



**UNIVERSITAS**  
**MERCU BUANA**

**HUBUNGAN STRES DAN PERILAKU AGRESI VERBAL PADA PEMAIN GAME  
ONLINE**



**SKRIPSI**

**FAIQBAL MAULANA MUCHTAR**  
**46121010118**

**UNIVERSITAS**  
**MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**  
**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**JAKARTA**  
**2025**



**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**HUBUNGAN STRES DAN PERILAKU AGRESI VERBAL PADA PEMAIN GAME  
ONLINE**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**FAIQBAL MAULANA MUCHTAR  
46121010118**

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

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiqbal Maulana Muchtar

NIM : 46121010118

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Hubungan Stres dan Perilaku Agresi Verbal Pada Pemain Game Online

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 15 Juli 2025



Faiqbal Maulana Muchtar

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Faiqbal Maulana Muchtar  
NIM : 46121010118  
Program Studi : Psikologi  
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Stres dan Perilaku Agresi Verbal Pada Pemain Game Online

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Nurul Adiningtyas, M.Psi., Psikolog  
NIDN : 0308098203

(  )

Ketua Penguji : Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog  
NIDN : 0330058304

(  )

Penguji 1 : Dr. Arie Suciyana Sriyanto, M.Si.  
NIDN : 0311107804

(  )

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 15 Juli 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi 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 skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. 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 Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
4. Ibu Nurul Adiningtyas, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
6. Ibu Dr. Arie Suciyan Sriyanto, M.Si. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
7. Kepada orang tua tercinta, ayah dan mama, terima kasih sudah mendoakan saya dan memberikan dukungan baik secara moral dan emosional.
8. Kepada seseorang yang spesial pemilik NIM 46121010131 yang telah menemani, membantu, dan memberikan dukungan emosional kepada saya dalam proses penulisan skripsi ini.
9. Kepada teman seperjuangan saya, “Naik Gunung” yang berisikan Roudotul Firdaus, Riyan Anugerah Khalik, Lascha Tona Varizy, Naufal Ikhsan Pratama, Moeh Shidqi Rizqullah, Ica Tajudin, Bayu Sasongko, dan Nuno Rekso Rismono, terima kasih sudah selalu menjadi tempat penulis untuk berkeluh kesah, bercanda-ria, dan memberikan motivasi serta membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

10. Kepada rekan satu dosen bimbingan, terima kasih sudah membantu, mengingatkan penulis dalam mengerjakan skripsi.
11. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas dukungan serta doanya.

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

Jakarta, 15 Juli 2025

Faiqbal Maulana Muchtar



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Faiqbal Maulana Muchtar  
NIM : 46121010118  
Program Studi : Program Studi Psikologi  
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Stres dan Perilaku Agresi Verbal Pada Pemain Game Online

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 Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Juli 2025

Yang menyatakan,



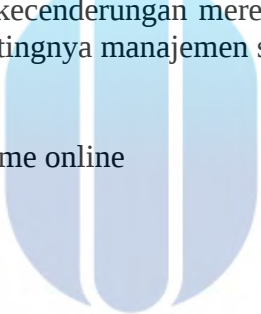
Faiqbal Maulana Muchtar

## ABSTRAK

Nama : Faiqbal Maulana Muchtar  
NIM : 46121010118  
Program Studi : Program Studi Psikologi  
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Stres dan Agresi Verbal Pada Pemain Game Online  
Pembimbing : Nurul Adiningtyas, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara stres dan perilaku agresi verbal pada pemain game online. Stres merupakan respon emosional yang muncul akibat peristiwa - peristiwa menekan dalam kehidupan seseorang, sedangkan agresi verbal merupakan tindakan menyakiti orang lain melalui kata-kata atau simbol verbal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 268 pemain game online yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengukuran stres dilakukan dengan menggunakan subskala stres dari *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS-21) oleh Lovibond dan Lovibond (1995), sementara pengukuran agresi verbal dilakukan dengan menggunakan *Verbal Aggressiveness Scale* (VAS) oleh Infante dan Wigley (1986). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara stres dan agresi verbal ( $r = 0,599$ ;  $p < 0,05$ ), yang berarti semakin tinggi tingkat stres yang dialami pemain, maka semakin tinggi juga kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku agresi verbal. Temuan ini menekankan pentingnya manajemen stres dan kesadaran emosional dalam konteks game online.

