

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA
DI WARUNG INTERNET KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Program Studi Psikologi (S-1) Fakultas Ekonomi Dan Sosial

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh:

Intantri Wulandari

182303022

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA
DI WARUNG INTERNET KABUPATEN SLEMAN**

Diajukan Oleh:

Intantri Wulandari

182303022

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Sah
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Psikologi
Program Studi Psikologi (S-1) Fakultas Ekonomi Dan Sosial
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Hari/Tanggal :18 Agustus 2022


Mengesahkan,

Ketua Penguji,



Muhammad Erwan Syah, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Pembimbing,



Arini Mifti Jayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penguji 1,



Dian Juliarti Bantam, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penguji 2,



Arini Mifti Jayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Ketua Program Studi Psikologi,



The official stamp is circular with the text 'UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI' around the top and 'FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL' around the bottom. Inside the stamp, it says 'PROGRAM STUDI PSIKOLOGI' and 'KETUA PROGRAM STUDI'. A blue ink signature is written over the stamp.

Dian Juliarti Bantam, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NPP: 2019.13.0137

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, adalah Mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Jenderal Acmad Yani Yogyakarta,

Nama : Intantri Wulandari

NPM : 182303022

Program Studi : Psikologi (S-1)

Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Di Warung Internet Kabupaten Sleman

Menyatakan bahwa hasil penelitian dengan judul tersebut adalah asli karya saya sendiri dan bukan hasil plagiarisme. Semua referensi dan sumber terkait yang dikutip dalam karya ilmiah ini telah ditulis sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Dengan ini saya menyatakan untuk menyerahkan hak cipta penelitian kepada Universitas Jenderal Acmad Yani Yogyakarta guna kepentingan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun. Apabila terdapat kesalahan atau ditemukan adanya pelanggaran akademik di kemudian hari, maka saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai ketentuan akademik.

Yogyakarta, 06 Agustus 2022



Intantri Wulandari

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Di Warung Internet Kabupaten Sleman ini dengan sebaik-baiknya. Menyusun skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta doa dari banyak pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Drs. Djoko Susilo, S. T., M.T., IPU Selaku Rektor Universitas Jenderal Ahamad Yani Yogyakarta
2. Edhy Tri Cahyono, S. Si., M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Jenderal Ahamad Yani Yogyakarta
3. Dian Juliarti Bantam, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku kaprodi Psikologi Universitas Jenderal Ahamad Yani Yogyakarta
4. Adi Heryadi, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik
5. Arini Mifti Jayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membantu dan memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi
6. Keluarga besar saya ayah, ibu, dan kakak yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal baik
7. Segenap dosen prodi psikologi yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama berkuliah di Universitas Jenderal Ahamad Yani Yogyakarta
8. Semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi
9. Alm. Agung Pamungkas yang sudah membantu dan support dalam pembuatan proposal skripsi

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempatan skripsi ini

Sleman, 12 Mei 2022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Tujuan Penelitian	5
1.3.Manfaat Penelitian	5
1.4.Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kecanduan Game online	10
2.1.1 Kecanduan Game online	10
2.1.2 Aspek – aspek Kecanduan Game online	13
2.1.3 Faktor – faktor Kecanduan Game online	16
2.2 Agresivitas	18
2.2.1 Agresivitas	18
2.2.2 Aspek-aspek Agresivitas	20
2.2.3. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif	22
2.2.4 Bentuk-bentuk Agresivitas	26
2.4 Dinamika Psikologis	28
2.5 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian	34
3.2 Definisi Operasional	34
3.3 Subjek Penelitian	36
3.4 Metode Pengumpulan Data	36
3.5 Metode Analisis Data	39
3.6 Validitas dan Reliabilitas	41
3.7 Rancangan Penelitian	41
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	45
4.1 Pelaksanaan Penelitian	45
4.1.1 Orientasi Kancah	45
4.1.2 Persiapan Penelitian	45
4.2 Laporan Pelaksanaan Penelitian	50
4.3 Hasil Penelitian	51
4.3.1 Deskripsi Responden Penelitian	51
4.3.2 Deskripsi Data Penelitian	53
4.3.3 Uji Asumsi	56

4.3.4 Uji Hipotesis	60
4.4 Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penilaian Kuesioner	37
Tabel 3. 2 Blue Print Skala Kecanduan Game online Sebelum Uji Coba	38
Tabel 3. 3 Blue Print Skala Agresivitas Sebelum Uji Coba.....	39
Tabel 4. 1 Bule Print Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba	48
Tabel 4. 2 Blue Print Agresivitas Setelah Uji Coba.....	49
Tabel 4. 3 Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Usia	52
Tabel 4. 4 Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Pendidikan.....	53
Tabel 4. 5 Deskripsi Data Penelitian.....	54
Tabel 4. 6 Kategorisasi.....	55
Tabel 4. 7 Rentang Kategorisasi	55
Tabel 4. 8 Kategorisasi Penelitian Tiap Variabel.....	55
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	57
Tabel 4. 10 Uji Linieritas	58
Tabel 4. 12 Uji Heteroskedastisitas.....	59
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis Coefficients	60
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis dari nilai R Square	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir Dinamika Psikologi	32
Gambar 2 Scatterplots Uji Heteroskedastisitas	58

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Kuesioner Kecanduan Game Online	73
Lampiran 3 Kuesioner Agresivitas.....	75
Lampiran 4 Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online	78
Lampiran 5 Validitas Skala Agresivitas.....	90
Lampiran 6 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan Game Online	104
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Agresivitas	107
Lampiran 8 Tabulasi Data Tryout Kecanduan Game Online.....	111
Lampiran 9 Tabulasi Data Tryout Agresivitas.....	113
Lampiran 10 Tabulasi Data Pelitian Kecanduan Game Online	115
Lampiran 11 Tabulasi Data Agresivitas.....	118
Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas.....	124
Lampiran 13 Hasil Uji Linearitas.....	125
Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis	126
Lampiran 15 Jadwal Penelitian	127
Lampiran 16 Lembar Kartu Bimbingan.....	128
Lampiran 17 Dokumentasi Warung Internet.....	129
Lampiran 18 Hasil Plagiarisme.....	131