

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN MOBILE  
LEGEND : BANG-BANG DENGAN AGRESIVITAS  
VERBAL DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



**Oleh:**

**Dwiki Bagus Raharjo**

**NBI: 1511900220**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2023**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN MOBILE  
LEGEND : BANG-BANG DENGAN AGRESIVITAS  
VERBAL DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



**Oleh:**

**Dwiki Bagus Raharjo**

**NBI: 1511900220**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2023**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : DWIKI BAGUS RAHARJO

NBI : 1511900220

Program Studi : PSIKOLOGI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-bang dan Agresivitas Verbal ditinjau dari Jenis Kelamin” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila diekmudian hari adanya pelanggaran dan atau pengaduan dar pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Surabaya, 21 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,



Dwiki Bagus Raharjo  
1511900220



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. Semolowaru 45 Surabaya  
Tlp. 031 593 1800 (ex.311)  
Email : [perpus@untag-sby.ac.id](mailto:perpus@untag-sby.ac.id)

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwiki Bagus Raharjo  
NPM : 1511900220  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : S1 Psikologi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** karya ilmiah saya yang berjudul:

**“HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN MOBILE LEGEND : BANG-BANG DENGAN AGRESIVITAS VERBAL DITINJAU DARI JENIS KELAMIN “**

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada tanggal : 20 Juli 2023



Yang Menyatakan

Dwiki Bagus Raharjo

1511900220

## LEMBAR PERSETUJUAN

**NAMA** : Dwiki Bagus Raharjo  
**NBI** : 1511900220  
**JUDUL** : Hubungan Antara Intensitas Bermain Mobile Legend :  
Bang-bang dan Agresivitas Verbal Ditinjau Dari Jenis  
Kelamin

Surabaya, Juni 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Drs. Sahat Saragih, M.Si.

  
Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog.

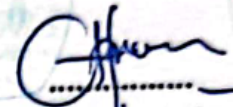
## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

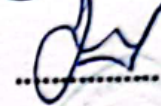
Pada Tanggal : 19 Juni 2023

Dewan penguji :

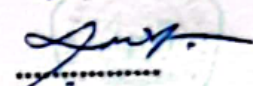
1. Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog.
2. Drs. Sahat Saragih, M.Si.
3. Amherstia Pasca Rina, M.Psi., Psikolog.



.....



.....



.....

Mengesahkan  
Fakultas Psikologi  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Dekan,



Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, S.Psi, M.Si., Psikolog  
NPP. 20510020552

## **MOTTO**

**Nyatakanlah – Tanyakanlah  
"Cobalah Mekar"**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan serta kelancaran kepada saya dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini sampai selesai dengan baik dan tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu memberikan saya dukungan dalam proses pengerjaannya. Kepada orang tua yang selalu memenuhi kebutuhan saya untuk menuntaskan perkuliahan dari awal hingga akhir. Kepada teman-teman saya yang selalu menemani dari pagi hingga malam dalam pembuatan skripsi ini. Juga kepada kakak tingkat yang memberikan saran dalam penulisan skripsi ini hingga tuntas. Dan tentunya kepada Bapak Drs. Sahat Saragih, M.Si dan ibu Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog yang membimbing saya dengan sabar dan tabah dalam menyelesaikan skripsi ini.



## ***CURRICULUM VITAE***

### **DATA PRIBADI**

Nama Lengkap : Dwiki Bagus Raharjo  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/Tanggal Lahir : Mojokerto. 25 Juli 1999  
Suku/Kebangsaan : Jawa / Indonesia  
Status : Belum Menikah  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : Kedinding Lor Gang Kamboja No. 60  
Kel. Tanah Kali Kedinding Kec. Kenjeran,  
Surabaya  
Alamat Email : [dwikibagusraharjo@gmail.com](mailto:dwikibagusraharjo@gmail.com)  
No. Handphone : 089670997702  
Jurusan : Psikologi



### **PENDIDIKAN FORMAL**

2004 – 2006 : TK Mentari Surabaya  
2006 – 2012 : SD Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya  
2012 – 2015 : SMP Negeri 31 Surabaya  
2016 – 2018 : SMA Wachid Hayim 1 Pusat Surabaya  
2019 – 2023 : S1 Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

### **KEMAMPUAN DASAR DAN KOMPETENSI**

1. Kemampuan Bahasa Indonesia (Aktif)
2. Bahasa Inggris (Cukup)
3. Ms. Word, Excel, Power Point, Photoshop.

### **PENGALAMAN ORGANISASI**

1. CO Komisi Penyelenggara Komisi Pemilihan Umum Fakultas Psikologi Tahun 2022 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

## KATA PENGANTAR

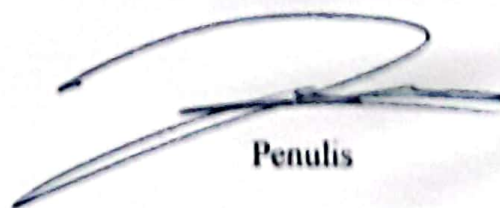
Puji Syukur Kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-bang dan Agresivitas Verbal ditinjau dari Jenis Kelamin" dengan baik dan tepat waktu

