HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN *AGREEABLENESS* DENGAN *TOXIC BEHAVIOR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* BERGENRE *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* (MOBA)

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

PUTRI KHANA

46122010114

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

(2026)

lib.mercubuana.ac.id

HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN *AGREEABLENESS* DENGAN *TOXIC BEHAVIOR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* BERGENRE *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* (MOBA)

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

PUTRI KHANA

46122010114

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

(2026)

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Putri Khana
NIM	: 46122010114
Fakultas/Program Studi	: Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Hubungan antara Kepribadian *Agreeableness* dengan *Toxic Behavior* pada Pemain *Game Online* Bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum, dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 29 Agustus 2026



Putri Khana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama	: Putri Khana
NIM	: 46122010114
Program Studi	: S1 Psikologi

dengan judul
" Hubungan antara Kepribadian *Agreeableness* dengan *Toxic Behavior* pada Pemain *Game Online* Bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)", telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tangga 24 Agustus 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 25%.

Jakarta, 24 Agustus 2026
Administrator Turnitin

Donny Dwi Hambodo, S.Ikom

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Putri Khana
NIM	: 46122010114
Fakultas/Program Studi	: Psikologi
Judul Tugas Akhir	: *HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN AGREEABLENESS* DENGAN *TOXIC BEHAVIOR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE BERGENRE MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* (MOBA)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 29 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

Firman Alamsyah Ario Buntaran, S.Psi., M.A., Ph.D.
NIDN/NUPTK: 0308069001

Jakarta, 29 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi	Ketua Program Studi Psikologi
Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D	Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog
NIDN/NUPTK: 0316058002	NIDN/NUPTK: 0324068701

UNIVERSITAS MERCU BUANA

iv

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.PSi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi
4. Bapak Firman Alamsyah Ario Buntaran S.Psi, M.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Terima kasih kepada Mamah dan Papah yang sudah membiayai penulis untuk mendapatkan gelar S.Psi. Terima kasih sudah selalu mendoakan, menyemangati, dan mendukung penulis di setiap langkah yang ditempuh.
6. Terima kasih kepada Shinta, Selbung, Nabila, Afni, dan Nazla yang sudah menjadi teman war SKS penulis di setiap semester. Terima kasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama di perkuliahan. Yang selalu menjadi pendengar yang baik untuk keluh kesah dan segala kebaikan, serta apresiasi dan dukungan kepada penulis.
7. Terima kasih kepada Abang ayu, Anisa, dan Risa yang sudah menjadi teman pepergian penulis untuk melepaskan segala penat mengenai skripsi, serta sudah menjadi pendengar keluh kesah penulis.
8. Terima kasih kepada semua orang yang terlibat dalam perjalanan ini. Untuk yang membantu, mendukung, mendengarkan segala keluhan tentang skripsi, menemani di saat ketika proses sangat berat, sampai yang cuma

lib.mercubuana.ac.id

bilang “semangat, lo pasti bisa”, thank you really. Mungkin tidak semua bantuan dan kebaikan bisa penulis sebutkan satu per satu, tetapi semuanya punya tempat dan arti masing-masing. So, to everyone who was there in any way, thank you for being part of this journey.

9. Dan terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak-banyak kepada diri sendiri yang sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih karena tetap mencoba, bahkan ketika prosesnya terasa berat dan tidak selalu berjalan sesuai harapan. Banyak hal yang tidak mudah selama perjalanan ini, tetapi pada akhirnya semua bisa dilewati satu per satu. Terima kasih sudah tetap melangkah, tetap belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. For making it this far, thank you.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 29 Agustus 2026

Putri Khana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Putri Khana
NIM	: 46122010114
Fakultas/Program Studi	: Psikologi
Judul Tugas Akhir	: Hubungan antara Kepribadian *Agreeableness* dengan *Toxic Behavior* pada Pemain *Game Online* Bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (***Non-exclusive Royalty-Free Right***) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 September 2026

Yang menyatakan,



Putri Khana

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN *AGREEABLENESS* DENGAN *TOXIC BEHAVIOR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* BERGENRE *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* (MOBA)

