

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Sebagai Bagian dari Persyaratan untuk Memperoleh Derajat Sarjana  
(S-1) Psikologi**



**JONATHAN ELDEN BRYAN ZHANDY**

**17090000057**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG  
2022**

**Halaman Persetujuan**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Nama : Jonathan Elden Bryan Zhandy  
NIM : 17090000057  
Universitas : Merdeka Malang  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
AGRESIF PADA REMAJA DI KOTA MALANG

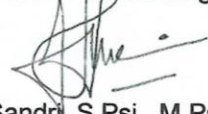
Malang, 31 Januari 2022

**DISETUJUI DAN DITERIMA**

Ketua Program Studi Psikologi

  
Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dosen Pembimbing

  
Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



  
Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

**Halaman Pengesahan**

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA  
REMAJA DI KOTA MALANG**

Yang disusun Oleh :

**Jonathan Elden Bryan Zhandy**


**17090000057**

**Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji**

**Pada Tanggal 31 Januari 2022**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

**Ketua Penguji**



**Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog**

**Sekretaris Penguji**



**Taufiqurrahman, S.Psi., MA**

**Anggota Penguji**



**Agustin Rahmawati, S.Psi., M.Si., Psikolog**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Malang, 31 Januari 2022

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



**Dewi Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI KOTA MALANG**” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Merdeka Malang. Karya ini tidak pernah diajukan secara utuh maupun bagian-bagiannya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi lainnya, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 31 Januari 2022



Jonathan Elden Bryan Zhandy

## MOTTO

Pendidikan adalah kemampuan untuk mendengarkan segala sesuatu tanpa membuatmu kehilangan temperamen atau rasa percaya diri.

### ***Robert Frost***

Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan indonesia tak mungkin bertahan.

### ***Najwa Shihab***

Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan

### ***Tan Malaka***

Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun ke dalam pemikiran bahwa mereka tidak dapat gagal.

### ***Bill Gates***

Nilai akhir dari proses pendidikan, sejatinya terekapitulasi dari keberhasilannya menciptakan perubahan pada dirinya dan lingkungan. Itulah fungsi daripada pendidikan yang sesungguhnya.

### ***Lenang Manggala***

## **Lembar Persembahan**

Penulis mempersembahkan skripsi ini teruntuk :

Alm. Pdt. Andreas Kasmidin (Akung tercinta) dan Pdt. Subekti Wirsan (Uti  
tercinta)

Kedua orang tuaku yang paling aku sayangi dan aku cintai Unggul Gunardi  
(Papa) dan Suzanna Soekowati (Mama)

Teruntuk Budhe-budheku, Elizabeth Indrawati, Tri Karunianingsih, Ida  
Fitrianingrum, Vivin Seliyanti, dan Pakdhe-pakdheku Kukuh Saptoadi, Juzak  
Kasmidin, Yusuf Kasmidin yang selalu perhatian, peduli, dan menyayangi diriku.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan mereka semua usia yang barokah,  
kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan dunia maupun akhirat. Amin...

Semoga skripsiku bisa memberikan manfaat bagi orang-orang disekitarku baik  
untuk teman-teman mahasiswa maupun untuk teman-teman lainnya.

## Ucapan Terima Kasih

Segala puji hanya milik Tuhan yang Maha Esa sumber dari segala kehidupan. Beribu ucapan syukur tidak cukup mewakili emosi yang penulis rasakan saat ini.

Keberhasilan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak semata-mata hasil kerja penulis seorang diri, melainkan juga atas bimbingan dan dukungan dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara materi maupun non materi. Dengan ketulusan hati ucapan terima kasih sebesar-besarnya, penulis sampaikan kepada yang terhormat dan terkasih :

1. Ibu Dr. Nawang Warsi W., S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
2. Ibu Al Thuba Septa Priynggasari, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang, sekaligus Dosen Wali dari penulis. Terima kasih banyak ibu atas ilmu, bimbingan dan dukungannya baik selama saya menjadi mahasiswa ibu dikelas maupun ketika saya melewati proses pengerjaan skripsi.
3. Ibu Khusnul Khotimah, S.Psi., MA selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
4. Ibu Nur Azizah, S.Psi., MA selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang.
5. Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang, serta dosen *Expert*

*Judgment*. Terima kasih banyak ibu senantiasa memberikan saya dukungan, bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam upaya penyelesaian penulisan skripsi supaya saya dapat memberikan hasil maksimal. Terima kasih juga ibu atas saran-saran membangun dan ilmu-ilmu selama saya menjadi anak didik pada matakuliah yang ibu berikan.

