

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN
KONTEN KEKERASAN TERHADAP KOGNISI AGRESIF
DAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

SKRIPSI

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



Oleh :

OKTAVIA NURJANNAH
NPM: 1511600100

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2020**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN
KONTEN KEKERASAN TERHADAP KOGNISI AGRESIF
DAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

SKRIPSI

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



Oleh :

OKTAVIA NURJANNAH
NPM: 1511600100

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2020**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN
KONTEN KEKERASAN TERHADAP KOGNISI AGRESIF
DAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Nama : Oktavia Nurjannah
NPM : 1511600100
Program : S1 (Strata Satu)
Program Studi : Psikologi

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2020**


TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : OKTAVIA NURJANNAH
NPM : 1511600100
**JUDUL : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
DENGAN KONTEN KEKERASAN TERHADAP
KOGNISI AGRESIF DAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA**

Surabaya, 8 Juli 2020
Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


**Eben Ezer Nainggolan, S.Psi., SH., M.Si.,
M.Kn., Psikolog**


**Etik Darul Muslikah, S.Psi., M.Psi.,
Psikolog**

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan Di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Guna Mmperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal : 8 Juli 2020

1. **Dr. Dyan Evita Santi S.Psi., M.Si., Psikolog**
2. **Suhadianto, S.Psi., M.Psi., Psikolog**
3. **Eben Ezer Nainggolan, S.Psi., SH., M.Si.,
M.Kn., Psikolog**



Three handwritten signatures in blue ink, each written over a horizontal line. The signatures are stylized and difficult to read.

Mengesahkan
Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dekan,



Dr. Suroso, MS., Psikolog

NIP.2051087012

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Oktavia Nurjannah

NPM : 1511600100

Program Studi : Psikologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif dan Perilaku Agresif pada Remaja” 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. Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini dikemudian hari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 8 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan


METERAI
TEMPEL
BEF92AHF497120428
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Oktavia Nurjannah



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. Semolowaru 45 Surabaya
Tlp. 031 593 1800 (ex.311)
Email : 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 : Oktavia Nurjannah
NPM : 1511600100
Fakultas : Psikologi
Program Studi : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclisive)* karya ilmiah saya yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game* dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif dan Perilaku Agresif pada Remaja".

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (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 saya selama

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada Tanggal : 8 Juli 2020



Oktavia Nurjannah

MOTTO

“believe in myself, then I can do anything”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga saya tercinta yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan dan kemalangan yang membuat saya belajar banyak hal, sehingga seumur hidup tidak akan cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta, dukungan, dan doa yang telah keluarga saya berikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif dan Perilaku Agresif Pada Remaja”. Dalam penyusunannya skripsi ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI, selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Dr. Suroso, MS., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Ibu Diah Sofiah., S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Kepala Program Studi Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Bapak Eben Ezer Nainggolan, S.Psi., SH., M.Si., M.Kn., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah sabar membimbing penyusun dan memberi motivasi pada penyusun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Etik Darul Muslikah, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Kedua yang juga telah memberikan dorongan, semangat dan apresiasi yang luar biasa terhadap karya sederhana ini sehingga mampu memberikan penyusun semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Sayidah Auliaul Haque, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Wali penulis yang telah memberikan pengarahan selama penulis menempuh studi semester enam hingga semester delapan.
7. Seluruh jajaran Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendidik dengan berbagai disiplin ilmu pengetahuan psikologi yang sangat bermanfaat.