**Kata Kunci :** stres, agresi verbal, game online



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRACT

Name : Faiqbal Maulana Muchtar  
NIM : 46121010118  
Study Program : Psychology  
Thesis Report Title : *The Relationship Between Stress and Verbal Aggression in Online Game Players*  
Counsellor : Nurul Adiningtyas, S.Psi., M.Psi., Psikolog

*This study aims to analyze the relationship between stress and verbal aggression among online game players. Stress is an emotional response that appears due to stressful events in a person's life, while verbal aggression is the act of hurting others through words or verbal symbols. This research used a quantitative method with a correlational approach. The sample consisted of 268 online game players selected using accidental sampling. Stress was measured using the stress subscale from the Depression Anxiety Stress Scale (DASS-21) by Lovibond and Lovibond (1995), and verbal aggression was measured using the Verbal Aggressiveness Scale (VAS) by Infante and Wigley (1986).*

*The results showed a significant positive relationship between stress and verbal aggression ( $r = 0.599$ ;  $p < 0.05$ ), which means that the higher the stress level of the players, the more likely they are to show verbal aggression. These findings highlight the importance of stress management and emotional awareness in the context of online gaming.*

**Keywords :** stress, verbal aggression, online games



## DAFTAR ISI

|                                                                                    |      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL                                                                      | i    |
| HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI                                                   | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN                                                                 | iii  |
| KATA PENGANTAR                                                                     | iv   |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK<br>KEPENTINGAN AKADEMIS | vi   |
| ABSTRAK                                                                            | vii  |
| ABSTRACT                                                                           | viii |
| DAFTAR ISI                                                                         | ix   |
| DAFTAR TABEL                                                                       | xii  |
| DAFTAR GAMBAR                                                                      | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN                                                                    | xiv  |
| BAB I                                                                              | 1    |
| PENDAHULUAN                                                                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang                                                                 | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah                                                                | 5    |
| 1.3 Tujuan Penelitian                                                              | 5    |
| 1.4 Manfaat Penelitian                                                             | 5    |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis                                                             | 5    |
| 1.4.2 Manfaat Praktis                                                              | 5    |
| BAB II                                                                             | 6    |
| TINJAUAN PUSTAKA                                                                   | 6    |
| 2.1 Agresi Verbal                                                                  | 6    |
| 2.1.1 Definisi Agresi Verbal                                                       | 6    |
| 2.1.2 Dimensi Agresi Verbal                                                        | 6    |
| 2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Agresi Verbal                                 | 8    |
| 2.2 Stres                                                                          | 8    |
| 2.2.1 Definisi Stres                                                               | 8    |
| 2.2.2 Aspek-Aspek Stres                                                            | 8    |
| 2.3 Penelitian Terdahulu                                                           | 10   |
| 2.4 Dinamika Penelitian                                                            | 16   |

