

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI BEKASI**

SKRIPSI

Oleh:

Rafika Japalysah

201910515131



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

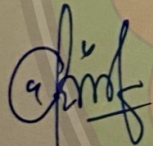
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online*
Dengan Perilaku Agresi
Nama Mahasiswa : Rafika Japalsyah
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515131
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 November 2023

Jakarta, 1 Desember 2023

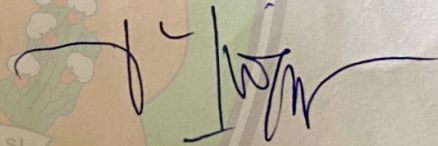
MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog
NIDN: 0331038702



Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog
NIDN: 0317128504

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online*
Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Di Bekasi
Nama Mahasiswa : Rafika Japalsyah
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515131
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 November 2023

Jakarta, 1 Desember 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog

NIDN: 0317018701

Penguji I

: Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog

NIDN: 0331038702

Penguji II

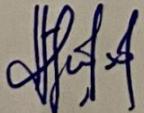
: Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog

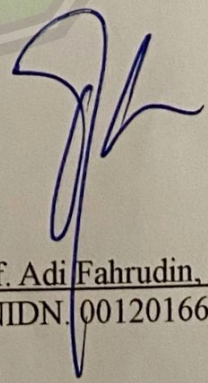
NIDN: 0317128504

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi


Yulia Fitriani, S.Psi., M.A.
NIDN. 0314078503


Prof. Adi Fahrudin, Ph.D.
NIDN. 0012016608

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

Skripsi yang berjudul Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja di Bekasi, ini 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 ilmiah.

Apabila dikemudian 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 di foto *copy* 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, 05 Februari 2024

Yang membuat pernyataan.



Rafika Japalsyah

201910515131

ABSTRAK

Pada penelitian ini membahas mengenai kecanduan *game online* yang saat ini sedang marak terjadi di Indonesia, penelitian ini melihat perilaku kecanduan *game online*, bagaimana remaja mampu dalam menangani masalah tersebut dalam kehidupan kesehariannya. Penelitian ini merupakan sebuah studi untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi pada remaja di Bekasi. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 117 responden, dengan karakteristik sampel remaja berusia 18 – 19 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis korelasi, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* kuota. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi: uji validitas dan reliabilitas item penelitian, uji normalitas, uji linieritas, analisis kategorisasi sampel penelitian, dan analisis korelasi antar variabel. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis korelasi Spearman, menunjukkan adanya hubungan positif dengan kekuatan kuat antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi, yang artinya (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dengan skor koefisien korelasi sebesar 0,781** dan signifikansi 0,000. Dari hasil kategorisasi yang dilakukan, sebagian besar remaja memiliki taraf kecanduan *game online* yang tinggi. Hasil menunjukkan bahwa, semakin tinggi kecanduan *game online* yang dimiliki remaja semakin tinggi perilaku agresi remaja tersebut dan sebaliknya.

ABSTRACT

*This study aims to investigate the relationship between online gaming addiction and aggressive behavior. The research seeks to determine the strength of the relationship between online gaming addiction and aggressive behavior among teenagers in Bekasi. The study involved a sample of 117 respondents, characterized as adolescents aged 18 to 19 years. The research employed a quantitative method with correlation analysis, and the sampling technique used was quota sampling. The research instrument utilized a Likert scale. Data analysis encompassed validity and reliability testing of research items, normality testing, linearity testing, categorization analysis of the study, based on Pearson correlation analysis, demonstrate a significant positive relationship with strong strength between online gaming addiction and aggressive behavior. This indicates the acceptance of the research hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_o). the correlation coefficient score is 0.773^{**} , with significance 0.000 . categorization result indicate that the majority of teenagers exhibit a high level of online gaming addiction. The findings suggest that the higher the level of online gaming addiction among teenagers, the higher their tendency towards aggressive behavior, and vice versa.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta melalui petunjuknya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan perilaku Agresi Pada Remaja Di Bekasi”. Sholawat serta salam senantiasa saya hanturkan kepada junjungan hidup, Baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa dari kegelapan kepada hal yang baik. Skripsi ini ditunjukkan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi psikologi jenjang strata satu di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam proses pengerjaan skripsi ini penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, serta doa dalam menyelesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof, Drs., Adi Fahrudin, S.Psi., M.Soc., Sc., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
3. Ibu Yulia Fitriani, S.Psi., MA, selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
4. Ibu Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis pada saat proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Yomima Viena, S.Psi., M.Si. Selaku dosen pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan dengan sangat baik.
6. Ibu Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan yang membangun demi kelancaran penelitian ini.