8. Segenap jajaran Staf dan Karyawan Fakultas Psikologi yang telah membimbing dan membantu penyusun selama menyelesaikan administrasi dan melayani dengan baik
9. Orang tua dan keluarga tercinta yang tiada hentinya selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil serta doanya sehingga penyusun dapat menempuh studi dengan sebaik mungkin.
10. Teman-teman satu bimbingan yang setiap harinya selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih dirasakan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada khususnya mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Surabaya, 8 Juli 2020

Oktavia Nurjannah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN .	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN <i>MOTTO</i>	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Permasalahan	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah	6
B. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	7
C. Keaslian Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kognisi Agresif (Variabel Y1).....	11
1. Pengertian Kognisi Agresif	11
2. Aspek-aspek Kognisi Agresif.....	12
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kognisi Agresif	13
B. Perilaku Agresif (Variabel Y2)	14
1. Pengertian Perilaku Agresif	14
2. Aspek-aspek Perilaku Agresif	15
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif.....	16
a. Faktor Situasional	16
b. Faktor Personal.....	17
C. Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan (Variabel X)	19
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan	19

a.	Pengertian Intensitas	19
b.	Pengertian <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan.....	19
2.	Aspek-aspek Intensitas Bermain <i>Game</i>	21
3.	Genre <i>Game</i>	22
4.	Dampak <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan	23
a.	Dampak Jangka Pendek.....	23
b.	Dampak Jangka Panjang	24
D.	Pengertian dan Karakteristik Remaja	25
E.	Kerangka Berpikir	26
F.	Hipotesis	28

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Populasi dan Sampel	29
1.	Populasi	29
2.	Sampel.....	29
3.	Teknik Sampling	30
B.	Desain Penelitian.....	31
1.	Pendekatan Penelitian yang Digunakan.....	31
2.	Identifikasi Variabel	31
C.	Instrumen Pengumpulan Data.....	32
1.	Skala 1 (Kognisi Agresif)	32
a.	Definisi Operasional	32
b.	Pengembangan Alat Ukur.....	32
c.	Uji Alat Ukur	34
1)	Uji Validitas.....	34
2)	Uji Reliabilitas	35
2.	Skala 2 (Perilaku Agresif).....	36
a.	Definisi Operasional	36
b.	Pengembangan Alat Ukur.....	37
c.	Uji Alat Ukur	38
1)	Uji Validitas.....	38
2)	Uji Reliabilitas	39
3.	Skala 3 (Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan)	40
a.	Definisi Operasional	40
b.	Pengembangan Alat Ukur.....	40
c.	Uji Alat Ukur	41
1)	Uji Validitas.....	41
2)	Uji Reliabilitas	42
D.	Uji Prasyarat dan Teknik Analisis Data.....	43
1.	Uji Prasyarat	43
a.	Uji Normalitas	43

b. Uji Linearitas	44
c. Uji Heteroskedastisitas	45
2. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah UPTD SMP Negeri 2 Kamal.....	47
B. Hasil Penelitian	47
1. Analisa Data Penelitian.....	47
2. Uji Hipotesis	51
a. Persamaan Regresi Linear Sederhana	51
1) Persamaan Regresi Linear Sederhana (X dan Y1)	52
2) Persamaan Regresi Linear Sederhana (X dan Y2)	52
b. Uji Hipotesis Menggunakan Analisis Regresi Linear Sederhana	53
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Populasi	29
Tabel 2. Jumlah Sampel	31
Tabel 3. Blue Print Skala Kognisi Agresif	33
Tabel 4. Rangkuman Hasil Validasi Item Skala Kognisi Agresif	35
Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Skala Kognisi Agresif	36
Tabel 6. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif	38
Tabel 7. Rangkuman Hasil Validasi Item Skala Perilaku Agresif	39
Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Skala Perilaku Agresif	40
Tabel 9. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan.....	41
Tabel 10. Rangkuman Hasil Validasi Item Skala Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan.....	42
Tabel 11. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan.....	43
Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Linearitas	44
Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	45
Tabel 15. Hasil Interpretasi Skor Skala Perilaku Agresif	49
Tabel 16. Rangkuman Nama <i>Game</i> Paling Banyak Dimainkan.....	50
Tabel 17. Rangkuman Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana	52
Tabel 18. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir Peneliti.....	27
Gambar 2. Rangkuman Gambaran Kognisi Agresif	48
Gambar 3. Rangkuman Gambaran Perilaku Agresif.....	49
Gambar 4. Rangkuman Data Penelitian	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Informed Consent</i>	67
Lampiran 2. Skala Kognisi Agresif (Y1)	70
Lampiran 3. Skala Perilaku Agresif (Y2).....	77
Lampiran 4. Skala Intensitas Bermain <i>Game</i> dengan Konten Kekerasan (X).....	80
Lampiran 5. Tabulasi Data Variabel Y1	83
Lampiran 6. Tabulasi Data Variabel Y2	98
Lampiran 7. Tabulasi Data Variabel X	101
Lampiran 8. Output SPSS Validitas dan Reliabilitas Variabel Y1	104
Lampiran 9. Output SPSS Validitas dan Reliabilitas Variabel Y2	114
Lampiran 10. Output SPSS Validitas dan Reliabilitas Variabel X	118
Lampiran 11. Output SPSS Uji Normalitas.....	121
Lampiran 12. Output SPSS Uji Linearitas	122
Lampiran 13. Output SPSS Uji Heteroskedastisitas	128
Lampiran 14. Output SPSS Analisis Regresi Linear Sederhana	130
Lampiran 15. Blanko Ijin Penelitian	133
Lampiran 16. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	134
Lampiran 17. Hasil Turnitin.....	135

