

**KECENDERUNGAN AGRESI PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN**

SKRIPSI



OLEH:

Mayra Dara Fitriani Damayanti
NRP: 7103016099

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2020

**KECENDERUNGAN AGRESI PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya untuk
memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi



OLEH:

Mayra Dara Fitriani Damayanti
NRP: 7103016099

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2020

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini saya :

Nama : Mayra Dara Fitriani Damayanti

NRP : 7103016099

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi saya yang berjudul:

**KECENDERUNGAN AGRESI PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN**

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak maupun. Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau dari 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, 5 Juni 2020

Yang menyatakan,



Mayra Dara Fitriani Damayanti

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mayra Dara Fitriani Damayanti

NRP : 7103016099

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya:

**KECENDERUNGAN AGRESI PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN**

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di Internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Unievrstias Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan undang – undang Hak Cipta yang berlaku

Demikian surat pernyataan persetujuan publikasi saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Juni 2020

Yang menyatakan,



Mayra Dara Fitriani Damayanti

HALAMAN PERSETUJUAN

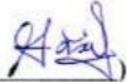
SKRIPSI

KECENDERUNGAN AGRESI PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN

OLEH:

Mayra Dara Fitriani Damayanti
NRP 7103016099

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

Pembimbing : M. D Rama Adhyatma, M. Psi., Psikolog ()
NIDN : 0724128705
E-mail : made_dharmawan@ukwms.ac.id

Surabaya, 20 Juni 2020

HALAMAN PENGESAHAN

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, 20 Juni 2020

Mengesahkan

Fakultas Psikologi

Dekan,



(F. Yuni Apsari, M.Psi., Psikolog)

Dewan Penguji :

1. Ketua : Dr. F. Dessi Christanti, M.Si. ()
2. Sekretaris : Agustina Engry, M.Psi., Psikolog ()
3. Anggota : Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog ()
4. Anggota : M. D. Rama Adhyatma, M.Psi., Psikolog ()
NIDN 0724128705

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Al-hamdu lillahi rabbil 'alamin'

Skripsi yang peneliti lakukan telah selesai dan skripsi ini persembahkan untuk:

allah subhanahu wa ta'ala

Kedua orangtua, nenek, saudara dan adik saya, serta keluarga besar saya yang turut mendukung melalui doa untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pak M. D Rama Adhyatma, M. Psi., selaku dosen pembimbing skripsi saya.

Sahabat dan teman saya yang turut mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi

HALAMAN MOTTO

Jika Anda memiliki sebuah mimpi yang sangat indah, maka ingatlah bahwa tuhan memberikanmu kekuatan untuk membuatnya menjadi nyata..

- Deddy corbuzier –

Semakin banyak kita bersyukur, semakin banyak kebahagiaan yang akan kita dapatkan.

- Deddy corbuzier -

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa bantuan, doa serta motivasi dari pihak-pihak yang selalu mendukung peneliti sampai akhirnya penelitian ini selesai. Ucapan terima kasih patut saya sampaikan ke berbagai pihak yang turut membantu memperlancar penyelesaian skripsi ini, yaitu kepada:

1. **Allah Yang maha Kuasa** atas berkat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. **Pak M. D Rama Adhyatma, M. Psi., Psikolog** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mendampingi peneliti dengan sabar serta memberikan dorongan dan saran selama pengerjaan skripsi ini
3. **Ibu Florentina Yuni Apsari, M.Si., Psikolog**, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
4. **Dr. F. Dessi Christanti, M.Si.** dan **Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog.** selaku penguji yang memberikan saran dan perbaikan pada penelitian ini.
5. **Seluruh Dosen Fakultas Psikologi UKWMS** yang telah membantu peneliti selama proses perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
6. **Para Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi UKWMS** yang telah membantu dalam memberikan informasi kepada saya sejak semester satu hingga akhir.
7. **Siswa – siswi SMP, SMA, SMK dan mahasiswa** yang telah membantu peneliti untuk menjadi partisipan.

8. **Kepada orangtua, nenek, saudara, dan adik** yang telah memberikan doa dan dukungan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada teman seperjuangan **Bagas, Veren, Tyas, Delicia, dan Sanis**, yang telah membantu, dan memberikan motivasi kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

DAFTAR ISI

Halaman Dalam	i
Surat Pernyataan	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persebahan	vi
Halaman Motto	vii
Ucapan Terima Kasih	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
Abstrak	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	7

1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
1.5.1. Manfaat teoritis	8
1.5.2. Manfaat praktis	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Kecenderungan agresi	10
2.1.1. Definisi agresi	10
2.1.2. Bentuk – Bentuk Agresi	11
2.1.3. Faktor-Faktor Agresi	12
2.2. <i>Game online</i>	12
2.2.1. Definisi <i>game online</i>	12
2.3. Keterkaitan agresi dengan bermain <i>game online</i> yang mengandung unsur kekerasan	14
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian	17
3.2. Definisi Operasional Variabel	17
3.2.1. Definisi Operasional kecenderungan agresi	17
3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	17
3.4. Metode Pengambilan Data	18
3.4.1. Skala kecenderungan agresi	19
3.5. Validitas dan Reliabilitas Penelitian	23
3.5.1. Validitas Alat Ukur	23

