



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
BER-*GENRE* KEKERASAN TERHADAP PERILAKU
AGRESIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS X JAKARTA**

SKRIPSI

Dosen Pembimbing:

Hifizah Nur, S.Psi, M. Ed

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Disusun Oleh:

Muhamad Abdul Halim

46115010142

**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
2020**

ABSTRACT

Name: Muhamad Abdul Halim
Study Program: Psychology
Title: *The Relationship Between Online Gaming Addiction A Violent Genre Against Aggressive Behavior In X Students*

Lately online gaming activities are already a common thing if to be done by almost all circles of students. In game play-also needed a complicated skill & high dexurity so that adrenaline is more challenging and opiate. The development was not missed with the update of existing computer technology and network. Addictive game play or as we are more familiar with the title Addiction Game, meaning the players as if their lives are only devoted to playing games. This Online Game is based on the theme: violence, aggressive, even gender intimidation when played can cause negative behaviour because every action in a game is: controlled by players. Is there: Online game addiction relationship of violent genre against aggressive behavior in students X. This research is a quantitative study, sampling with purposive sampling techniques. This research was conducted at a university in West Jakarta with: Taking 449 students all generations as respondents. Respondents were asked to fill the game addiction Scale questionnaire and Aggresion scale, to see the online gaming addiction relationship to aggressive behavior. Data obtained after the analysis is analyzed using: Spearman correlation test. It can also be seen from: The test results of the Spearmam collation with the value of the coleration coefficient of 0.810 (strong enough) with a significance rate of 0.000 ($P < 0.01$) in the study showed the results that there is a link between online gaming addiction with aggressive behaviour. The relationship between the addictive outcome of online games with aggressive behaviors is positive value. That is, the higher addicted to this online game then the higher the aggressive behavior and vice versa, if gaming addiction is low, then it will have a low aggressive behaviour too.

Keywords: Online Gaming Addiction, Aggressive Behaviour
: XI + 63 Pages; 1 Pictures; 15 Tabels; - Enclosures.

ABSTRAK

Nama: Muhamad Abdul Halim
Program Studi: Psikologi
Judul: Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Ber-Genre Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas X

Akhir-akhir ini kegiatan bermain *game online* sudah menjadi hal umum jika untuk dilakukan oleh hampir dari semua kalangan mahasiswa. Dalam bermain *game*-pun dibutuhkan sebuah ketrampilan yang rumit & kecekatan yang tinggi sehingga pun adrenalin lebih menantang dan menimbulkan candu. Perkembangannya pun tidak luput dengan pembaruan teknologi dan jaringan komputer yang ada. Kecanduan bermain *game* atau yang kita lebih kenal dengan sebutan *Game Addiction*, artinya para pemain seakan-akan hidup mereka hanya diabdikan untuk bermain *game*. Keseringan *Game Online* ini didasari dengan tema: kekerasan, agresif, bahkan intimidasi gender yang bila dimainkan dapat menyebabkan perilaku negatif karena setiap aksi di sebuah permainan dikendalikan para pemainnya. Apakah terdapat: hubungan kecanduan *game online* ber-genre kekerasan terhadap perilaku agresif pada mahasiswa x. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di sebuah universitas di Jakarta Barat dengan: mengambil 449 mahasiswa semua angkatan sebagai responden. Responden diminta mengisi kuisioner *game addiction scale* dan *aggression scale*, untuk melihat hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif. Data yang diperoleh setelah dianalisis menggunakan: uji korelasi spearman. Hal ini dapat juga dilihat dari: hasil uji korelasi spearman dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,810 (cukup kuat) dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,01$) dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Hubungan antara hasil kecanduan *game online* dengan perilaku agresif bernilai positif. Artinya, semakin tinggi kecanduan *game online* ini maka semakin tinggi juga perilaku agresif dan sebaliknya, jika kecanduan *game* rendah, maka itu akan memiliki perilaku agresif yang rendah pula.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif
: XI + 63 Halaman; 1 Gambar; 15 Tabel; - Lampiran.

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* BER-
GENRE KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS X JAKARTA

Nama : Muhamad Abdul Halim

NIM : 46115010142

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 22 April 2020

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi



Muhammad Iqbal, Ph.D

Ketua Program Studi



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

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME* *ONLINE* BER-*GENRE* KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS X JAKARTA.”** telah diajukan dalam sidang skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta pada 22 April 2020. Skripsi ini telah diterima oleh sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 26 Juli 2020

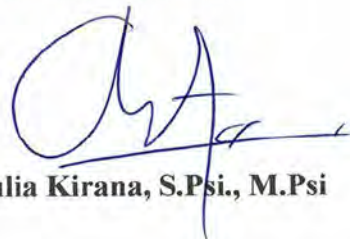
Sidang Skripsi

Penguji 1



Popi Avati, S.Psi., M.Psi

Penguji 2



Aulia Kirana, S.Psi., M.Psi

Pembimbing



Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam karya Tugas Akhir ini :

Judul: Hubungan Antara Kecanduan Game Online Ber-Genre Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas X Jakarta.

