

**AGRESI VERBAL PADA MAHASISWA
PENGGUNA GAME ONLINE DI UNIVERSITAS
BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Abdul Latif Badriaman

201710515067



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Agresi Verbal Pada Mahasiswa
Pegguna *Game Online* Di
Universitas Bhayangkara Jakarta
Raya

Nama Mahasiswa : Abdul Latif Badriaman

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710515067

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Januari 2023

Jakarta , 7 Februari 2023

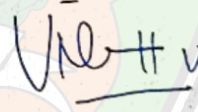
MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



BIKSA MAHWASTU DASI



Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog Yomima Viena, S.Psi., M.Si

NIDN. 0317018701

NIDN. 0318078502

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Agresi Verbal Pada Mahasiswa Pengguna *Game Online* Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Nama Mahasiswa : Abdul Latif Badriaman

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710515067

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Januari 2023

Jakarta, 7 Februari 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Rijal Abdillah, S.Psi., M.A
NIDN. 0320048501


Penguji I : Yomima Viena, S.Psi., M.Si
NIDN. 0318078502

Penguji II : Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0317018701


MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi


Yulia Fitriani, S. Psi., M.A

NIDN. 0314078503


Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D

NIDN. 0026047110

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul “Agresi Verbal Pada Mahasiswa Pengguna *Game Online* Di Universitas Bhayangkara” adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 7 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Abdul Latif Badriaman

NPM. 201710515067

ABSTRAK

Abdul Latif Badriaman.201710515067. Agresi Verbal Pada Mahasiswa Pengguna *Game Online* Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan temuan fenomena yang terjadi di lapangan. Seorang pemain yang memainkan *game online* secara berulang dan terus menerus meningkatkan agresivitasnya. Perilaku agresif pada remaja dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, lingkungan, dan situasional. Salah satu penyebab perilaku agresif dalam faktor sosial adalah melihat model-model agresif. Banyaknya model-model perilaku agresif dapat didukung melalui media TV, film, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain. Sehingga tingginya intensitas melihat atau bermain game dapat meningkatkan perilaku agresif pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku Agresi Verbal Pada Pengguna *Game Online* Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis univariat disebut juga analisis deskriptif atau statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi fenomena yang dikaji. Analisis univariate dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik responden, dalam penelitian ini analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan umur, jenis kelamin dan fakultas/program studi dari responden. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya Perilaku Agresif Verbal yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pada saat bermain *Game Online*.

Kata kunci: Agresi Verbal, *Game Online*

ABSTRACT

Abdul Latif Badriaman. 201710515067. Verbal Aggression In Online Game User Students At Bhayangkara University Greater Jakarta

This research was carried out based on the findings of phenomena that occurred in the field. A player who plays online games repeatedly and continuously will increase his aggressiveness. Aggressive behavior in adolescents can be influenced by social, environmental and situational factors. One of the causes of aggressive behavior in social factors is to look at aggressive models. The large number of models of aggressive behavior can be supported through TV, film, and game media that can increase the aggressive behavior of adolescents towards others. So the high intensity of seeing or playing games can increase aggressive behavior in adolescents. This study aims to determine the Behavior of Verbal Aggression in Online Game Users at Bhayangkara University, Greater Jakarta. The analysis technique used is univariate analysis, also called descriptive analysis or descriptive statistics which aims to describe the condition of the phenomenon being studied. Univariate analysis was carried out to describe the characteristics of respondents, in this study univariate analysis was used to describe the age, gender and faculty / study program of the respondents. The results of this study show the existence of Verbal Aggressive Behavior carried out by Students of Bhayangkara University Jakarta Raya when playing Online Games.

Keywords: *Verbal Aggression Behavior, Games Online*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang memberikan nikmat, rahmat serta karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Agresi Verbal Pada Pengguna Game Online Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya” Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan saran, motivasi, semangat dan bimbingan. Oleh karena itu penulis memberikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., PhD selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Ibu Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini saya ucapkan banyak terima kasih.
3. Bapak DR. Tugimin Supriyadi, MM., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik saya yang senantiasa membimbing dan memberi saran dan masukan- masukan sedari awal perkuliahan ini.
4. Ibu Yulia Fitriani, S.Psi., MA selaku Ketua Program Studi Psikologi
5. Kedua orang tua saya dan adik-adik saya, saya ucapkan banyak terima kasih tak terhingga yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan finansial sehingga saya bisa ada pada titik ini dan mampu menyelesaikan pengerjaan skripsi.
6. Fahmi, Insan, Fahmy Zuhdi, Tiara, dan seluruh teman-teman DPR (Dibawah Pohon Rindang) Fakultas Psikologi angkatan 2017 sampai 2019 yang juga memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Kerabat Warung Budeh (Dapa, Didan, Fahmi, Bagus, Aldi, Diva, Tegar) dan kawan-kawan lain semua yang tidak keberatan waktunya

saya ambil untuk pengalihan sebagai istirahat saya dalam pengerjaan penelitian ini. Banyak-banyak terima kasih. Peneliti menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan skripsi ini baik dari segi materi tata Bahasa maupun hal lainnya. Kritik dan saran sangat diterima agar kedepannya dapat membangun karakter yang lebih baik lagi. Akhir kata peneliti persembahkan skripsi ini dengan harapan dapat memberi manfaat bagi ilmu psikologi maupun kita semua.

