

**PERBEDAAN AGRESIVITAS PEMAIN GAME *ONLINE*
MOBILE LEGEND : BANG BANG DENGAN *PUBG MOBILE*
DI BANJARBARU**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Muhammad Reza Fahlevi

1710914310045

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Januari, 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**PERBEDAAN AGRESIVITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND :
BANG BANG DENGAN PUBG MOBILE DI BANJARBARU**

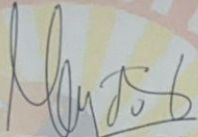
dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reza Fahlevi



telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 17 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

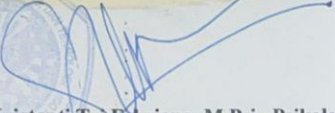
Pembimbing Utama

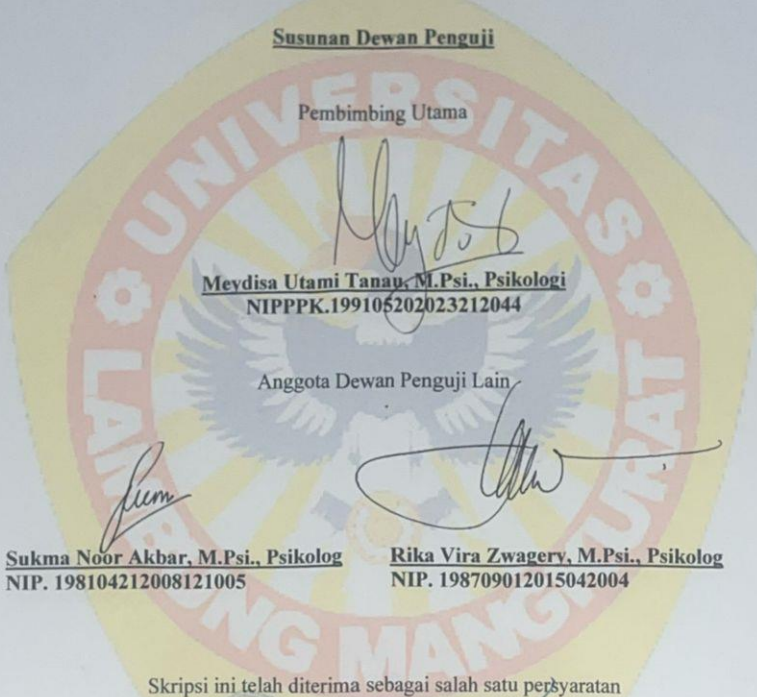

Mevdisa Utami Tanau, M.Psi., Psikologi
NIP. 199105202023212044

Anggota Dewan Penguji Lain

 <u>Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog</u> NIP. 198104212008121005	 <u>Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog</u> NIP. 198709012015042004
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi


Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001
Koordinator Program Studi Psikologi



CS Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, 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.

Banjarbaru, 31 Januari 2025

Muhammad Reza Fahlevi

ABSTRAK**PERBEDAAN AGRESIVITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:
BANG BANG DENGAN PUBG MOBILE DI BANJARBARU**

Muhammad Reza Fahlevi

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadikan game online sebagai salah satu hiburan yang banyak digemari, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat memicu perilaku agresif pada pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat agresivitas antara pemain game Mobile Legends: Bang Bang dan PUBG Mobile di Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan komparatif. Sampel penelitian terdiri dari 60 orang yang dipilih melalui teknik purposive sampling, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 30 pemain Mobile Legends dan 30 pemain PUBG Mobile. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala agresivitas yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test untuk melihat perbedaan tingkat agresivitas antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat agresivitas antara pemain Mobile Legends dan PUBG Mobile. Pemain PUBG Mobile memiliki rata-rata skor agresivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemain Mobile Legends. Aspek agresivitas yang dominan pada kedua kelompok meliputi agresivitas verbal, kemarahan, dan permusuhan. Temuan ini mendukung teori bahwa paparan terhadap elemen kekerasan dalam game online dapat memengaruhi tingkat agresivitas pemainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pemain game online, orang tua, pendidik, serta pihak terkait dalam memahami dampak game terhadap perilaku agresif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang psikologi sosial terkait perilaku agresif akibat paparan game online.

Kata kunci: Agresivitas, game online, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, psikologi sosial.