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN KONTEN KEKERASAN TERHADAP KOGNISI AGRESIF DAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA

Oktavia Nurjannah
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif pada remaja, khususnya pada siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 273 orang di UPTD SMP Negeri 2 Kamal yang akan dijadikan sebagai populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*, untuk menentukan jumlah sampel sebesar 162 orang, penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Word Pair Similarity Task* yang disusun oleh Bushman (1996), *Aggressive Questionnaire* (AQ) milik Buss & Perry (1992) dan Skala Intensitas Bermain *Game* yang diadaptasi dari penelitian Putri & Prasetyaningrum (2018). Hasil dalam penelitian ini dianalisis dengan regresi linear sederhana, dimana H1 ditolak karena memiliki nilai signifikansi sebesar 0,296 ($p > 0,05$) pada variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan (X) dan variabel kognisi agresi (Y1) yang berarti bahwa tidak ada pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan (X) terhadap variabel kognisi agresi (Y1) pada remaja, sedangkan untuk H2 dalam penelitian ini diterima. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi pada pasangan variabel intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan dan perilaku agresif lebih kecil dari probabilitas 0,05 yaitu 0,000 yang memiliki arti, terdapat pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap perilaku agresif pada remaja.

Kata Kunci : *Game*, Kognisi Agresif, Perilaku Agresif, Remaja

THE INFLUENCE OF GAME PLAY INTENSITY WITH VIOLENCE CONTENT ON AGGRESSIVE THOUGHT AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS

Oktavia Nurjannah

**Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
2020**

ABSTRACT

This research aims to determine the presence or absence of the influence of the intensity of playing games with violent content on aggressive thought and aggressive behavior in adolescents, especially in class VII and VIII, amounting to 273 people in UPTD SMP Negeri 2 Kamal which will be used as a population. The sampling technique used is Proportionate Stratified Random Sampling, to determine the total sample of 162 people, this study uses the Slovin formula. Measuring instruments used in this research were Word Pair Similarity Task compiled by Bushman (1996), Buss & Perry's Aggressive Questionnaire (AQ) and Game Play Intensity Scale, which was adapted from Putri & Prasetyaningrum's research (2018). The results in this research were analyzed by simple linear regression, where H1 was rejected because it had a significance value of 0.296 ($p > 0.05$) on the intensity of playing games with violent content (X) and aggressive thought variables (Y1) which meant that there was no influence the intensity of playing games with violent content (X) towards the aggressive thought variable (Y1) in adolescents, while for H2 in this research was accepted. This is because the significance value of the variable pair intensity of playing games with violent content and aggressive behavior is smaller than the probability of 0.05 which is 0,000 which means, there is an influence of intensity of playing games with violent content on aggressive behavior in adolescents.

Keywords: Game, Aggressive Thought, Aggressive Behavior, Adolescents