Jakarta, 7 Februari 2023



Abdul Latif Badriaman

201710515067



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Uraian Variabel	10
2.1.1 Agresi Verbal	10
2.1.1.1 Definisi Agresi Verbal	10
2.1.1.2 Bentuk-bentuk Agresi Verbal	11
2.1.1.3 Faktor-faktor Agresi Verbal	11
2.1.1.4 Alat Ukur Agresi Verbal	13
2.1.1.5 Gambaran Agresi Verbal Pada Pengguna Game Online	13

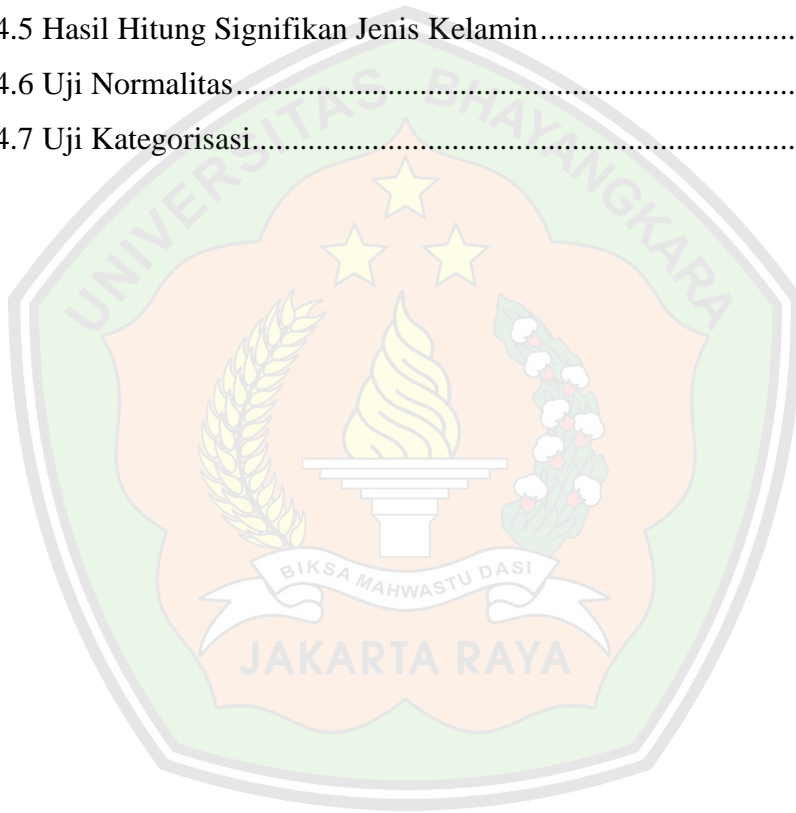
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Tipe Penelitian	16
3.2 Identifikasi Variabel.....	16
3.3 Definisi Operasional Variabel	16
3.3.1 Agresi Verbal.....	16
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	16
3.4.1. Populasi Penelitian	16
3.4.2. Sampel Penelitian.....	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data	17
3.5.1 Instrumen Penelitian	17
3.5.2 Skala Agresi	18
3.6 Validitas dan Realibilitas	19
3.6.1 Validitas.....	19
3.6.2 Reliabilitas	20
3.7 Analisis Data.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Gambaran Konteks atau Ruang Lingkup Penelitian.....	22
4.1.1. Gambaran Lokasi Penelitian	22
4.1.2. Gambaran Karakteristik Subjek	22
4.2. Pelaksanaan Penelitian.....	23
4.2.1 Persiapan Penelitian	23
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	23
4.2.3 Validitas dan Realibilitas Alat Ukur Penelitian	24
4.3 Hasil Penelitian	26
4.3.1 Profil Demografi	26
4.3.2 Uji Asumsi Penelitian	26
4.3.3 Kategorisasi Subjek Penelitian	27
4.3.3.1 Kategorisasi Agresi Verbal.....	27
4.4 Pembahasan.....	29

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran	32
5.2.1 Saran Praktis	32
5.2.2 Saran Teoritis	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	38



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Skala Likert	18
Tabel 3.2 Blueprint <i>Agresifitas Verbal</i>	19
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Diskriminasi Item	20
Tabel 3.4 Nilai Klasifikasi Skor Reliabilitas.....	21
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek	22
Tabel 4.2 Validitas Skala Agresivitas Verbal	25
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas	25
Tabel 4.4 Hasil Hitung Skala Penelitian	26
Tabel 4.5 Hasil Hitung Signifikan Jenis Kelamin.....	26
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	26
Tabel 4.7 Uji Kategorisasi.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Coba Validitas	39
Lampiran 2 Uji Coba Reliabilitas	39
Lampiran 3 Hasil Reliabilitas	40
Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas	40
Lampiran 5 Hasil Uji Frequencies	40
Lampiran 6 Hasil Uji Kategorisasi.....	41
Lampiran 7 Tabulasi Skala Uji Coba	42
Lampiran 8 Tabulasi Skala Agresi Verbal	44
Lampiran 9 Butir Aitem Skala Sebelum Uji Coba.....	47
Lampiran 10 Kuesioner Penelitian.....	51
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	52
Lampiran 12 Kartu Bimbingan	53