Pada tulisan ini, izinkan saya menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi penelitian ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Prof Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr.Rr. Amanda Pasca Rini, S.Psi, M.Si.,Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Diah Sofiah, M.Si., Psikolog selaku wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Amherstia Pasca Rina, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Kaprodi Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Karolin Rista, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik yang memberikan arahan tiap menghadapi semester baru.
6. Drs. Sahat Saragih, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dengan sabar serta memberikan banyak sekali saran dan motivasi selama saya mengerjakan penelitian skripsi.
7. Seluruh jajaran dosen pengajar Fakultas Psikologi maupun dosen mata kuliah umum, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendedikasikan ilmu, waktunya kepada saya sehingga skripsi ini bisa saya kerjakan dan selesaikan atas ilmu yang saya peroleh dari bapak/ibu dosen sekalian.
8. Seluruh staff TU, pegawai perpustakaan, dan karyawan Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan pelayanan yang baik saat akan memenuhi persyaratan skripsi.

9. Kepada kedua orang tua terkasayang yang telah memenuhi segala kebutuhan saya dari awal sekolah hingga lulus sarjana.
  10. Kepada Nabila Dinda Alifishareen yang selalu menyemangati dan membayang-bayangi ketika skripsi ini ditinggalkan.
  11. Kepada seluruh anggota Pasien Pinggir kali, Athaya, Prima, Bondet, Ipan, mbah ari, Dwi, Faisal Ateng, Aldo, Coach Ade, Sipit, KL dan Galih yang melatih isi pikiran ini sedari semester I.
  12. Kepada Pecinta Melki, Anjar, Prima, Athaya, Dinda, Mada, Ade Namnung, Pramesti, Dwi Tompo yang rela menjadi kelinci percobaan hingga saat ini.
  13. Kepada BMJ, Brian, Dalbo, Thoriq, Faisal Lemu, Aris, Akbar yang Kembali mengingatkan keseruan kuliah di akhir masa perkuliahan ini.
  14. Kepada seluruh anggota KPU yang memberikan pengalaman mengesankan sebelum menempuh skripsi.
  15. Kepada aliansicrew; Kuntink, Faisal, Setyo, David, Nyong, Edo yang selalu percaya ide dan gagasanku.
  16. Kepada seluruh warung kopi; Warkop Dariz, Sedulur Tunggal Kopi, Warpol, Gaza 44, Komunitas Pecinta Kopi, Warkop Sham, RRK, Warung Gebang, Titik Kumpul, NS 58, Mahabarata, Qiu-Qiu, Canayang, ANGOP, Bening, dan Elveka yang menjadi tempat skripsi ini dibuat.
  17. Kepada pak dhe Akat pemilik warung pinggir kali yang selalu menyediakan kopi untuk merayakan segala bentuk kesedihan.
- Meskipun penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran dari pembaca akan membantu penulis dalam menyempurnakan kekurangan dalam karya tulis ini.

Surabaya, 19 Juni 2023



Penulis

Dwiki Bagus Raharjo

# Hubungan Antara Intensitas Bermain Mobile Legend Bang-Bang Dan Agresivitas Verbal Ditinjau Dari Jenis Kelamin

Dwiki Bagus Raharjo

Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email : [dwikibagustraharjo@gmail.com](mailto:dwikibagustraharjo@gmail.com)

## Abstrak

Permainan mobile legend sering kali dihadapkan dengan masalah agresivitas verbal, tidak menutup kemungkinan adanya faktor intensitas bermain yang dapat memunculkan perilaku agresivitas verbal yang muncul dikarenakan keanonimitasan baik umur, gender, dan juga ras. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain mobile legend dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan *accidental sampling* untuk mencari partisipan, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan SPSS versi 18 untuk melakukan perhitungan regresi. Berdasarkan perhitungan analisis regresi linear berganda ditemukan bahwa hasil korelasi parsial  $t = 18,8494$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya ada korelasi positif yang signifikan antara intensitas bermain mobile legend dengan agresivitas verbal, sehingga semakin tinggi intensitas bermain mobile legend semakin tinggi pula agresivitas verbal, begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain mobile legend maka semakin rendah pula agresivitas verbal dan juga didapat ada perbedaan namun tidak signifikan dalam hubungan antara intensitas bermain mobile legend: bang-bang pada laki-laki maupun perempuan.

