

**PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL PELAJAR
SMK TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* DALAM
BERMAIN GIM DARING MOBILE LEGENDS
(STUDI PADA PELAJAR DI SMK KARYA GUNA 2
BEKASI)**

SKRIPSI

Oleh:

Ridhia Sabilla Rosyad

201910415375



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

**PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL PELAJAR
SMK TERHADAP *TOXIC BEHAVIOR* DALAM
BERMAIN GIM DARING MOBILE LEGENDS
(STUDI PADA PELAJAR DI SMK KARYA GUNA 2
BEKASI)**

SKRIPSI

Oleh:

Ridhia Sabilla Rosyad

201910415375



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap *Toxic Behavior* Dalam Bermain Gim Daring Mobile Legends (Studi Pada Pelajar Di SMK Karya Guna 2 Bekasi)

Nama Mahasiswa : Ridhia Sabilla Rosyad

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415375

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENYETUJUL,

Pembimbing



Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN. 0319059501



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap *Toxic Behavior* Dalam Bermain Gim Daring Mobile Legends (Studi Pada Pelajar Di SMK Karya Guna 2 Bekasi)

Nama Mahasiswa : Ridhia Sabilla Rosyad

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415375

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Ciwuk Musiana Yudhaswasthi, M.Hum

NIDN : 0323057006

Penguji : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN : 0319059501

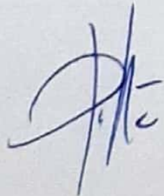
Sekretaris Penguji : Fikri Reza, S.IP., M.Si

NIDN : 0330077702

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi

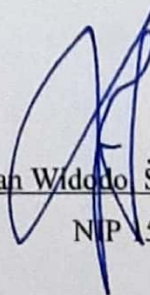


Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP 2109527

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap Toxic Behavior Dalam Bermain Gim Daring Mobile Legends (Studi Pada Pelajar Di SMK Karya Guna 2 Bekasi)** Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan 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, 28 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



A88BAKX543840629

Ridhia Sabilla Rosyad

201910415375

ABSTRAK

Ridhia Sabilla Rosyad. 201910415375. Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap *Toxic Behavior* Dalam Bermain Gim Daring Mobile Legends (Studi Pada Pelajar di SMK Karya Guna 2 Bekasi).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosional pelajar SMK terhadap *toxic behavior* dalam bermain gim daring Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode survei dan pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi yang bermain gim daring Mobile Legends minimal 1 tahun. Sampel penelitian dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* dengan 94 responden dan menggunakan SPSS Versi 25.

Berdasarkan hasil data yang telah diuji dan dianalisis dengan perhitungan melalui SPSS versi 25 didapatkan hasil yaitu: (1) Hasil persentase kecerdasan emosional siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi sebesar 80% hingga 68% dan berada pada kategori kuat, (2) hasil persentase *toxic behavior* sebesar 56% hingga 28% dan berada pada kategori cukup hingga lemah, (3) Berdasarkan uji regresi linear sederhana terdapat pengaruh negatif secara signifikan antara kecerdasan emosional terhadap *toxic behavior* dengan nilai koefisien regresi sebesar -0,260 serta berada pada kategori lemah dengan nilai -0,370.

Kata Kunci: Kecerdasan Emosional, *Toxic Behavior*, Gim Daring, Mobile Legends

ABSTRACT

Ridhia Sabilla Rosyad. 201910415375. The Effect of Emotional Intelligence of Vocational Students on Toxic Behavior in Playing Mobile Legends Online Games (Study on Students at SMK Karya Guna 2 Bekasi).

This study aims to determine whether there is an influence of the emotional intelligence of vocational students on toxic behavior in playing mobile legends online games. This study used a survey method and data collection was carried out using questionnaires. The population in this study is students of SMK Karya Guna 2 Bekasi who play Mobile Legends online games for at least 1 year. The research sample was selected based on a purposive sampling technique with 94 respondents and using SPSS Version 25.

Based on the results of data that have been tested and analyzed by calculations through SPSS version 25, the results are: (1) The percentage of emotional intelligence results of SMK Karya Guna 2 Bekasi students is 80% to 68% and is in a strong category, (2) the results of the percentage of toxic behavior are 56% to 28% and are in the sufficient to the weak category, (3) Based on a simple linear regression test, there was a significant negative influence between emotional intelligence on toxic behavior with a regression coefficient value of -0.260 and was in the weak category with a value of -0.370.

