masa depan

HALAMAN MOTTO

Hati yang gembira adalah obat yang manjur, tetapi semangat yang patah
mengeringkan tulang.

Amsal 17:22

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya selama pengerjaan skripsi ini. Peneliti juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah banyak turut serta untuk membantu terwujudnya skripsi yang berjudul “Gambaran Agresivitas Saat Bermain *Game Online* Pada Dewasa Awal” ini. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus** yang telah memberikan rahmatnya agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. **Ibu Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog** selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang banyak memberikan berbagai ilmu baru dari awal perkuliahan hingga saat ini.
3. **Bapak Happy Cahaya Mulya, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Bapak Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog** selaku Dosen pembimbing yang memberikan berbagai ilmu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi
4. **Ibu Agustina Engry, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Ibu Sylvia Kurniawati Ngonde, M.Si.** selaku dosen penguji yang telah memberikan beberapa masukan yang sangat berguna
5. **Bapak Andhika Alexander Repi, S.Psi., M.Psi., Psikolog** selaku dosen PA pertama peneliti yang telah memberikan berbagai masukan yang sangat memotivasi dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan dan **Ibu Elisabet Widyaning Hapsari, M.Psi., Psikolog** selaku dosen PA kedua peneliti yang selalu memberikan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir
6. **Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang telah memberikan berbagai ilmu mulai dari awal semester hingga saat ini.
7. **Partisipan Penelitian** yang telah banyak membantu dan turut serta untuk berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. **Bapak dan Ibu Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang telah banyak membantu peneliti dalam mengurus berbagai administrasi mulai awal semester hingga saat ini.

9. **Kedua orang tua** terimakasih sudah menjadi support terbesar saya selama ini hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
10. **Keluarga besar** terimakasih telah memberikan semangat kepada saya saat melakukan pengerjaan skripsi.
11. **Teman-teman kampus** terimakasih banyak atas bantuannya selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
12. **Anime Clannad** terimakasih karena selama ini memberikan semangat bagi saya ketika mengerjakan skripsi dengan ini saya menjadi gembira dan penuh semangat.

DAFTAR ISI

Halaman Cover.....	i
GAMBARAN AGRESIVITAS SAAT BERMAIN <i>GAME ONLINE</i> PADA DEWASA AWAL.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Agresivitas	6
2.1.1. Definisi Agresivitas	6
2.1.2. Aspek Agresivitas	7
2.1.3. Faktor Penyebab Agresivitas	7
2.2. Dewasa Awal	8
2.3. Agresivitas Saat Bermain <i>Game Online</i> Pada Dewasa Awal....	9
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	13
3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	13
3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	13

3.4. Metode Pengumpulan Data	14
3.5. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	15
3.5.1. Validitas.....	15
3.6. Teknik Analisis Data	16
3.7. Etika Penelitian	16
BAB IV	17
PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	17
4.1. Orientasi Kancha Penelitian	17
4.2. Persiapan Penelitian	18
4.3. Pelaksanaan Penelitian	19
4.4. Hasil Penelitian	20
4.4.1. Uji Validitas dan Reliabilitas	20
4.4.2. Hasil Data Demografi	21
4.4.3. Hasil Analisa Data	22
BAB V	29
PENUTUP	29
5.1. Bahasan	29
5.2. Kesimpulan	31
5.3. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert Perilaku Agresi	15
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresi	15
Tabel 4.1 <i>Blueprint</i> Aitem Sahih dan Gugur Skala Agresivitas	21
Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia.....	21
Tabel 4.3 Tabel Distribusi Frekuensi Berdasarkan Domisili	22
Tabel 4.4. Kategorisasi Subjek pada Skala Agresivitas	23
Tabel 4.5. Kategorisasi Subjek pada Aspek Agresi Fisik	24
Tabel 4.6 Kategorisasi Subjek pada Aspek Agresi Verbal	25
Tabel 4.7 Kategorisasi Subjek pada Aspek kemarahan	26
Tabel 4.8 Kategorisasi Subjek pada Aspek Permusuhan.....	27
Tabel 4.9 Hasil Persentase Aspek Agresivitas	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: pengolahan data mentah	36
Lampiran 2: hasil coding	60
Lampiran 3. Analisa Variabel	69
Lampiran 4: aspek agresi fisik.....	78
Lampiran 5: aspek agresi verbal.....	80
Lampiran 6: aspek kemarahan.....	82
Lampiran 7: aspek permusuhan.....	84
Lampiran 7: data SPSS.....	86

Christopher Setiawan Wijaya (2023). “Gambaran Agresivitas Saat Bermain *Game Online* Pada Dewasa Awal”. **Skripsi Sarjana Stata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Agresivitas ialah keinginan untuk melukai seseorang, mengekspresikan perasaan negatif, seperti contoh permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas yang terjadi saat bermain *game online* antara lain memaki teman satu tim, menghina teman, sebagai pemula atau disebut lemah, memukul, bahkan membanting pintu di tempat umum, agresivitas juga merupakan bentuk negatif akibat rangsangan lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan satu variabel yaitu agresivitas. Subjek penelitian (N=71) merupakan seorang pemain *game online* bertipe FPS (*First Person Shooter*) yang berusia 18- 25 tahun. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive*. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah untuk variable agresivitas mendapatkan persentase sebesar 29,8% pemain game online tergolong dalam kategorisasi tinggi, aspek agresi fisik mendapatkan persentase sebanyak 47,9% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, aspek agresi verbal mendapatkan persentase sebesar 73,2% yang tergolong kedalam kategori sangat tinggi, aspek kemarahan mendapatkan persentase sebesar 47,9% yang tergolong kategori sangat tinggi, dan aspek permusuhan mendapatkan persentase sebesar 38,2% yang tergolong dalam kategori sangat rendah.

Kata Kunci: Agresivitas, Game Online, Dewasa Awal

Christopher Setiawan Wijaya (2023). *"Description of Aggressiveness When Playing Online Games in Early Adults"*. **Undergraduate Thesis.** Faculty of Psychology Widya Mandala Catholic University Surabaya.

ABSTRACT

Aggressiveness is the desire to hurt someone, expressing negative feelings, for example hostility to achieve the desired goal. Aggressiveness that occurs when playing online games includes swearing at teammates, insulting friends, being a beginner or being called weak, hitting, even slamming doors in public places. Aggressiveness is also a negative form due to environmental stimuli. This study aims to see the description of aggressiveness when playing online games in early adulthood. This study uses descriptive quantitative research using one variable, namely aggressiveness. The research subject (N=71) was an online game player of the FPS (First Person Shooter) type, aged 18-25 years. Sampling was done by purposive method. The results obtained from this study are that the aggressiveness variable gets a percentage of 29.8% of online game players classified in the high categorization, the physical aggression aspect gets a percentage of 47.9% which is classified in the very high category, the verbal aggression aspect gets a percentage of 73, 2% belong to the very high category, the anger aspect gets a percentage of 47.9% which belongs to the very high category, and the hostility aspect gets a percentage of 38.2% which belongs to the very low category.

Keywords: *Aggressiveness, Online Games, Early Adults*