Nama: Muhamad Abdul Halim

Nim: 46115010142

Program: Program Studi Psikologi

Tanggal: 22 April 2020

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya sendiri dengan melalui bimbingan dosen yang telah ditetapkan sesuai dengan surat keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan dengan judul yang sama untuk memperoleh gelar sarjana pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data dan hasil pengelolaannya yang digunakan telah secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

MERCU BUANA

Jakarta, 22 April 2020.



Muhamad Abdul Halim

46115010142

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur Saya panjatkan kepada Kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan juga karunia-Nya kepada Saya, sehingga: dapat menyelesaikan penyelesaian penulisan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Ber-Genre Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Pada Mahasiswa X”.

Shalawat dan juga Salam tidak lupa Saya panjatkan kepada: Baginda Besar Nabi Muhammad S.A.W.

Skripsi ini diajukan untuk: dapat memenuhi syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata-1 dari Fakultas Psikologi Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, Saya juga tidak terlepas dari: berbagai bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan jiwa saya ini, Saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ngadino Surip, MS, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Muhammad Iqbal, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Amy Mardhatillah, M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P., M.Si selaku dari Ketua Program Studi di Fakultas Psikologi di Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Hifizah Nur, S. Psi., M. Ed., selaku Dosen Pembimbing yang selalu dapat memberikan dukungan dan saran serta kritik kepada Saya.
6. Kedua Orang Tua Saya yang Terbaik dan Tersayang beserta Mas Haloni, yang selalu bisa memberikan dukungan penuh dalam segala hal apapun dan doa-doa tulus kepada Saya.
7. Kepada Herawati dan keluarga yang mendukung saya dalam mengerjakan Skripsi.
8. Sahabat-Sahabat Rumah Saya, selaku sahabat baik yang selalu memberikan Saya motivasi, semangat, doa serta tempat berkeluh-kesah kepada Saya.
9. Kepada grup WDKI yang sudah setia berjuang bersama dari semester 1-sekarang.
10. Kepada Eka Prawira, S.Kom., dan Muhammad Faisal Azis, S.Psi. yang turut menemani dan membimbing proses dari awal pembuatan hingga selesai.

Petukangan Utara, 06 Januari 2020

Muhamad Abdul Halim
46115010142

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG AKHIR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fenomena Kecanduan <i>Game Online</i>	7
1.3 Penelitian <i>Game Online</i> Kekerasan.....	9
1.4 Identifikasi Masalah	10
1.5 Batasan Masalah.....	10
1.6 Rumusan Masalah	10
1.7 Tujuan Penelitian.....	10
1.8 Manfaat Penelitian.....	11
1.8.1 Manfaat Teoritik	11
1.8.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2.1.1 <i>Game Online</i>	12
2.1.2 <i>Game Kekerasan</i>	13
2.2 Perilaku Agresif.....	20
2.2.1 Agresif.....	20
2.2.2 Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	20
2.2.3 Faktor-Faktor Mempengaruhi Perilaku Agresif.....	21
2.2.4 Dampak Mempengaruhi Perilaku Agresif	22

2.3 Penelitian Terdahulu.....	23
2.4 Kerangka Berfikir.....	25
2.5 Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Metode Penelitian.....	28
3.2 Identifikasi Variabel.....	28
3.3 Definisi Operasional dan Konseptual.....	28
3.3.1 Definisi Konseptual.....	28
3.3.2 Definisi Operasional.....	29
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.5 Populasi dan Sampel.....	30
3.5.1 Populasi.....	30
3.5.2 Sampel.....	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.7 Instrumen Penelitian.....	33
3.7.1 Skala Parameter Kecanduan <i>Game Online</i>	33
3.7.2 Skala Parameter Tindakan Agresif.....	34
3.8 Teknik Analisa Data.....	35
3.8.1 Uji Normalitas.....	35
3.8.2 Uji Validitas.....	35
3.8.3 Uji Reliabilitas.....	35
3.8.4 Uji Hipotesis.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	37
4.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	37
4.3 Hasil Pengujian Asumsi.....	41
4.3.1 Uji Normalitas.....	41
4.3.2 Uji Validitas.....	42
4.3.3 Uji Reliabilitas.....	45
4.3.4 Uji Hipotesis.....	45
4.4 Deskripsi Kategorisasi Data.....	46
4.4.1 Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47

4.4.2 Kategorisasi Skala Perilaku Agresif	48
4.5 Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Keterbatasan penelitian	51
5.3 Saran	51
5.3.1 Saran Metodologis	52
5.3.2 Saran Praktis	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir	27
---	----



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Pengunduh Terbanyak Di Tahun 2019	2
Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1. <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 3. 2. <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 4. 1. Usia.....	37
Tabel 4. 2. Jenis Kelamin	38
Tabel 4. 3. Fakultas	38
Tabel 4. 4. Pilihan <i>Game</i>	39
Tabel 4. 5. Waktu Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 4. 6. Gambar Kekerasan Di dalam <i>Game Online</i>	40
Tabel 4. 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	41
Tabel 4. 8. Hasil Uji Validitas Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 4. 9. Hasil Uji Validitas Perilaku Agresif.....	43
Tabel 4. 10. Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 4. 11. Hasil Uji Hipotesis	46

UNIVERSITAS
MERCU BUANA