3.5.2. Reliabilitas Alat Ukur	23
3.6. Teknik Analisis Data	24
3.7. Etika Penelitian	25
BAB IV METODE PENELITIAN	26
4.1. Orientasi Kancuh Penelitian	26
4.2. Persiapan Pangambilan Data	28
4.2.1. Pembuatan Skala	28
4.2.2. Pembuatan <i>Google Form</i>	28
4.3. Pelaksanaan Penelitian	28
4.4. Hasil Penelitian	30
4.4.1. Uji Validitas	30
4.4.2. Uji Reliabilitas	34
4.4.3. Deskripsi Indentitas Partisipan	34
4.4.4. Deskripsi Data Variabel Penelitian	37
4.4.5. Tabulasi silang agresi dengan usia dan jenis kelamin	40
BAB V METODE PENELITIAN	44
5.1 Bahasan	44
5.2 Kesimpulan	49
5.3 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4. Blueprint skala kecenderungan agresi	19
Tabel 3.5. Tabel skor aitem kecenderungan agresi	22
Tabel 4.1. Aitem valid	31
Tabel 4.2. Deskripsi jenis kelamin	34
Tabel 4.3. deskripsi usia	35
Tabel 4.4. Deskripsi pendidikan	36
Tabel 4.5. Deskripsi jam bermain	36
Tabel 4.6. Rumus kategorisasi dan batasan nilai	38
Tabel 4.7. Kategorisasi dan batasan nilai kecenderungan agresi.....	39
Tabel 4.8. Tabel tabulasi silang antara kecenderungan agresi dengan usia partisipan	41
Tabel 4.9. Tabel tabulasi silang antara kecenderungan agresi dengan jenis kelamin	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Data mentah kecenderungan agresi	56
Lampiran B : coding kecenderungan agresi	116
Lampiran C : Kategorisasi kecenderungan agresi	174
Lampiran D : Data Respon kecenderungan agresi	203
Lampiran E : Reliabilitas dan Validitas kecenderungan agresi putaran 1	214
Lampiran F : Reliabilitas dan Validitas kecenderungan agresi putaran 2	220
Lampiran G : Reliabilitas dan Validitas kecenderungan agresi putaran 3	224

Mayra Dara Fitriani Damayanti. (2020). “Kecenderungan Agresi Pada Remaja Yang Bermain *Game online* Yang Mengandung Unsur Kekerasan”. Skripsi Sarjana Strata 1. Fakultas Psikologi. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Di perkembangan zaman yang maju seperti ini berbagai macam game mulai berevolusi, dari beberapa genre menjadi berbagai macam genre. Salah satunya adalah game yang mengandung unsur kekerasan. Game yang mengandung unsur kekerasan dapat mempengaruhi psikologis dari para pemainnya, salah satunya adalah remaja. Mereka bisa cenderung melakukan perilaku agresi pada lingkungan sekitar atau orang terdekat mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan penelitian ini merupakan studi kuantitatif deskriptif. Partisipan penelitian ini adalah 108 remaja yang sering bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan seperti PUBG, COD dan lain – lain. Skala yang diberikan adalah kecenderungan agresi. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan skala kecenderungan agresi dengan usia dan jenis kelamin. Hasil analisis, menunjukkan bahwa *game online* yang mengandung unsur kekerasan dapat membuat remaja yang berjenis laki – laki dan perempuan melakukan tindakan kecenderungan agresi, meskipun hanya sesekali. Usia pada remaja dapat menunjukkan perbedaan tingkat kecenderungan agresi berdasarkan kematangan emosi pada remaja.

Kata kunci: Kecenderungan Agresi, *game online*, *game online* yang mengandung Unsur Kekerasan.

Mayra Dara Fitriani Damayanti. (2020). “Aggression Tendencies in Adolescents Who Play Online Games That Contain Elements of Violence”. Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology. Widya Mandala Catholic University Surabaya.

ABSTRACT

In the development of advanced times like this, various kinds of games began to evolve, from several genres to various genres. One of them is a game that contains elements of violence. Games that contain elements of violence can affect the psychological of the game, one of which is teenagers. They can tend to carry out aggressive behavior in their immediate surroundings or people. This study aims to determine the tendency of aggression in adolescents who play online games that contain elements of violence and this research is a descriptive quantitative study. The participants of this study were 108 teenagers who often played online games that contained elements of violence such as PUBG, COD and others. The scale given is a tendency for aggression. The data obtained were analyzed based on the scale of aggression tendencies with age and sex. The results of the analysis, show that online games that contain elements of violence can make adolescent men and women to act aggression tendencies, although only occasionally. Age in adolescents can show different levels of aggression tendency based on emotional maturity in adolescents.

Keywords: Aggression Tendencies, online games, online games that contain elements of violence.