

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
AGRESIVITAS VERBAL PADA REMAJA**

SKRIPSI

**Sebagai Bagian Dari Persyaratan untuk memperoleh
Derajat Sarjana S-1 Psikologi**



Irfan Giantama Zikriansyah

19090000144

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Irfan Giantama Zikriansyah
NIM : 19090000144
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Psikologi
Program Studi : S-1 Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap
agresivitas verbal pada remaja

Malang, 12 Febuari 2025

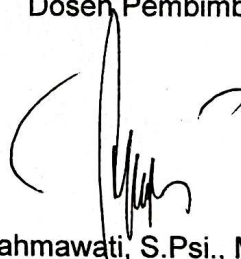
DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dosen Pembimbing



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

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



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

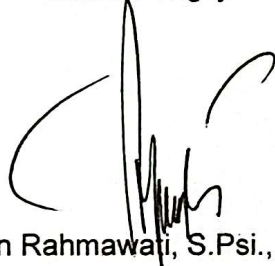
**Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal
Pada Remaja**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Irfan Giantama Zikriansyah
19090000144

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



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

Sekretaris Penguji



Risa Juliadilla, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota Penguji



Husnul Khotimah, S.Psi., MA

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

Malang, 12 Febuari 2025
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Merdeka Malang



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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irfan Giantama Zikriansyah
Nomor Pokok : 19090000144
Program Studi : S1 - Psikologi
Bidang Kajian Skripsi : Psikologi Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*
Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja
Lokasi Penelitian : Palangka Raya
Alamat Rumah Asal : Jl. Purna Jaya NO.10
No. Telp/Email : 081257258863 / zextromirfana7x@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi, maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Febuari 2025



Irfan Giantama Zikriansyah

MOTTO

Memperoleh kesuksesan lebih mudah dari pada mempertahankannya. Yang paling sulit adalah bukan mendapatkan sesuatu, tetapi yang paling sulit adalah mempertahankannya.

~ Irfan Giantama Zikriansyah

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan persembahan istimewa untuk orang tua dan keluarga tercinta. Peneliti mengucapkan terima kasih untuk semua aspek yang sudah berkorban dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kasih sayang yang sangat tak terhingga dan selalu menjadi motivasi bagi peneliti kedepannya untuk menjalani kehidupan ini.

Semangat bagi yang masih berjuang, setiap orang mempunyai prosesnya masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya dan tidak lupa shalawat serta salam kepada junjungan kita semua yakni Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wasallam karena penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Verbal pada Remaja" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi. Kelancaran proses skripsi ini. Kelancaran proses skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai macam pihak. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang senantiasa memberikan rahmat, karunia serta pertolongan-Nya kepada penulis, serta Nabi Muhammad Shallahu 'Alaiahi Wasallam yang senantiasa mencurahkan keberkahan pada umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Prihat Assih, SE., M.Si., Ak., CSRS. selaku Rektor Universitas Merdeka Malang. Terima kasih banyak karena selalu mendukung serta mempercayai penulis dalam menggali ilmu di lingkungan kampus sehingga membuat penulis menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat membawa nama baik kampus dilingkungan masyarakat.
3. Ibu Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang. Terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini, semoga senantiasa sehat selalu dan diberi keberkahan umur.

4. Bapak M.Untung Manara, S.Psi., MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang serta selalu diberikan kesehatan dan diberkahkan umurnya.
5. Ibu Dr. Agustin Rahmawati, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang serta selaku dosen pembimbing utama penulis, terima kasih banyak atas kebaikan dan kemurahan hati dan kesabaran ibu dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga semua kebaikan yang Ibu berikan dilipat gandakan pahalanya oleh Allah Subhanahu Wata'ala dan semoga selalu dalam keadaan sehat serta dalam lindungan-Nya
6. Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si selaku kepala program studi psikologi, penulis ucapkan terima kasih dan sehat selalu serta dalam lindungan-Nya.
7. Ibu Risa Juliadilla, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku co pembimbing, penulis ucapkan terima kasih banyak atas arahan dan bimbingannya selama proses pengerjaan skripsi ini berjalan dengan baik. Semoga sehat selalu dan diberkahkan dalam umurnya.
8. Ibu Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si, selaku dosen wali penulis selama menjadi mahasiswa, semoga sehat selalu Ibu dan terima kasih banyak atas bimbingannya selama penulis menjadi mahasiswa. Semoga sehat selalu dan dalam lindungan-Nya.
9. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang yang mohon maaf penulis tidak bisa menyebutkan satu per satu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan syukur serta kebahagiaan karena telah menjadi bagian dari Fakultas Psikologi. Terima kasih banyak Bapak

