

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS
MENONTON *LIVE STREAMING GAME* DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG
BANG.***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh:

Vania Nabillah Putri Sena

F 100 200 048

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2024

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS
MENONTON *LIVE STREAMING GAME* DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG
BANG.***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan oleh:

VANIA NABILLAH PUTRI SENA

F 100 200 048

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS
MENONTON *LIVE STREAMING GAME* DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG
BANG.***

Oleh :

VANIA NABILLAH PUTRI SENA
F 100 200 048

Telah disetujui untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Prof. Dr. Muhammad Japar, MSi., Kons.
NIK.NIDN: 195809121985031006/0012096606

Tanggal
12 Juli 2020

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN INTENSITAS
MENONTON LIVE STREAMING GAME DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG
BANG.**

Yang diajukan oleh :

VANIA NABILLAH PUTRI SENA
F 100 200 048

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal
24 Juli 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua Sidang

Prof. Dr. Muhammad Japar, Msi., Kons.



Penguji I

Aad Satria Permadi, S.Psi., M.A



Penguji II

Afriza Animawan Arifin, S.Psi., M.A



Surakarta,


Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan
Prof. Laila Kasturi, S.Psi., M.Si., Ph.D
NIK.NIDN:799 / 0629037401

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Vania Nabillah Putri Sena
NIM : F 100 200 048
Fakultas : Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Intensitas Menonton *Live Streaming Game* dengan Agresivitas Pada Remaja Pengguna *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak dapat terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya juga menyatakan bahwa hasil karya ini adalah benar-benar karya saya probadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila dilain waktu ditemukan hal hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Yang Menyatakan

Surakarta, 12 Juli 2024


Vania Nabillah Putri Sena

UCAPAN TERIMAKASIH

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, penulis ucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan berkahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Selama menyusun skripsi hambatan dan rintangan pasti ada, namun berkat bimbingan, bantuan, saran serta dukungan penulis dapat menyelesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini segala kerendahan hati dan ketulusan penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Taufik Kasturi, S.Psi., M.Si., Ph.D, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan memberikan izin penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Japar, MSi., Kons, sebagai Dosen Pembimbing Skripsi penulis yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan dalam menyelesaikan skripsi penulis. Terima kasih atas segala bimbingan dorongan arahan serta kesabaran dan ketulusannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh dosen fakultas psikologi UMS yang telah memberikan ilmu serta pengalamannya yang diajarkan selama penulis menempuh ilmu.
4. Suruh Staff Tata Usaha dan Biro Fakultas Psikologi UMS yang telah memberikan bantuan penulis selama menjalankan penelitian.
5. Marsihno dan Dwi Partami, selaku orang tua penulis. Terima kasih atas segala bantuan, baik *financial* maupun moral dan tidak lupa nasehat serta doanya yang selalu menyertai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa bantuan doa dari kedua orang tua mungkin penulis tidak akan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh keluarga besar penulis, Keluarga Marimin, Keluarga Handoko, Keluarga Andi Wijaya, Keluarga Kadi, Keluarga Sri yang telah memberikan dukungan, motivasi serta doa kepada penulis selama ini.
7. Saudara penulis, Sakinah, Fachry, Sabila, Sabrina, Hera yang telah memberikan dukungan, semangat serta mendengarkan cerita penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