6. Ibu Ritna Sandri S.Psi, M.Psi, Psikologi selaku Dosen Pembimbing I terima kasih banyak Ibu atas kesabarannya dalam memberikan saya bimbingan, dukungan, perhatian, dan saran-saran yang sangat membangun keberhasilan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dosen Wali. Terima kasih banyak ibu atas penjelasan, kritik dan saran yang membangun selama proses ujian sidang skripsi. Sehingga saya dapat memberikan perbaikan guna menghasilkan tulisan skripsi yang lebih baik.
8. Ibu Ritna Sandri, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Kepala Lembaga Psikologi Terapan Universitas Merdeka Malang. Terima kasih banyak ibu telah memberi kesempatan belajar lebih mendalam tentang alat-alat tes psikologi dan memberi kesempatan serta memberi pelajaran untuk menjadi tester yang baik.
9. Ibu Deasy Christa Sera, S.Psi., M.Si selaku Dosen. Terima kasih banyak atas kesabarannya dalam memberikan ilmu selama dalam perkuliahan, memberikan contoh kepada saya untuk menjadi individu yang bersemangat dan berpandangan positif kepada diri sendiri maupun orang lain. Terima kasih juga ibu telah membantu saya dalam keberhasilan penulisan skripsi ini dengan bersedia menjadi Dosen *Expert Judgment* untuk skala yang saya

buat, berkat saran dan bimbingan ibu skala penelitian dapat menjadi alat ukur yang valid dan reliabel untuk digunakan.

10. Bapak Taufiqurrahman, S.Psi., M.A selaku Dosen. Terima kasih banyak bapak telah bersedia menjadi salah satu Dosen *Expert Judgment* untuk skala penelitian yang saya buat, atas saran dan penjelasan bapak skala penelitian saya berhasil menjadi alat ukur yang valid dan reliabel untuk digunakan.
11. Kepada Alm. Akung Andreas Kasmidin dan Alm. Uti Subekti Wirsan terima kasih banyak atas kasih sayang, perhatian, dan dukungannya supaya saya rajin di sekolah, rajin ibadah, dan mengajarkan saya untuk menjadi individu yang tidak lupa untuk selalu bersyukur serta sabar.
12. Kepada kedua orang tuaku, Papa Unggul Gunardi dan Mama Suzanna Soekowati. Papa dan Mama terima kasih banyak tiada ujung atas kerja keras selama ini untuk memberikan saya kehidupan dan pendidikan yang terbaik, terima kasih banyak atas cinta, kasih, kesabaran, didikan, dan pengorbanan yang telah engkau diberikan.
13. Kepada Christine Potalangi beserta Keluarga Alfred B. Potalangi yang telah memberikan bantuan, dukungan dan nasehat-nasehat membangun supaya kuat, semangat dalam menyelesaikan skripsi, terima kasih banyak juga sudah mau membantu mengajari saya penulisan bahasa - bahasa saat skripsi.
14. Kepada Maurine Potalangi terima kasih banyak atas perhatian, kasih sayang, bantuan, dukungan, bimbingan, nasehat-nasehat yang mengajarkan saya menjadi anak yang kuat menghadapi situasi yang berlawanan dengan keinginan. Terima kasih selalu bantu mengoreksi dan memberikan saran bagi skripsiku.

15. Kepada Boarnegez Bryan Zhandy terima kasih banyak selama ini sudah menemani, menasehati, mendukung, sabar, dan menghibur disaat penat mengerjakan skripsi. Terima kasih sudah membantu dalam banyak hal terutama membenahi dan merapikan halaman skripsiku.
16. Kepada sahabat-sahabatku semua yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu disini, terima kasih sudah bersedia menjadi teman cerita, mendukung, menghibur, main-main, belajar bersama sampai malam hari bahkan pagi hari. Kalian semua banyak bersedia menjadi tempat keluh kesah, dukungannya, omelan pedas yang membangun, dan selalu menghibur. Serta terima kasih banyak atas dukungan serta support dari kalian semua.
17. Kepada teman-teman se angkatan 2017 khususnya kelas B, terima kasih banyak selama ini menjadi teman-teman yang heboh, menyenangkan, dan memberikan banyak pengalaman.
18. Kepada kakak-kakak tingkat yang sabar memberikan pengalaman dan mengajari saya terkait urutan rangkaian penyelesaian skripsi serta bersedia saya repotkan berulang kali untuk bertanya, konsultasi terkait penulisan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, rahmat, dan kasih karuniaNya serta memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan bagi segala hal. Atas anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di Kota Malang”