dan Ibu dosen atas ilmu yang diberikan selama penulis menjadi mahasiswa. Sehat selalu untuk Bapak dan Ibu dosen semoga senantiasa diberi kebahagiaan untuk kita semua.

10. Kepada keluarga penulis, orang tua dan seluruh saudara yang selalu mendukung penulis dalam menjalani kehidupan sehari – hari dan mendukung dalam berbagai aspek hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini, Terima kasih berkat dukungan dan doa kalian penulis selesai dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehat selalu untuk kalian semua.

11. Seluruh teman – teman seperjuangan skripsi yang sangat membantu dan saling mendukung satu sama lain dalam proses pengerjaan skripsi ini. Penulis ucapkan banyak terima kasih untuk segala kebersamaan dan kegigihan teman-teman. Semangat terus untuk kalian semua dan semoga kita semua sukses dimasa mendatang.

12. Kepada diriku sendiri, saya ucapkan terima kasih atas semua perjuangan yang telah dilalui selama masa-masa kuliah hingga rampungnya skripsi ini. Saya sangat bangga dan terharu saya bisa kuat dan tangguh secara mental, karena tentunya dalam perjalanan ini sangat banyak rintangan yang telah saya lewati dan saya mampu menyelesaikan pendidikan saya dengan baik, sekali lagi saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

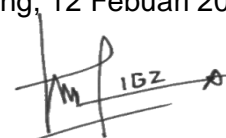
Penulis memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata`ala atas rahmat dan karunia-Nya yang selalu menyertai penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini, tanpa lupa memberi salam atas junjungan kita semua Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wasallam atas syafaat yang telah dilimpahkan pada umatnya. Syukur Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan Hingga sampai tahap ini. skripsi ini berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja”

Skripsi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online dan agresivitas verbal pada remaja untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana program penelitian psikologi.

Walaupun masih terdapat kekurangan dan ketidaklengkapan dalam skripsi ini, namun penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun guna melengkapi dan menyempurnakan skripsi ini. Banyak kesulitan yang penulis temui ketika menyelesaikan skripsi ini, alhamdulillah penulis dapat mengatasinya dan menyelesaikannya dengan baik.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, semoga amal baik yang diberikan kepada penulis dapat dibalas oleh Allah Subhanahu Wata`ala.

Malang, 12 Febuari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Irfan Giantama Zikriansyah', with a stylized flourish at the end.

Irfan Giantama Zikriansyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Agresivitas Verbal Pada Remaja.....	16
1. Pengertian Agresivitas Verbal	16
2. Aspek – Aspek Agresivitas Verbal	18
3. Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Verbal.....	19
B. Intensitas <i>Game Online</i>	21
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	21
2. Aspek – Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	22
3. Jenis <i>Game Online</i>	23
4. Faktor Yang Mempengaruhi dan Dampak Dari <i>Game Online</i>	26
C. Remaja.....	29
1. Konsep Remaja.....	29
2. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja.....	30
D. Keterkaitan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja	32
E. Hipotesis Penelitian.....	37

BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Desain Penelitian	38
B. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel	38
C. Partisipan Penelitian.....	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	41
D. Cara Pengumpulan Data	44
1. Skala Agresivitas Verbal.....	45
2. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	47
3. Uji Validitas	48
4. Uji Reliabilitas.....	48
E. Cara Analisis Data.....	49
1. Uji Normalitas	49
2. Uji Linieritas.....	49
3. Uji Hipotesis	49
F. Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Subjek Penelitian	51
B. Kategorisasi Data	52
C. Statistik Deskriptif	57
1. Uji Reliabilitas.....	57
D. Hasil Uji Hipotesis	58
1. Uji Normalitas	58
2. Uji Linearitas.....	58
3. Uji Hipotesis	59
E. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penilaian Skala <i>Likert</i> Agresivitas Verbal	44
Tabel 2. Penilaian Skala <i>Likert</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	45
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Agresivitas Verbal.....	46
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	47
Tabel 5. Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas	48
Tabel 6. Jumlah Responden Berdasarkan Gender	51
Tabel 7. Jumlah Responden Berdasarkan Usia Remaja	51
Tabel 8. Uji Statistik Deskriptif	52
Tabel 9. Rumus Kategorisasi Data.....	53
Tabel 10. Kategorisasi Agresivitas Verbal	53
Tabel 11. Kategorisasi Agresivitas Verbal Berdasarkan Jenis Kelamin.....	54
Tabel 12. Tabulasi Silang Usia Remaja dengan Agresivitas Verbal.....	54
Tabel 13. Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	55
Tabel 14. Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	56
Tabel 15. Tabulasi Silang Usia Remaja dengan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	56
Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas	57
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 18. Hasil Uji Linearitas	59
Tabel 19. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana	60
Tabel 20. Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran Penelitian	37
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Penelitian	78
Lampiran 2. Tabulasi Data Skala Penelitian.....	85
Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas.....	90
Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas.....	93
Lampiran 5. Hasil Uji Linearitas	95
Lampiran 6. Hasil Uji Hipotesis	97
Lampiran 7. Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	99
Lampiran 8. Hasil Cek Turnitin	101
Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup	104

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja

Irfan Giantama Zikriansyah
Fakultas Psikologi, Universitas Merdeka Malang
zextromirfana7x@gmail.com

INTISARI

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif, dengan jumlah responden sebanyak 100 subjek remaja pengguna *game online* di Palangka Raya. Penentuan sampling menggunakan tehnik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah skala intensitas bermain *game online* ($\alpha = 0,632$) dan skala agresivitas verbal ($\alpha = 0,690$). Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana dan menunjukkan hasil $0.000 < 0.05$ yang dapat diartikan jika terdapat pengaruh antara kedua variabel. Hasil analisis data membuktikan bahwa tabel uji koefisien determinasi menunjukkan nilai (*R Square*) sebesar 0.582 ($p=0.000$) < 0.05 . Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh sebesar $58,2\%$ dan nilai pada koefisien sebesar $.838$ menandakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas verbal. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi juga agresivitas verbal. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah juga agresivitas verbal.

Kata Kunci : Agresivitas Verbal, Intensitas Bermain *Game Online*, Remaja

THE EFFECT OF INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES ON VERBAL AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENTS

Irfan Giantama Zikriansyah
Faculty of Psychology, Merdeka University of Malang
zextromirfana7x@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research was to determine the effect of the intensity of playing online games on verbal aggressiveness in adolescents. This research method uses quantitative, with a total of 100 respondents as young online game users in Palangka Raya. Determination of sampling using purposive sampling technique. The measuring instruments used were the intensity scale for playing online games ($\alpha = 0.632$) and the verbal aggressiveness scale ($\alpha = 0.690$). The data analysis technique uses simple linear regression and shows a result of $0.000 < 0.05$ which can be interpreted as if there is an influence between the two variables. The results of data analysis prove that the coefficient of determination test table shows a value (R Square) of 0.582 ($p=0.000$) < 0.05 . Based on these results, it can be concluded that there is an influence of 58.2% and the coefficient value of .838 indicates that there is a significant positive relationship between the intensity of playing online games and verbal aggressiveness. This means that the higher the intensity of playing online games, the higher the verbal aggressiveness. Conversely, the lower the intensity of playing online games, the lower the verbal aggressiveness.

Keywords: adolescents, intensity of playing online games, verbal aggressiveness