Keywords: *Emotional Intelligence, Toxic Behavior, Online Games, Mobile Legends*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan judul **Pengaruh Kecerdasan Emosional Pelajar SMK Terhadap *Toxic Behavior* Dalam Bermain Gim Daring *Mobile Legends* (Studi Pada Pelajar Di SMK Karya Guna 2 Bekasi)**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah penelitian ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosional pelajar SMK terhadap *toxic behavior* dalam bermain gim daring *Mobile Legends*.

Peneliti senantiasa mengucapkan rasa terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil untuk mendukung peneliti dalam penulisan skripsi.

Adapun ucapan terima kasih lainnya peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang membantu dalam proses kelancaran pembuatan skripsi sebagai berikut:

1. Bapak Inspektur Jenderal Polisi (Purn) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si, selaku Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Saeful Mujab, S.Sos., M.I.Kom, selaku dosen Pembimbing Akademik dari Semester I hingga semester VIII.
5. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi atas saran dan masukan yang telah diberikan.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Kepala Sekolah SMK Karya Guna 2 Bekasi yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Para siswa SMK karya Guna 2 Bekasi atas waktu dan kesempatannya memberikan informasi untuk membantu penyusunan skripsi.

9. Fathya Azza Akhsani dan Rahis Galih Pramudya Darmawan selaku saudara kandung yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan membantu peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Arsi Ababil Krisna Rezha yang telah senantiasa memberikan doa, membantu, mendukung, dan memberikan semangat bagi peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi.
11. Fathya Adelina dan Devi Sulasyati selaku sahabat sekaligus teman yang saling menyemangati, mendukung, dan memberikan bantuan ketika peneliti mendapatkan kesulitan.
12. Seluruh rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Angkatan 2019 terkhusus rekan bimbingan dan rekan kelas B yang senantiasa memberikan dukungan, saran dan masukannya terkait skripsi.

Peneliti menyadari atas segala keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat untuk keseluruhan pihak. Serta tidak luput dengan pemberian kritik, saran yang bersifat membangun.

Jakarta, 28 Juli 2023

Peneliti,



Ridhia Sabilla Rosyad

NPM. 201910415375

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Kerangka Konsep	13
2.2.1 Gim Daring	13
2.2.2 <i>Mobile Game</i>	16
2.2.3 Kecerdasan Emosional	16
2.2.4 <i>Toxic Behavior</i>	18
2.3 Kerangka Berpikir	20
2.4 Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Metode Penelitian.....	23
3.3 Operasional variabel.....	24

3.3.1	Variabel.....	24
3.3.2	Indikator Variabel	24
3.3.3	Skala Pengukuran.....	26
3.4	Populasi dan Sampel	27
3.4.1	Populasi.....	27
3.4.2	Sampel.....	27
3.5	Teknik sampling	28
3.6	Teknik Pengumpulan Data	29
3.7	Validitas dan Reliabilitas.....	30
3.7.1	Validitas	30
3.7.2	Reliabilitas	31
3.8	Uji Asumsi Klasik	32
3.8.1	Uji Normalitas.....	32
3.8.2	Uji Linearitas.....	32
3.9	Teknik Pengujian Hipotesis.....	33
3.9.1	Analisis Regresi Linear Sederhana	33
3.9.2	Uji T	34
3.9.3	Uji F (Simultan)	34
3.9.4	Uji Korelasi <i>Person Product Moment</i>	35
3.10	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Hasil Penelitian.....	37
4.1.1	Profil SMK Karya Guna 2 Bekasi.....	37
4.1.2	Visi dan Misi SMK Karya Guna 2 Bekasi	38
4.1.3	Karakteristik Responden	38
4.2	Uji Instrumen Penelitian.....	42
4.2.1	Uji Validitas	42
4.2.2	Uji Reliabilitas	44
4.3	Pembahasan dan Interpretasi Hasil Pengujian.....	45
4.3.1	Kecerdasan Emosional (Variabel Independen X).....	45
4.3.2	<i>Toxic Behavior</i> (Variabel Dependen Y).....	69
4.4	Uji Asumsi Klasik	83
4.4.1	Uji Normalitas.....	83
4.4.2	Uji Linearitas.....	84