PUTRI KHANA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian *agreeableness* dengan *toxic behavior* pada pemain game online bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Agreeableness* merupakan salah satu dimensi kepribadian dalam model *Big Five Personality* yang menggambarkan kecenderungan individu untuk bersikap kooperatif, hangat, peduli, empatik, mudah mempercayai orang lain, serta berupaya menjaga hubungan interpersonal dan menghindari konflik. Sementara itu, *toxic behavior* merupakan kecenderungan perilaku negatif dalam permainan online yang dapat mengganggu pemain lain, merugikan kerja sama tim, serta menciptakan pengalaman bermain yang tidak kondusif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian berjumlah 215 pemain game online bergenre MOBA yang berusia 18-29 tahun dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan *International Personality Item Pool-Big Five Factor Marker 50* (IPIP-BFM-50) pada dimensi *agreeableness* dan *Toxic Behavior Questionnaire* (TBQ) untuk mengukur *toxic behavior*. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dan pengujian hipotesis menggunakan *Spearman's Rank Correlation* karena data penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kepribadian *agreeableness* dengan *toxic behavior* pada pemain game online bergenre MOBA. Hubungan tersebut menunjukkan bahwa pemain dengan tingkat *agreeableness* yang lebih tinggi cenderung memiliki tingkat *toxic behavior* yang lebih rendah. Sebaliknya, pemain dengan tingkat *agreeableness* yang lebih rendah cenderung menunjukkan *toxic behavior* yang lebih tinggi dalam permainan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya hubungan negatif antara kepribadian *agreeableness* dengan *toxic behavior* dapat diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik kepribadian *agreeableness* berkaitan dengan kecenderungan pemain dalam menampilkan perilaku selama interaksi dan kerja sama dalam permainan MOBA.

Kata Kunci: *Agreeableness*, *Toxic Behavior*, MOBA, Kepribadian, Pemain Game Online

lib.mercubuana.ac.id

HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN *AGREEABLENESS* DENGAN *TOXIC BEHAVIOR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE* BERGENRE *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* (MOBA)

PUTRI KHANA

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between the personality trait of agreeableness and toxic behavior among players of Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games. Agreeableness is a dimension of the Big Five Personality model, describing an individual's tendency to be cooperative, warm, caring, empathetic, and trusting, as well as their inclination to maintain interpersonal relationships and avoid conflict. Meanwhile, toxic behavior refers to a tendency toward negative conduct in online gaming that can disrupt other players, undermine teamwork, and create an unpleasant gaming environment. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The participants consisted of 215 MOBA players aged 18–29, selected via purposive sampling based on predetermined criteria. Data were collected online using the International Personality Item Pool-Big Five Factor Marker 50 (IPIP-BFM-50) to assess agreeableness and the Toxic Behavior Questionnaire (TBQ) to measure toxic behavior. Data analysis included descriptive statistics, a normality test (Kolmogorov-Smirnov), and hypothesis testing using Spearman's Rank Correlation, as the data were not normally distributed. The results indicate a significant negative relationship between agreeableness and toxic behavior among MOBA players. This relationship suggests that players with higher levels of agreeableness tend to exhibit lower levels of toxic behavior. Conversely, players with lower levels of agreeableness tend to display higher levels of toxic behavior during gameplay. Thus, the research hypothesis positing a negative relationship between agreeableness and toxic behavior is supported. These findings demonstrate that the personality trait of agreeableness is associated with how players conduct themselves during interactions and teamwork in MOBA games.

Keywords: Agreeableness, Toxic Behavior, MOBA, Personality, Online Game Players

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **vii**
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.4.1 Manfaat Teoritis 8
1.4.2 Manfaat Praktis 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**
2.1 *Toxic Behavior* 9
2.1.1 Definisi *Toxic Behavior* 9
2.1.2 Dimensi *Toxic Behavior* 10
2.1.3 Faktor yang Memengaruhi *Toxic Behavior* 10
2.2 Kepribadian *Agreeableness* 11
2.2.1 Definisi Kepribadian *Agreeableness* 11

lib.mercubuana.ac.id

2.2.2 Dimensi Kepribadian *Agreeableness* 13
2.3 Penelitian Terdahulu 14
2.4 Dinamika Penelitian 18
2.5 Kerangka Berpikir 20
2.6 Hipotesis Penelitian 21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 22
3.1 Desain Penelitian 22
3.2 Populasi dan Sampel 22
3.2.1 Populasi 22
3.2.2 Sampel 23
3.3 Definisi Operasional 24
3.3.1 *Toxic Behavior* 24
3.3.2 Kepribadian *Agreeableness* 24
3.4 Instrumen Penelitian 24
3.4.1 Alat Ukur *Toxic Behavior* 24
3.4.2 Alat Ukur *Agreeableness* 26
3.5 Validitas 28
3.6 Reliabilitas 32
3.7 Teknik Analisis Data 32
3.7.1 Analisis Deskriptif 32
3.7.2 Uji Normalitas 32
3.7.3 Uji Hipotesis 33
BAB IV PEMBAHASAN 35
4.1 Gambaran Umum Subjek 35
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin 35
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia 36