8. Sahabat penulis, Heppy, Nindy, Safira, Canting, Zhaffira, Diaz, Salwa, Arni, Zahra, Indul, Kak Summaya yang telah menemani serta memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman MLBB penulis, Kak Irma, Bang Eka, Nuel, Aan, Anom, Gembo, Irfan, Kak Dico yang telah membantu penulis dalam menyebarkan kuesioner serta dukungannya.
10. Seluruh Keluarga Tinta Jiwa yang telah memberikan dukungan, pengalaman dan kenangan yang tidak terlupakan selama penulis menimba ilmu hingga menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh Keluarga Ayam Bakar Mbah Ndut yang telah memberikan motivasi serta dukungannya.
12. Seluruh Pemain MLBB beserta admin komunitas yang telah mengisi ataupun tidak kuesioner penulis, tanpa kehadiran bantuannya mungkin penulis tidak akan menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis memajatkan doa semoga amal baik bapak-ibu, „Saudara-saudari diterima Allah SWT dan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis maupun perkembangan ilmu psikologi serta siapapun yang membutuhkannya. Penulis sadar masih banyak kekurangan baik dalam penulisan skripsi ini ataupun hal yang lain, mohon maaf dan terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	<i>i</i>
HALAMAN JUDUL.....	<i>ii</i>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<i>iii</i>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<i>iv</i>
SURAT PERNYATAAN.....	<i>v</i>
UCAPAN TERIMAKASIH.....	<i>vi</i>
DAFTAR ISI.....	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>ix</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>x</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xi</i>
ABSTRAK.....	<i>2</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>2</i>
PENDAHULUAN.....	<i>3</i>
METODE.....	<i>17</i>
HASIL.....	<i>23</i>
PEMBAHASAN.....	<i>33</i>
KESIMPULAN.....	<i>37</i>
DAFTAR PUSTAKA.....	<i>39</i>
LAMPIRAN.....	<i>56</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Blueprint Agresivitas Sebelum Validitas	19
Tabel 2 Blueprint Kecanduan <i>Game online</i> Sebelum Validitas.....	20
Tabel 3 Blueprint skala Intensitas Menonton Live Streaming Game Sebelum Validitas	21
Tabel 4 Reliabilitas Instrumen	22
Tabel 5 Proposi Jenis Kelamin.....	23
Tabel 6 Proposi Usia	23
Tabel 7 Durasi Bermain <i>Mobile legends: bang bang</i>	25
Tabel 8 Platform Menonton Live Streaming Game.....	25
Tabel 9 Uji Normalitas.....	26
Tabel 10 Uji Linearitas.....	27
Tabel 11 Uji Multikolinearitas	28
Tabel 12 Uji Heteroskedastitas	28
Tabel 13 Uji F. Hipotesis Mayor.....	29
Tabel 14 Uji T Hipotesis Minor	30
Tabel 15 Kategorisasi Kecanduan <i>Game online</i>	30
Tabel 16 Kategorisasi Intensitas Menonton Live Streaming Game.....	31
Tabel 17 Kategorisasi Agresivitas	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Screenshot Hasil Survey 1.....	100
Gambar 2 Screenshot Hasil Survey 2.....	100
Gambar 3 Screenshot Hasil Survey 3.....	101
Gambar 4 Screenshot Hasil Survey 4.....	101
Gambar 5 Screenshot Hasil Survey 5.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Blueprint setelah validitas</i>	56
Lampiran 2. <i>Skala Penelitian Sebelum Validitas</i>	57
Lampiran 3. <i>Uji Validitas</i>	66
Lampiran 4. <i>Skala setelah validitas</i>	69
Lampiran 5. <i>Hasil Uji Reliabilitas</i>	77
Lampiran 6. <i>Print Out Uji Asumsi dan Uji Hipotesis</i>	84
Lampiran.7. <i>Kategorisasi Data Penelitian</i>	94
Lampiran 8. <i>Bukti Fisik dan Bukti Analisis Data</i>	97
Lampiran 9. <i>Bukti Uji Turnitin</i>	99
Lampiran 10. <i>Survey Agresivitas Mobile Legends</i>	100

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS
MENONTON *LIVE STREAMING GAME* DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG*.**

Vania Nabillah Putri Sena¹, Prof. Dr. Muhammad Japar, MSi., Kons.²

F100200048@student.ums.ac.id¹, mj873@ums.ac.id²

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta¹²

Abstrak

Remaja merupakan fase di mana perkembangan dari kanak-kanak menuju ke fase dewasa. Dalam Fase ini banyak perubahan yang terjadi baik fisik maupun psikologis. Ketika fase remaja tidak didukung dengan baik dapat menyebabkan remaja mengarah ke perilaku yang negatif seperti agresivitas. Agresivitas sendiri merupakan suatu kecenderungan perilaku individu yang merugikan orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang*. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online*, skala intensitas menonton *live streaming game* dan skala agresivitas. Subjek dari penelitian ini adalah pengguna *game online mobile legends: bang bang* dengan jumlah responden yang didapatkan 281. Pengambilan sampel penelitian ini dengan purposive sampling. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis linier berganda. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan berlaku agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang* nilai sig 0,000 ($p < 0,05$). Lalu kecanduan *game online* dengan agresivitas mendapat nilai Sig 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya terdapat hubungan signifikan. Kemudian intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas nilai Sig 0,383 ($p > 0,05$) artinya tidak ada hubungan signifikan, hal ini dikarenakan durasi bermain game lebih dominan dari pada menonton live streaming.

Kata kunci: agresivitas, kecanduan *game online*, intensitas menonton, *live streaming game*, remaja, mobile legends.

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN INTENSITAS
MENONTON LIVE STREAMING GAME DENGAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

Vania Nabillah Putri Sena¹⁾, Prof. Dr. Muhammad Japar, MSi., Kons.²⁾

F100200048@student.ums.ac.id¹⁾, mj873@ums.ac.id²⁾

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstract

Adolescence is a phase in which development from childhood to adulthood. In this phase many changes occur both physically and psychologically. When the adolescent phase is not well supported, it can cause adolescents to lead to negative behavior such as aggressiveness. Aggressiveness itself is a tendency of individual behavior that harms others both physically and psychologically. The study aims to determine the relationship between online game addiction and the intensity of watching live streaming games with aggressiveness in adolescent users of mobile legends: bang bang online games. This study uses an online game addiction scale, an intensity scale of watching live streaming games and an aggressiveness scale. The subjects of this study were users of the online game mobile legends: bang bang with the number of respondents obtained 281. Sampling this research with purposive sampling. The analysis technique used is multiple linear analysis techniques. The results obtained from this study indicate that there is a significant relationship between online game addiction and the intensity of watching live streaming games with aggressiveness in adolescent users of the online game mobile legends: bang bang sig value of 0.000 ($p < 0.05$). Then online game addiction with aggressiveness gets a Sig value of 0.000 ($p < 0.05$) which means there is a significant relationship. Then the intensity of watching live streaming games with aggressiveness Sig value 0.383 ($p > 0.05$) means that there is no significant relationship, this is because the duration of playing games is more dominant than watching live streaming.

Keyword: aggressiveness, online game addiction, viewing intensity, game live streaming, adolescents, mobile legends.