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai sarjana psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan, ilmu dan pengalaman yang dimiliki penulis. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini penulis tidak lepas dari bimbingan, dukungan, bantuan, doa serta perhatian dari berbagai pihak. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang terkhusus pada Dosen Pembimbing 1 dan Co Dosen Pembimbing, Orang Tua, Keluarga, Sahabat, serta teman-teman yang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi. Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan balasan berlipat ganda kepada semua pihak yang turut andil dalam keberhasilan penulisan skripsi ini.

Dengan kerendahakan hati, penulis berlapang dada menerima saran dan kritik yang membangun agar kedepannya dapat menghasilkan tulisan yang lebih baik. Semoga skripsi ini memberikan manfaat dan tujuan dari penulisan skripsi ini dapat tercapai sesuai harapan.

Malang, 31 Januari 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
RIWAYAT HIDUP .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan dan Manfaat .....	13
D. Perbedaan Penelitian Sebelumnya .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Perilaku Agresif .....	17
1. Definisi Perilaku Agresif .....	17
2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif .....	18
3. Aspek-aspek Perilaku Agresif .....	18
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif .....	20
5. Teori Agresivitas .....	22
6. Skala Perilaku Agresif .....	24
7. Alat Ukur Perilaku Agresif .....	25
B. Konsep Kecanduan Game Online .....	26
1. Definisi Kecanduan Game Online .....	26
2. Aspek-aspek Kecanduan Game Online .....	27
3. Faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online .....	28
4. Gejala Kecanduan Game Online .....	29
5. Insentitas Kecanduan Game Online .....	30
6. Ciri-ciri Kecanduan Game Online .....	31
C. Konsep Remaja .....	32
1. Definisi Remaja .....	32
2. Fase-fase Masa Remaja .....	32
3. Ciri-ciri Masa Remaja .....	33
4. Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja .....	35
5. Perubahan Fisik Masa Remaja .....	35
D. Konsep <i>Game Online</i> .....	38
1. Definisi <i>Game Online</i> .....	38

	2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	38
	3. Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia .....	38
	4. Tipe-tipe <i>Game Online</i> .....	39
	5. Faktor Bermain <i>Game Online</i> .....	39
	6. Dampak Negatif dan Dampak Positif Terhadap Perkembangan <i>Game Online</i> .....	40
	E. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kota Malang.....	41
	F. Kerangka Pemikiran Penelitian .....	44
	G. Hipotesis .....	44
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel .....	45
	1. Identifikasi Variabel.....	45
	2. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	45
	B. Subjek Penelitian .....	46
	1. Populasi.....	46
	2. Sampel .....	46
	3. Teknik Pengambilan Sampel.....	47
	C. Cara Pengumpulan Data .....	48
	1. Skala Perilaku Agresif.....	49
	2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	49
	D. Desain Penelitian.....	50
	E. Validitas dan Reliabilitas.....	50
	1. Uji Validitas.....	50
	2. Uji Reliabilitas.....	51
	F. Cara Analisis Data .....	52
	1. Uji Asumsi.....	52
	2. Uji Hipotesis.....	53
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	54
	B. <b>Deskripsi dan Reliabilitas Data</b> .....	55
	1. Deskripsi Data.....	55
	2. Validitas.....	58
	3. Reliabilitas data.....	59
	C. <b>Hasil</b> .....	60
	1. Uji Normalitas.....	60
	2. Uji Linearitas.....	61
	3. Uji Hipotesis.....	61
	D. Pembahasan.....	63
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
	A. Simpulan .....	67
	B. Saran.....	67
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	69
	<b>SURAT PLAGIASI</b> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif ..... 44