**Kata Kunci :** Intensitas Bermain Mobile Legend, Agresivitas Verbal, jenis kelamin, Teknologi, *Game Online*,

# **Relationship Between Intensity of Playing Mobile Legend Bang-Bang and Verbal Aggressiveness in View of Gender**

**Dwiki Baagus Raharjo**

Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email : [dwikibagusraharjo@gmail.com](mailto:dwikibagusraharjo@gmail.com)

## **Abstract**

Mobile legend games are often faced with the problem of verbal aggressiveness, it does not rule out the possibility of playing intensity factors that can lead to verbal aggressiveness behavior that arises due to the anonymity of both age, gender, and race. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend and verbal aggressiveness in terms of gender. This study uses a quantitative approach and accidental sampling to find participants, the data obtained will be analyzed using SPSS version 18 to perform multiple linear regression calculations. Based on the calculation of multiple linear regression analysis, it was found that the partial correlation result  $t = 18.8494$  with a significance of  $0.000$  ( $p < 0.05$ ) which means that there is a significant positive correlation between the intensity of playing mobile legend and verbal aggressiveness, so that the higher the intensity of playing mobile legend the higher the verbal aggressiveness, and vice versa, the lower the intensity of playing mobile legend, the lower the verbal aggressiveness and also obtained there is a difference but not significant in the relationship between the intensity of playing mobile legend: bang-bang in men and women.

**Keywords: Mobile Legend Playing Intensity, Verbal Aggressiveness, gender, Technology, Online Games,**

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
COVER.....	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
<i>CURRICULUM VITAE</i> .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
Abstrak .....	xii
Abstract.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Permasalahan .....	1
1. Latar Belakang Masalah .....	1
2. Rumusan Masalah.....	4
B. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan Penelitian.....	4
2. Manfaat Penelitian.....	4
C. Keaslian Penelitian.....	4

<b>BAB II</b> .....	9
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
<b>A. Agresivitas Verbal</b> .....	9
1. Pengertian Agresivitas Verbal .....	9
2. Aspek Agresivitas Verbal .....	10
3. Faktor-Faktor Agresivitas Verbal .....	12
<b>B. Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-Bang</b> .....	13
1. Pengertian Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-Bang.....	13
2. Aspek Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-Bang.....	14
<b>C. Jenis Kelamin</b> .....	15
1. Pengertian Jenis Kelamin.....	15
<b>D. Kerangka Berfikir</b> .....	16
<b>E. Hipotesis</b> .....	18
<b>BAB III</b> .....	19
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	19
<b>A. Populasi dan Partisipan</b> .....	19
1. Populasi.....	19
2. Partisipan .....	19
<b>B. Disain Penelitian</b> .....	19
<b>C. Instrumen Pengumpul Data</b> .....	20
1. Skala Agresivitas Verbal .....	20
2. Skala Intensitas Bermain Mobile Legend : Bang-Bang.....	24
3. Skala Jenis Kelamin.....	26
<b>D. Uji Prasyarat dan Analisis Data</b> .....	27
1. Uji Prasyarat .....	27
2. Analisis Data.....	29
<b>BAB IV</b> .....	31
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	31

A. Hasil penelitian.....	31
1. Gambaran Data Partisipan .....	31
2. Hasil analisis linier berganda.....	32
B. Pembahasan.....	34
BAB V .....	37
KESIMPULAN DAN SARAN .....	37
A. Kesimpulan.....	37
B. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA .....	39
LAMPIRAN .....	44



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Blue Print Skala Penilaian .....	20
Tabel 3. 2. Blue Print Skala Agersivitas Verbal.....	21
Tabel 3. 3. Hasil Uji Validitas.....	22
Tabel 3. 4. Blue Print Aitem Gugur.....	23
Tabel 3. 5. Uji Reabilitas .....	24
Tabel 3. 6. Blueprint Intensitas.....	24
Tabel 3. 7. Hasil Uji Validitas .....	25
Tabel 3. 8. Hasil Uji Reabilitas .....	26
Tabel 3. 9. Blueprint Aitem Gugur .....	26
Tabel 3. 10. Skala Jenis Kelamin .....	27
Tabel 3. 11. Hasil Uji Normalitas.....	27
Tabel 3. 12. Hasil Uji Linearitas .....	28
Tabel 3. 13. Hasil Uji Multikolinearitas.....	28
Tabel 3. 14. Hasil Uji Heterokedastisitas .....	29
Tabel 4.2. 1 Analisis Deskriptif .....	32
Tabel 4.2. 2. hasil kategorisasi Responden.....	32
Tabel 4.2. 3. Hasil Korelasi Parsial .....	33
Tabel 4.2. 4 Hasil Korelasi Simultan.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Bagan 4. 1. Gambaran Partisipan .....	31
Bagan 4.2. 1 Hasil Analisis Linear berganda.....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Agresivitas Verbal .....	45
Lampiran 2 Skala Intensitas Bermain Mobile Legend .....	47
Lampiran 3 Tabulasi Data Agresivitas Verbal .....	48
Lampiran 4 Tabulasi Data Intensitas Bermain Mobile Legend .....	50
Lampiran 5 Validitas dan Reabilitas Agresivitas Verbal .....	53
Lampiran 6 Validitas dan Reabilitas Intensitas Bermain Mobile Legend .....	55
Lampiran 7 Output Uji Normalitas .....	57
Lampiran 8 Uji Linearitas .....	58
Lampiran 9 Output Uji Multikolinearitas .....	59
Lampiran 10 Output Uji Heterokedastisitas .....	60
Lampiran 11 Output Uji Deskriptif .....	61
Lampiran 12 Output Uji Regresi Linier Berganda .....	62
Lampiran 13 Hasil Lampiran .....	64