

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF PEMAIN DI USIA
*EMERGING ADULTHOOD***

SKRIPSI



OLEH:
Maria Gheasinta Regina Pramesti
NRP. 7103019117

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2023**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF PEMAIN DI USIA
*EMERGING ADULTHOOD***

SKRIPSI

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



Oleh:

Maria Gheasinta Regina Pramesti
NRP. 7103019117

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2023**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala:

Nama : Maria Gheasinta Regina Pramesti

NRP : 7103019117

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul:

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PEMAIN DI USIA *EMERGING ADULTHOOD*

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihakmanapun, Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil 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, 15 Mei 2023

.....
saya buat pernyataan,



.....
sinta Regina Pramesti

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Maria Gheasinta Regina Pramesti

NRP : 7103019117

Menyetujui skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PEMAIN DI USIA *EMERGING ADULTHOOD***

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 saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 15 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Maria Gheasinta Regina Pramesti

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PEMAIN DI USIA *EMERGING ADULTHOOD***

Oleh:

Maria Gheasinta Regina Pramesti

7103019117

Telah dibaca, disetujui dan diterima untuk diajukan kepada tim penguji skripsi.

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

NIDN : 0703109401

Email : happycahaya@ukwms.ac.id

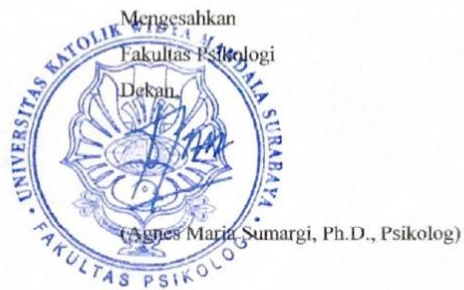


Surabaya, 15 Mei 2023

HALAMAN PENGESAHAN



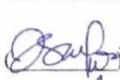

Skripsi dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Pemain di Usia *Emerging Adulthood*" oleh Maria Gheasinta Regina Pramesti (NRP 7103019117) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal, 15 Mei 2023



Dewan Penguji:

1. Ketua : Agustina Engry, M.Psi., Psikolog
2. Sekretaris : Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog
3. Anggota : Dr. Desak Nyoman ARD, M.Psi., Psikolog
4. Anggota : Happy Cahaya Mulya, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0703109401

()
()
()
()

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus yang selalu hadir di sisi saya dan memberikan saya kekuatan, hikmat dan anugerah untuk hidup dan memiliki kesempatan yang layak sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Bapak, ibu dan keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, menyemangati secara maksimal untuk saya hingga akhirnya dapat melangkah sejauh ini.

Para pemain *game online*.

Serta diri saya sendiri karena sudah kuat dan tidak menyerah menjalani hidup sejauh ini.

HALAMAN MOTTO

”Lakukan hal yang memang kamu rasa itu benar dan jangan merasa tidak enak kepada siapapun”

“Kuatkan dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab Tuhan, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; Ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau.”

Ulangan 31 : 86

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan puji syukur dan terima kasih karena adanya dukungan, bantuan dari berbagai orang-orang terdekat peneliti. Tanpa orang-orang tersebut, penelitian ini tentunya tidak dapat dilakukan. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menuntun peneliti dan memberikan berkat sehingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.
2. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang memberikan saya ilmu pengetahuan yang luar biasa selama masa perkuliahan.
3. Ibu Agnes Maria Sumargi, Grad.Dip.Ed.,M.Psych.,Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi UKWMS yang telah memberikan kesempatan pada peneliti dan meluangkan waktu dalam berdiskusi, memberi saran dan arahan sehingga penelitian ini dapat dilakukan.
4. Bapak Happy Cahaya Mulya, M. Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi masukan, mendukung, dan sangat sabar dengan peneliti hingga penelitian ini selesai.
5. Ibu Agustina Engry, M.Psi., Psikolog dan Ibu Dr. Desak Nyoman ARD, M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Penguji Skripsi yang telah menguji, memberi kritik dan saran untuk perbaikan skripsi sehingga penelitian ini dapat selesai dengan sangat baik.
6. Bapak Made Dharmawan Rama Adhyatma, M. Psi., Psikolog, selaku Dosen Pendamping Akademik yang telah mendampingi kurang lebih hampir 4 tahun berkuliah di UKWMS. Terima kasih atas segala ilmu, pengalaman, dukungan, dan bantuan yang sudah diberikan pada penelitian selama ini.

7. Bapak Johanes Dicky Susilo, M. Psi., Psikolog, yang telah memberikan waktunya dalam berdiskusi dan memberikan saran dalam penelitian sehingga dapat selesai dengan baik.
8. Bapak, Ibu, Mas Dhewa, dan Mas Abels, yang telah memberikan dukungan baik secara finansial hingga perhatian penuh selama proses perkuliahan sampai penelitian ini dibuat.
9. Partisipan penelitian, yang telah menyediakan waktu luangnya dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Maria Yesica, yang telah membantu dan menenangkan saya sampai sejauh ini hingga penelitian dapat selesai tepat waktu.
11. Teman-teman Mahendra, Abang Marz dan Rama yang selalu memberikan saya semangat untuk dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
12. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-satu, terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doa selama ini.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan.....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Halaman Persetujuan.....	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto.....	vii
Ungkapan Terima Kasih	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xv
<i>Abstract</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.5.1 Manfaat Teoritis	10
1.5.2 Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Perilaku Agresif.....	11
2.1.1 Definisi Perilaku Agresif	11
2.1.2 Aspek Perilaku Agresif	11
2.1.3 Faktor-Faktor Perilaku Agresif	12
2.2 Intensitas Bermain <i>Game online</i>	13