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

4.1.3 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis *Game* MOBA yang Dimainkan 38
4.1.4 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Durasi Bermain per Hari 39
4.2 Hasil Analisis 40
4.2.1 Hasil Analisis Deskriptif 40
4.2.2 Kategorisasi data 41
4.3 Hasil Uji Normalitas 43
4.4 Hasil Uji Hipotesis 46
4.5 Uji Tambahan 47
4.5.1 Uji Homogenitas 47
4.5.2 Uji *Independent Samples t-test* Berdasarkan Jenis Kelamin 47
4.5.3 Uji ANOVA 49
4.5.3.1 Uji ANOVA Berdasarkan Usia 49
4.5.3.2 Uji ANOVA Berdasarkan Jenis Game 50
4.5.3.3 Uji ANOVA Berdasarkan Durasi Bermain 51
4.6 Diskusi 53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Keterbatasan Penelitian 58
5.3 Saran 59
5.3.1 Saran Teoritis 59
5.3.2 Saran Praktis 60
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN 65

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 14
Tabel 3.1 Blueprint Toxic Behavior 26
Tabel 3.2 Blueprint Agreeableness 28
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan I-CVI TBQ 29
Tabel 3.4 Hasil Uji Analisis Goodness of Fit 29
Tabel 3.5 Hasil Uji CFA Agreeableness 31
Tabel 3.6 Hasil Uji CFA Toxic Behavior 31
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas 32
Tabel 4.1 Distribusi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin 35
Tabel 4.2 Distribusi Subjek Berdasarkan Usia 37
Tabel 4.3 Distribusi Subjek Berdasarkan Game yang Dimainkan 38
Tabel 4.4 Distribusi Subjek Berdasarkan Durasi Bermain Per hari 39
Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Agreeableness dan Toxic Behavior 40
Tabel 4.6 Norma Hipotetik 41
Tabel 4.7 Kategorisasi Variabel 42
Tabel 4.8 Uji Normalitas 43
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis 46
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Berdasarkan Jenis Kelamin 47
Tabel 4.11 Uji T-test Berdasarkan Jenis Kelamin 48
Tabel 4.12 Hasil Uji ANOVA Berdasarkan Usia 49
Tabel 4.13 Hasil Uji ANOVA Berdasarkan Jenis Game 50
Tabel 4.14 Hasil Uji Welch Berdasarkan Durasi Bermain 51
Tabel 4.15 Hasil Uji Lanjut Games-Howell 52

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 20
Gambar 4.1 Histogram Agreeableness 44
Gambar 4.2 Q-Q Plot Agreeableness 44
Gambar 4.3 Histogram Toxic Behavior 45
Gambar 4.4 Q-Q Plot Toxic Behavior 45

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian 65
Lampiran 2 Blue Print Skala Agreeableness: International Personality Item Pool-Big Five Marker 50 (IPIP-BFM-50) 68
Lampiran 3 Blue Print Skala Toxic Behavior Questionnaire (TBQ) 69
Lampiran 4 Expert Judgement Toxic Behavior Questionnaire (TBQ) 69
Lampiran 5 Hasil Perhitungan G*POWER 71
Lampiran 6 Uji Validitas dan Reliabilitas 71
Lampiran 7 Uji Kategorisasi 74
Lampiran 8 Uji Deskriptif Statistik 75
Lampiran 9 Uji Normalitas 77
Lampiran 10 Uji Korelasi 78
Lampiran 11 Uji Homogenitas 78
Lampiran 12 Uji Independent Samples t-test 79
Lampiran 13 Uji ANOVA 79
Lampiran 14 Hasil Uji Turnitin 82
Lampiran 15 Bukti Bimbingan Tugas Akhir 83
Lampiran 16 Curriculum Vitae 83

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id