



**HUBUNGAN RELIGIUSITAS DENGAN AGRESI VERBAL PEMAIN
DOTA 2 DALAM KONTEKS CYBER DAN REAL LIFE**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana
(S1) Pada Program Studi Psikologi**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Oleh:
Hanifah Rizqullah

46116010021

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2020

The Relationship between Verbal Aggression and Religiosity in Cyber and Real-Life Context of DotA 2 Players

Hanifah Rizqullah

Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Mercu Buana University

ABSTRACT

This study aims to examine whether there is a relationship between religiosity and verbal aggression in the cyber and real-life context of DotA 2 players. The research method used is quantitative and using accidental sampling techniques. Respondents in this study were 490 people who were DotA 2 players aged 15-38 years and came from various regions in Indonesia. The measuring instrument used is the Revised Intrinsic / Extrinsic Religious Orientation Scales (I / ER Scales) which has been revised by Gorsuch and McPherson (1989) based on the original scale by Allport and Ross (1967) and the Verbal Aggressiveness Scale (VAS) by Infante and Wigley (1986). The data analysis technique used is the Rank-Spearman correlation technique. The results showed that there was no relationship between religiosity and verbal aggression in the cyber context of the DotA 2 players and there was a relationship between religiosity and verbal aggression in the real-life context of the DotA 2 players. And there was also a relationship between religiosity and age in the DotA 2 players.

Keywords: Religiosity, Verbal Aggression, DotA 2

Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Dota 2 Dalam Konteks

Cyber Dan Real Life

Hanifah Rizqullah

Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara Religiusitas dengan Agresi verbal dalam konteks *cyber* dan *real-life* pada pemain Dota 2. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan menggunakan teknik sampling aksidental. Responden dalam penelitian ini berjumlah 490 orang yang merupakan pemain Dota 2 berusia 15 – 38 tahun dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Alat ukur yang digunakan adalah *Revised Intrinsic/Extrinsic Religious Orientation Scales (I/E-R Scales)* yang telah direvisi oleh Gorsuch dan McPherson (1989) berdasarkan skala original oleh Allport dan Ross (1967) dan alat ukur *Verbal Aggressiveness Scale (VAS)* oleh Infante dan Wigley (1986). Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik korelasi Rank-Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara Religiusitas dengan Agresi Verbal dalam konteks *cyber* pada pemain Dota 2 dan terdapat hubungan antara Religiusitas dengan Agresi Verbal dalam konteks *real-life* pada pemain Dota 2. Serta ditemukan pula hubungan antara Religiusitas dengan usia pada pemain Dota 2.

Kata Kunci: Religiusitas, Agresi Verbal, Dota 2

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **Hubungan Religiusitas dengan Agresi Verbal Pemain Dota 2 dalam Konteks Cyber dan Real Life**

Nama : Hanifah Rizqullah

NIM : 46116010021

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 26 Agustus 2020

Pembimbing


Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Mengesahkan


UNIVERSITAS

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi



Muhammad Iqbal, Ph.D



Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P. M.Si

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul “**Hubungan Religiusitas dengan Agresi Verbal Pemain Dota 2 dalam Konteks Cyber dan Real Life**” telah diajukan pada sidang Tugas Akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 26 Agustus 2020. Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 26 Agustus 2020

Sidang Tugas Akhir

Penguji I



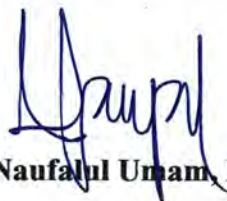
Popi Avati, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penguji II



Drs. S. S. Sulistiyono, M.Si

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Pembimbing



Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi, M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini :

Judul : **Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Dota 2 Dalam Konteks Cyber Dan Real Life**

Nama : Hanifah Rizqullah

NIM : 46116010021

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 26 Agustus 2020

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengelolannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 26 Agustus 2020



Hanifah Rizqullah

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa telah menganugerahkan rahmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul **“Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Dota 2 Dalam Konteks *Cyber Dan Real Life*”**. Karya Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis merasa bersyukur atas bantuan dan dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir penulis dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing Tugas Akhir penulis.
2. Keluarga yang penulis cintai, Ayah, Ibu, Mas Faisal, Mbak Ema, dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan.
3. Ineke Tasyah Putri dan Layla Nurrizka yang selalu memberikan dukungan dan menemani penulis untuk dapat menyelesaikan kuliah.
4. Della Amanda, Rifani Susanto, dan semua teman-teman yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Irfan, Ibu Atika, dan Bapak Ibrahim yang telah memberi dukungan kepada penulis.
6. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT. membalas kebaikan dan selalu mencurahkan taufik serta hidayahNya, Aamiin.