2.2.1	Definisi Intensitas	13
2.2.2	Definisi <i>Game online</i>	13
2.2.3	Aspek Intensitas Bermain <i>Game online</i>	14
2.3	<i>Emerging adulthood</i>	14
2.4	Keterkaitan antara Intensitas Bermain <i>Game online</i> dan Perilaku Agresif Pemain di Usia <i>Emerging adulthood</i>	16
2.5	Hipotesis Penelitian.....	20
 BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Identifikasi Variabel Penelitian	21
3.2	Definisi Operasional.....	21
3.2.1	Perilaku Agresif	21
3.2.2	Intensitas Bermain <i>Game online</i>	21
3.3	Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	22
3.3.1	Populasi.....	22
3.3.2	Teknik Pengambilan Sampel	22
3.4	Metode Pengumpulan Data	22
3.4.1	Perilaku Agresif	22
3.4.2	Intensitas Bermain <i>Game online</i>	23
3.5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	24
3.5.1	Validitas	24
3.5.2	Reliabilitas	24
3.6	Teknik Analisis Data	25
3.7	Etika Penelitian	25
 BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....		27
4.1	Orientasi Kancan Penelitian	27
4.2	Persiapan Pengambilan Data	28
4.2.1	Penyusunan Alat Ukur	28
4.2.2	Persiapan Alat Ukur.....	29
4.3	Pelaksanaan Penelitian	30

4.4 Hasil Penelitian	30
4.4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	30
4.4.2 Hasil Deskripsi Statistik.....	32
4.4.3 DeskripsiData Variabel Penelitian.....	33
4.4.4 Uji Asumsi	41
4.4.5 Uji Hipotesis	41
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 Bahasan	43
5.2 Kesimpulan.....	51
5.3 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala <i>Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)</i>	23
Tabel 3.2 Skor Skala <i>Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)</i>	23
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i>	23
Tabel 3.4 Skor Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i>	24
Tabel 4.1 Aitem Sahih dan Gugur Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i>	31
Tabel 4.2 Aitem Skala Perilaku Agresif	31
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin	32
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis <i>Game</i> yang sering dimainkan	32
Tabel 4.5 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i>	34
Tabel 4.6 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i> Aspek Frekuensi	34
Tabel 4.7 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i> Aspek Lama Waktu	35
Tabel 4.8 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i> Aspek Perhatian Penuh.....	35
Tabel 4.9 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i> Aspek Emosional	36
Tabel 4.10 Kategorisasi Berdasarkan Data Demografi Jenis Kelamin	36
Tabel 4.11 Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif.....	36
Tabel 4.12 Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif pada Aspek Agresi Fisik	38
Tabel 4.13 Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif pada Aspek Agresi Verbal .	38
Tabel 4.14 Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif pada Aspek Kemarahan	39
Tabel 4.15 Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif pada Aspek Permusuhan	39
Tabel 4.16 Kategorisasi Berdasarkan Data Demografi Jenis Kelamin	40
Tabel 4.17 Tabulasi Silang antara Intensitas Bermain <i>Game online</i> dengan Perilaku Agresif.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. <i>Coding</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i>	60
Lampiran B : <i>Coding</i> Skala Perilaku Agresif	62
Lampiran C : Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i>	66
Lampiran D : Hasil Tabulasi Silang.....	68
Lampiran E : Hasil Uji Asumsi Normalitas	69
Lampiran F : Hasil Uji Asumsi Linieritas.....	69
Lampiran G : Uji Hipotesa Kendall's Tau-B	69

Maria Gheasinta Regina Pramesti (2023). “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Pemain di Usia *Emerging adulthood*”. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Game yang kini sudah menjadi bagian dari gaya hidup sebagian orang itu di berbagai kalangan baik secara umur. Dalam beberapa jenis *game* ada suatu permainan yang menunjukkan beberapa konten kekerasan seperti memukul, tembak menembak, dan lain sebagainya. Bermain *game* mendatangkan dampak positif dimana seseorang merasa terhibur dengan permainan tersebut atau bahkan dampak negatif seperti perilaku agresif. Hal ini juga dapat terjadi jika seseorang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menacaritahu apakah intensitas bermain *game online* memiliki hubungan dengan perilaku agresif. Dalam subjek penelitian ini adalah pemain di usia *Emerging adulthood* sebanyak 56 responden. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan metode penelitian statistic non-parametrik Kendall's tau-b. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan dari perilaku agresif dengan intensitas bermain *game online* pada *Emerging adulthood* dengan nilai korelasi sebesar 0,165 dengan $p=0,080$ ($p>0,05$).

Kata Kunci : Intensitas bermain *game online*, perilaku agresif, *Emerging adulthood*

Maria Gheasinta Regina Pramesti (2023). *“The Relationship between Intensity of Playing Online Game and Aggressive Behavior of Emerging adulthood Players”*. **Undergraduate Thesis.** Faculty of Psychology, Widya Mandala Surabaya Catholic University.

ABSTRACT

Games that now have become a part of people's lifestyle in any age. There are types of game that shows some violent content such as hitting, shooting, etc. Playing game has some positive impact where a person can feel entertained by the game or even negative impact such as aggressive behavior. This can also happen if someone has a high intensity of playing online games. The purpose of this study is to find whether the intensity of playing online games has a relationship with aggressive behavior. The subject of this study were 56 players at the age of Emerging adulthood. Sampling in this study was purposive sampling. Data were analyzed quantitatively using non-parametric statistic Kendall's tau-b. The result showed that there was no significant relationship between aggressive behavior and the intensity of playing online games in Emerging adulthood with the correlation value of 0,165 and $p=0,080$ ($p>0,05$).

Keyword : *Intensity of playing online games, aggressive behavior, Emerging adulthood*