ABSTRACT***DIFFERENCES IN AGGRESSIVENESS BETWEEN MOBILE LEGENDS: BANG BANG AND PUBG MOBILE PLAYERS IN BANJARBARU***

Muhammad Reza Fahlevi

The rapid advancement of technology has made online games one of the most popular forms of entertainment, especially among teenagers and young adults. However, several studies suggest that online games containing violent elements can trigger aggressive behavior in players. This study aims to determine the differences in aggression levels between Mobile Legends: Bang Bang and PUBG Mobile players in Banjarbaru. This research employs a quantitative method with a comparative approach. The study sample consists of 60 individuals selected through purposive sampling, with each group comprising 30 Mobile Legends players and 30 PUBG Mobile players. Data were collected using an aggression scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using an independent sample t-test to examine differences in aggression levels between the groups. The results indicate a significant difference in aggression levels between Mobile Legends and PUBG Mobile players. PUBG Mobile players had a higher average aggression score compared to Mobile Legends players. The dominant aspects of aggression in both groups included verbal aggression, anger, and hostility. These findings support the theory that exposure to violent elements in online games can influence players' aggression levels. This study is expected to provide insights for online game players, parents, educators, and relevant stakeholders in understanding the impact of gaming on aggressive behavior. Furthermore, this research can serve as a reference for future studies in social psychology related to aggressive behavior resulting from exposure to online games.

Keywords: Aggression, online games, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, social psychology.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya saya dapat menyelesaikan proposal penelitian untuk skripsi dengan judul “Perbedaan Agresivitas Pemain Game Online Mobile Legend: Bang-Bang dengan Pubg Mobile Di Banjarbaru”. Proposal penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan penelitian hingga menjadi skripsi pada program Strata satu pada program studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat. Pada kesempatan ini, peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini peneliti tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. dr.Syamsul Arifin, M. Pd., FISPH., FISCM. Selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu DR. Silvia Kristanti, M.Psi., Psikolog Selaku Koordinator Program Studi Psikologi
3. Ibu Meydisa Utami Tanau M. Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan dan penyusunan proposal ini.
4. Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji satu saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian skripsi saya
5. Ibu Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji dua saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian skripsi saya

6. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dalam penulisan dan penyusunan proposal ini.
7. Pacar saya Natasya Anindiya Putri yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dalam penulisan dan penyusunan proposal ini.
8. Teman-teman seperjuangan Lola, Halim, Minda, Imam, Dita, Fifty dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Banjarbaru, 31 Januari 2025

Muhammad Reza Fahlevi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN	III
ABSTRAK	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Agresivitas	14
2.1.1 Definisi Agresivitas	14
2.1.2 Aspek-aspek Agresivitas.....	14

2.1.3 Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas.....	18
2.2 game online	21
2.3 Mobile Legend : Bang Bang	22
2.4 PUBG Mobile.....	23
2.5 Perbedaan Agresivitas	24
2.6 Landasan Teori	25
2.7 Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Rancangan Penelitian	28
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi dan Oprasionalisasi Variabel Penelitian	28
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian	28
3.2.2 Konseptualisasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	29
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 Instrumen Penelitian	31
3.4.2 Pelaksanaan Uji Coba	32
3.4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	32
3.4.6 Hasil Uji Seleksi Aitem, Validitas dan Reliabilitas.....	34
3.5 Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
4.1 Gambaran Subjek Penelitian	36
4.2 Pelaksanaan Penelitian	37
4.3 Hasil Penelitian.....	38
4.3.1 Deskripsi Data Penelitian.....	38
4.3.2 Uji Hipotesis	42

4.4 PEMBAHASAN	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran	48
Lampiran-Lampiran	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 <i>Blue Print</i> Skala Agresivitas (Sebelum Uji Coba).....	32
Tabel 3. 2 <i>Blue Print</i> Skala Agresivitas (Sesudah Uji Coba)	34
Tabel 4. 1 Data Jenis Kelamin, Usia, Status Subjek, Pendidikan Terakhir, Domisili yang diteliti	36
Tabel 4. 2 Data Aggression kelompok subjek Game Online Mobile Legend dan Pubg Mobile	37
Tabel 4. 3 Rumusan dan Skor Hipotetik Variabel Penelitian	39
Tabel 4. 4 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian..	39
Tabel 4. 5 Rumusan Norma Kategorisasi Variabel Penelitian.....	40
Tabel 4. 6 Kategorisasi Data Variabel Penelitian	40
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Residual	41
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	41
Tabel 4. 9 Hasil <i>Group Statistics</i>	42
Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>Independent sample t-test</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Kuisisioner Penelitian	55
B. Ijin Penggunaan Alat Ukur	59
C. Jurnal Agresivitas dan Kontrol Diri	60
D. Skrining Etik	61
E. Data Penelitian.....	66
F. Google Form Kuisisioner Penelitian	68