4.5	Uji Hipotesis.....	85
4.5.1	Uji Regresi linear sederhana	85
4.5.2	Uji T	87
4.5.3	Uji F	88
4.6	Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	88
4.7	Pembahasan	89
4.7.1	Kecerdasan Emosional pada Siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi	89
4.7.2	<i>Toxic Behavior</i> pada Siswa SMK Karya Guna 2 Bekasi	90
4.7.3	Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap <i>Toxic Behavior</i>	90
BAB V PENUTUP		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel	25
Tabel 3.2 Skala Likert	27
Tabel 3.3 Waktu Penelitian	36
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	38
Tabel 4.2 Usia Responden.....	39
Tabel 4.3 Kelas Responden.....	39
Tabel 4.4 Jurusan Responden.....	40
Tabel 4.5 Lama Bermain.....	41
Tabel 4.6 Durasi Bermain	41
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel X	42
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Variabel Y	43
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas	44
Tabel 4.10 Interpretasi Uji Reliabilitas	44
Tabel 4.11 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 1	46
Tabel 4.12 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 2	46
Tabel 4.13 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 3	47
Tabel 4.14 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 4	48
Tabel 4.15 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 5	48
Tabel 4.16 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 6	49
Tabel 4.17 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 7	50
Tabel 4.18 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 8	50
Tabel 4.19 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 9	51
Tabel 4.20 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 10	52
Tabel 4.21 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 11	52
Tabel 4.22 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 12	53
Tabel 4.23 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 13	54
Tabel 4.24 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 14	54
Tabel 4. 25 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 15	55
Tabel 4.26 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 16	56

Tabel 4.27 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 17	56
Tabel 4.28 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 18	57
Tabel 4.29 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 19	58
Tabel 4.30 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 20	58
Tabel 4.31 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 21	59
Tabel 4.32 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 22	60
Tabel 4.33 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 23	60
Tabel 4.34 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 24	61
Tabel 4.35 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 25	62
Tabel 4.36 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 26	62
Tabel 4.37 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 27	63
Tabel 4.38 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 28	64
Tabel 4.39 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 29	64
Tabel 4.40 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 30	65
Tabel 4.41 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 31	66
Tabel 4.42 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 32	66
Tabel 4.43 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 33	67
Tabel 4. 44 Kategoriasi Per Indikator Variabel X.....	68
Tabel 4.45 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 34.....	70
Tabel 4.46 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 35	70
Tabel 4.47 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 36	71
Tabel 4.48 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 37	71
Tabel 4.49 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 38	72
Tabel 4.50 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 39	73
Tabel 4.51 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 40	73
Tabel 4.52 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 41	74
Tabel 4.53 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 42	75
Tabel 4.54 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 43	76
Tabel 4.55 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 44	76
Tabel 4.56 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 45	77
Tabel 4.57 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 46	78
Tabel 4.58 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 47	78

Tabel 4.59 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 48	79
Tabel 4.60 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 49	80
Tabel 4.61 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 50	81
Tabel 4.62 Jawaban Responden Terhadap Butir Pernyataan 51	81
Tabel 4.63 Kategorisasi Per Indikator Variabel Y	82
Tabel 4.64 Uji Normalitas (One-Sample Kolmogrof-Smirnov Test)	83
Tabel 4.65 Interpretasi Uji Normalitas.....	84
Tabel 4.66 Uji Linearitas.....	84
Tabel 4.67 Interpretasi Uji Linearitas	85
Tabel 4.68 Model Summary.....	85
Tabel 4.69 <i>Coefficients</i>	86
Tabel 4.70 Uji T	87
Tabel 4.71 Uji F	88
Tabel 4.72 Uji Korelasi Pearson Product Moment	88



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir.....21



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Daftar Riwayat Hidup
2. Lampiran II : Surat Permohonan Izin Penelitian
3. Lampiran III : Kuesioner Penelitian
4. Lampiran IV : Kriteria dan Rumus Persentase Per Indikator
5. Lampiran V : Skor Rata-Rata Per Indikator
6. Lampiran VI : Tabulasi Data
7. Lampiran VII : Hasil Pengujian SPSS
8. Lampiran VIII : Dokumentasi Penyebaran
9. Lampiran IX : Kartu Bimbingan
10. Lampiran X : Form Perbaikan