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Blueprint Skala Perilaku Agresi .....	49
Tabel 2 Blueprint Kecanduan <i>Game Online</i> .....	49
Tabel 3 Kategori Jawaban .....	50
Tabel 4 Kaidah Reliabilitas .....	52
Tabel 5 Distribusi Subyek Berdasarkan Usia .....	54
Tabel 6 Distribusi Subyek Berdasarkan Jenis Kelamin .....	55
Tabel 7 Hasil Analisis Deskriptif Statistik .....	56
Tabel 8 Rumus Skor Standar .....	56
Tabel 9 Kategori Data Perilaku Agresif .....	57
Tabel 10 Kategori Data Kecanduan <i>Game Online</i> .....	57
Tabel 11 Sebaran Aitem Gugur Try Out Skala Perilaku Agresif.....	58
Tabel 12 Sebaran Aitem Gugur Try Out Kecanduan <i>Game Online</i> .....	59
Tabel 13 Sebaran Aitem Gugur Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Try Out.....	59
Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas data .....	60
Tabel 15 Uji Normalitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dan Variabel Perilaku Agresif .....	60
Tabel 16 Hasil Uji Lineritas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dan Skala Perilaku Agresif .....	61
Tabel 17 Hasil Uji Hipotesis .....	61
Tabel 18 Uji Regresi Linier Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Skala Perilaku Agresif .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Perilaku Agresif.....	77
Lampiran 2 Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	80
Lampiran 3 Tabulasi Data X dan Y .....	83
Lampiran 4 Hasil Perhitungan Aiken V.....	103
Lampiran 5 Realibilitas Skala Perilaku Agresif.....	122
Lampiran 6 Realibilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	125
Lampiran 7 Hasil Hitung Uji Normalitas dan Uji Linearitas .....	128
Lampiran 8 Hasil Hitung Uji Hipotesis .....	130

# **PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI KOTA MALANG**

**Jonathan Elden Bryan Zhandy**

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

## **ABSTRAK**

Kecanduan *Game Online* dipandang sebagai salah satu faktor yang mampu memprediksi kecenderungan terhadap perilaku yang menyimpang, salah satunya yaitu perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja. .

Populasi penelitian menggunakan populasi remaja di kota Malang yang kecanduan *game online* sejumlah 252.972 orang (dispenduk.mlgkota, 2020). . Sampel sebanyak 100 dengan *teknik purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dengan 29 aitem dan skala kecanduan *game online* dengan 21 aitem. Uji validitas menggunakan rumus *product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *alpha cornbach*.

Uji hipotesa dilakukan dengan menggunakan uji analisis regresi linear sederhana yang menghasilkan nilai signifikansi variabel sebesar  $0,000 < 0.05$  dari nilai tersebut maka dapat menunjukkan jika model regresi dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif. Sehingga dapat disimpulkan jika hipotesa penelitian dapat diterima. Diinterpretasikan semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif remaja. Kecanduan *game online* memberikan menghasilkan sebesar 28,4% pada perilaku agresif pada remaja di Kota Malang

Kata Kunci : Perilaku Agresif, Kecanduan *Game Online*, Remaja, Kota Malang

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE BEHAVIOR  
IN YOUTH IN MALANG CITY**

**Jonathan Elden Bryan Zhandy**

*Faculty of Psychology University of Merdeka Malang*

***ABSTRACT***

*Online Game Addiction is seen as one of the factors that can predict tendencies towards deviant behavior, one of which is aggressive behavior. academic. This study aims to determine how the influence of online game addiction on aggressive behavior in adolescents. The study population used the population of teenagers in the city of Malang who were addicted to online games as many as 252,972 people (dispenduk.mlgkota, 2020). The sample is 100 with purposive sampling technique. The measuring instrument used in this study is the aggressive behavior scale with 29 items and the online game addiction scale with 21 items. The validity test uses the product-moment formula and the reliability test uses the Cronbach alpha formula. The hypothesis test was carried out using a simple linear regression analysis test which resulted in a variable significance value of  $0.000 < 0.05$  from this value, it can be shown that the regression model can be used to predict the influence of online game addiction variables on aggressive behavior. So it can be concluded if the research hypothesis can be accepted. It is interpreted that the higher the level of online game addiction, the higher the aggressive behavior of adolescents. Online game addiction results in 28.4% of aggressive behavior in adolescents in Malang City*

*Keywords: Aggressive Behavior, Online Game Addiction, Teenagers, Malang City.*