7. Kedua orang tua penulis, Bapak Agus Sumarsono dan Ibu Nuraini yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung dalam segi moril maupun materil.
8. Kepada teman – teman Bhayangkara seperti, Faizal, Abdul, Altof, Ardo, Pimen, dan Fauzi yang telah banyak mendukung dan menjadi tempat tertawa disaat penat.
9. Dan semua pihak yang terlibat dan mendukung, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari masih banyaknya kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun agar bisa lebih baik lagi. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membaca.



Jakarta, 05 Februari 2024

Rafika Japalsyah

Daftar isi

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar isi.....	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel.....	x
Lampiran	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Uraian Variabel.....	10
2.1.1 Perilaku Agresi	10
2.1.2 Game Online.....	14

2.2	Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresi	20
2.3	Hipotesis Penelitian	21
2.4	Kerangka Berpikir	21
	BAB III	22
	METODE PENELITIAN	22
3.1	Tipe Penelitian	22
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian	22
3.3	Definisi Operasional Variabel	23
3.3.1	Definisi Operasional Perilaku Agresi	23
3.3.2	Definisi Operasional Kecanduan Game Online	23
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.4.1	Populasi	23
3.4.2	Sampel dan Sampling	24
3.4.2.1	Sampel penelitian	24
3.4.2.2	Teknik Pengambilan Sampel	24
3.5	Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1	Instrumen Penelitian	25
3.5.2	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	29
3.5.2.1	Validitas Instrumen Penelitian	29
3.5.2.2	Reliabilitas	30
3.6	Analisis Data	30
	BAB IV	31
	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1	Profil Responden Penelitian	31
4.2	Pelaksanaan Penelitian	31
4.2.1	Persiapan Penelitian	31
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian	32
4.2.3	Pelaksanaan Penelitian	33

KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
5.2.1 Saran Praktis	47
5.2.2 Saran Teoritis	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	54



Daftar Tabel

Tabel 3 1 Blue Print Skala Kecanduan Game Online.....	26
Tabel 3 2 Blue Print Skala Perilaku Agresi	28
Tabel 3 3 Teknik Pemberian Skor Skala Likert	29
Tabel 3 4 Klasifikasi Indeks Daya Beda Aitem.....	29
Tabel 3 5 Koefisien Reliabilitas.....	30
Tabel 4.1 Profil Responden	31
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kecanduan Game Online.....	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Item Perilaku Agresi	35
Tabel 4.4 Reliabilitas Skala Penelitian	36
Tabel 4.5 Profil Demografis Skala	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Asumsi Penelitian	37
Tabel 4.7 Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Kecanduan Game Online	39
Tabel 4.8 Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Perilaku Agresi.....	41
Tabel 4.9 Kriteria Koefisien Korelasi.....	42
Tabel 4.10 Uji Korelasi Pearson.....	42

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
------------------------------------	----



Lampiran

Lampiran 1 Aitem Kecanduan Game Online.....	55
Lampiran 2 Aitem Perilaku Agresi	57
Lampiran 3 Wawancara 1 Pada Remaja di Bekasi Terkait Dengan Perilaku Agresi dan Kecanduan Game Online.....	60
Lampiran 4 Wawancara 2 Pada Remaja di Bekasi Terkait Dengan Perilaku Agresi dan Kecanduan Game Online.....	61
Lampiran 5 Hasil Screenshoot Skala Tryout.....	62
Lampiran 6 Hasil Screenshoot Skala Akhir	63
Lampiran 7 Bukti Penyebaran Kuesioner.....	64
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Perilaku Agresi.....	65
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kecanduan Game Online	66
Lampiran 10 Uji Normalitas.....	67
Lampiran 11 Uji Normalitas Kecanduan Game Online.....	68
Lampiran 12 Uji Linearitas	68
Lampiran 13 Uji Korelasi	69
Lampiran 14 Kategorisasi Perilaku Agresi	69
Lampiran 15 Hasil Uji Mean, Median, Standar Deviation Perilaku Agresi	69
Lampiran 16 Uji Mean, Median, Standar Deviation Kecanduan Game Online	70
Lampiran 17 Hasil Uji Demografis Jenis Kelamin.....	70
Lampiran 18 Tabulasi Data Perilaku Agresi	71
Lampiran 19 Tabulasi Data Kecanduan Game Online	72