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| 2.5 Kerangka Berpikir                       | 18        |
| 2.6 Hipotesis                               | 18        |
| <b>BAB III</b>                              | <b>19</b> |
| <b>METODE PENELITIAN</b>                    | <b>19</b> |
| 3.1 Desain Penelitian                       | 19        |
| 3.2 Populasi dan Sampel                     | 19        |
| 3.2.1 Populasi                              | 19        |
| 3.2.2 Sampel dan Teknik Sampling            | 19        |
| 3.3 Definisi Operasional Variabel           | 20        |
| 3.3.1 Agresi Verbal                         | 20        |
| 3.3.2 Stres                                 | 20        |
| 3.4 Instrumen Penelitian                    | 21        |
| 3.4.1 Alat Ukur Agresi Verbal               | 21        |
| 3.4.2 Alat Ukur Stres                       | 22        |
| 3.5 Validitas dan Reliabilitas              | 22        |
| 3.5.1 Validitas                             | 22        |
| 3.5.2 Reliabilitas                          | 23        |
| 3.6 Teknik Analisis Data                    | 24        |
| 3.6.1 Analisa Deskriptif                    | 24        |
| 3.6.2 Analisis Inferensial                  | 24        |
| 3.6.3 Uji Hipotesis                         | 24        |
| 3.6.4 Analisis Tambahan                     | 24        |
| <b>BAB IV</b>                               | <b>25</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                 | <b>25</b> |
| 4.1 Gambaran Umum Subjek                    | 25        |
| 4.1.1 Data Usia Responden                   | 25        |
| 4.1.2 Data Jenis Kelamin Responden          | 25        |
| 4.1.3 Data Domisili Responden               | 26        |
| 4.1.4 Data Jenis Game Responden             | 27        |
| 4.1.5 Data Waktu Bermain Responden          | 27        |
| 4.2 Hasil Analisa Deskriptif Statistik      | 28        |
| 4.2.1 Analisis Deskriptif                   | 28        |
| 4.2.2 Kategorisasi Skor Variabel Penelitian | 28        |
| 4.3 Uji Asumsi Klasik                       | 30        |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| 4.3.1 Uji Normalitas        | 30        |
| 4.4 Uji Hipotesis           | 31        |
| 4.5 Analisa Tambahan        | 32        |
| 4.6 Pembahasan              | 36        |
| <b>BAB V</b>                | <b>40</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> | <b>40</b> |
| 5.1 Kesimpulan              | 40        |
| 5.2 Keterbatasan Penelitian | 40        |
| 5.3 Saran                   | 40        |
| 5.3.1 Saran Teoritis        | 40        |
| 5.3.2 Saran Praktis         | 40        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>       | <b>42</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>             | <b>44</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....                                    | 10 |
| Tabel 3. 1 Blueprint Skala Agresi Verbal .....                           | 21 |
| Tabel 3. 2 Blueprint Alat Ukur Stres .....                               | 22 |
| Tabel 4. 1 Data Usia Responden.....                                      | 25 |
| Tabel 4. 2 Data Jenis Kelamin Responden .....                            | 25 |
| Tabel 4. 3 Data Domisili Responden .....                                 | 26 |
| Tabel 4. 4 Data Jenis Game Responden.....                                | 27 |
| Tabel 4. 5 Data Waktu Bermain Responden.....                             | 27 |
| Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif Statistik .....                           | 28 |
| Tabel 4. 7 Uji Kategorisasi Agresi Verbal.....                           | 29 |
| Tabel 4. 8 Uji Kategorisasi Stres .....                                  | 30 |
| Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....                                           | 30 |
| Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Korelasi Spearman.....                         | 31 |
| Tabel 4. 11 Hasil Uji Beda Agresi Verbal Berdasarkan Usia.....           | 32 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Beda Agresi Verbal Berdasarkan Jenis Kelamin ..... | 32 |
| Tabel 4. 13 Hasil Uji Beda Agresi Verbal Berdasarkan Domisili .....      | 33 |
| Tabel 4. 14 Hasil Uji Beda Agresi Verbal Berdasarkan Jenis Game.....     | 33 |
| Tabel 4. 15 Hasil Uji Beda Agresi Verbal Berdasarkan Waktu Bermain.....  | 34 |
| Tabel 4. 16 Hasil Uji Beda Stres Berdasarkan Usia .....                  | 34 |
| Tabel 4. 17 Hasil Uji Beda Stres Berdasarkan Jenis Kelamin .....         | 35 |
| Tabel 4. 18 Hasil Uji Beda Stres Berdasarkan Domisili.....               | 35 |
| Tabel 4. 19 Hasil Uji Beda Stres Berdasarkan Jenis Game .....            | 35 |
| Tabel 4. 20 Hasil Uji Beda Stres Berdasarkan Waktu Bermain .....         | 36 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....         | 18 |
| Gambar 3. 1 Hasil Perhitungan G*Power..... | 20 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Informed Consent .....                    | 44 |
| Lampiran 2 Alat Ukur .....                           | 45 |
| Lampiran 3 Expert Judgement .....                    | 46 |
| Lampiran 4 G-Form Kuesioner .....                    | 49 |
| Lampiran 5 Hasil Uji SPSS Gambaran Umum Subjek ..... | 50 |
| Lampiran 6 Hasil Uji SPSS Analisis Deskriptif .....  | 52 |
| Lampiran 7 Hasil Uji SPSS Uji Normalitas .....       | 52 |
| Lampiran 8 Hasil Uji SPSS Uji Hipotesis .....        | 53 |
| Lampiran 9 Hasil Uji SPSS Analisis Tambahan .....    | 53 |