Jakarta, Agustus 2020

Hanifah Rizqullah

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| <i>ABSTRACT</i> | i |
| ABSTRAK | ii |
| PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.1.4. Manfaat Teoritis | 5 |
| 1.1.5. Manfaat Praktis | 5 |
| BAB II..... | 6 |
| LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1. Agresi Verbal | 6 |
| 2.1.1. Pengertian Agresi Verbal | 6 |
| 2.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Agresi Verbal | 7 |
| 2.1.3. Faktor Lain yang Berkaitan dengan Agresi Verbal..... | 8 |
| 2.2. Religiusitas | 9 |
| 2.2.1. Pengertian Religiusitas | 9 |
| 2.2.2. Dimensi Religiusitas | 10 |
| 2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas | 11 |

| | |
|---|----|
| 2.2.4. Faktor Lain yang Berkaitan dengan Religiusitas | 12 |
| 2.3. DotA 2 | 13 |
| 2.4. Penelitian Terdahulu..... | 14 |
| 2.5. Kerangka Berpikir | 18 |
| 2.6. Hipotesis..... | 19 |
| BAB III | 20 |
| METODE PENELITIAN..... | 20 |
| 3.1. Desain Penelitian | 20 |
| 3.2. Definisi Operasional..... | 20 |
| 3.2.1. Agresi Verbal | 20 |
| 3.2.2. Religiusitas | 20 |
| 3.3. Populasi dan Sampel | 21 |
| 3.3.1. Populasi..... | 21 |
| 3.3.2. Sampel..... | 21 |
| 3.4. Metode Pengumpulan Data | 21 |
| 3.4.1. Instrumen Pengumpulan Data..... | 21 |
| 3.4.1.1. Agresi Verbal..... | 21 |
| 3.4.1.2. Religiusitas..... | 22 |
| 3.4.2. Prosedur Pengumpulan Data..... | 23 |
| 3.5. Uji Validitas dan Reliabilitas..... | 23 |
| 3.5.1. Uji Validitas | 23 |
| 3.5.2. Uji Reliabilitas | 23 |
| 3.6. Metode Analisis Data | 24 |
| 4.1.1. Analisis Deskriptif | 24 |
| 4.1.2. Uji Normalitas..... | 24 |
| 4.1.3. Uji Hipotesis | 24 |
| BAB IV | 25 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 25 |
| 4.1. Gambaran Umum Responden..... | 25 |
| 4.1.1. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 25 |
| 4.1.2. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia, Lama waktu menjadi pemain DotA 2, dan Lama Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain <i>Game</i> DotA 2 dalam 1 Minggu..... | 26 |

| | | |
|---------------------------|---|----|
| 4.1.3. | Gambaran Umum Responden Berdasarkan Domisili | 27 |
| 4.2. | Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas | 28 |
| 4.2.1. | Hasil Uji Validitas..... | 28 |
| 4.2.2. | Hasil Uji Reliabilitas | 29 |
| 4.3. | Uji Analisis Data | 30 |
| 4.3.1. | Uji Normalitas..... | 30 |
| 4.3.2. | Uji Hipotesis | 30 |
| 4.3.2.1. | Uji Korelasi Variabel..... | 31 |
| 4.3.2.2. | Uji Korelasi Berdasarkan Dimensi | 32 |
| 4.3.2.3. | Uji Korelasi Berdasarkan Usia | 34 |
| 4.3.2.4. | Uji Korelasi Berdasarkan Lama Waktu Menjadi Pemain <i>Game</i> DotA 2 | 35 |
| 4.3.2.5. | Uji Korelasi Berdasarkan Lama Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain <i>Game</i> DotA 2 dalam 1 Minggu | 35 |
| 4.4. | Analisis Deskriptif Statistik..... | 36 |
| 4.4.1. | Analisa Deskriptif | 36 |
| 4.4.2. | Kategorisasi Data | 37 |
| 4.5. | Pembahasan | 39 |
| BAB V..... | | 44 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 44 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 44 |
| 5.2. | Keterbatasan Penelitian | 44 |
| 5.3. | Saran..... | 44 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 46 |
| LAMPIRAN..... | | 51 |

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 3.1 *Blue Print* Agresi Verbal

Tabel 3.1 *Blue Print* Religiusitas

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Usia, Lama waktu menjadi pemain DotA 2, dan Lama Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain *Game* DotA 2 dalam 1 Minggu

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Domisili

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi Variabel Religiusitas dengan Variabel Agresi Verbal dalam konteks *cyberlife* dan *real-life*

Tabel 4.7 Hasil Uji Korelasi Berdasarkan Dimensi Religiusitas dengan Agresi Verbal dalam konteks *cyberlife* dan *real-life*

Tabel 4.8 Hasil Uji Korelasi Berdasarkan Usia

Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi Berdasarkan Lama Waktu Menjadi Pemain *Game* DotA 2

Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi Berdasarkan Lama Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain *Game* DotA 2 dalam 1 Minggu

Tabel 4.11 Tabel Analisa Deskriptif

Tabel 4.12 Hasil Kategorisasi Religiusitas

Tabel 4.13 Hasil Kategorisasi Agresi Verbal (*Cyberlife*)

Tabel 4.14 Hasil Kategorisasi Agresi Verbal (*Real-life*)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pemain melakukan *trash-talking* dalam Dota 2

Gambar 2.1 Kerangka berpikir

