

No. Skripsi: 1185/SKRIPSI/PSI-FIP/11-2023

**PENGARUH *SELF CONCEPT* DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP  
AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA  
BANDUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Salsabila Thohiroh

1910018

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**PENGARUH *SELF CONCEPT* DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP  
AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA  
BANDUNG**

Oleh

Salsabila Thohiroh

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Salsabila Thohiroh 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

Salsabila Thohiroh  
NIM 19100018

**PENGARUH *SELF CONCEPT* DAN *LOCUS OF CONTROL* TERHADAP  
AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA  
BANDUNG**

**Disetujui dan disahkan oleh:**

Pembimbing I



Sitti Chotidjah, M.A., Psikolog  
NIP. 19771205 2200604 2 00 1

Pembimbing II



Farhan Zakariyya, S.Psi. M.Psi  
NIP. 19920109 201903 1 01 6

**Mengetahui,**  
Ketua Program Studi Psikologi



Dr. Sri Maslihah, M.Psi, Psikolog  
NIP. 19700726 200312 2 00 1

**SKRIPSI INI TELAH DIUJIKAN PADA:**

Hari, Tanggal : 01 November 2023

Waktu : 09.00 s.d. 10.00 WIB

Tempat : Ruang 1 Lt.8 Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan

**Penguji I**



Heli Ihsan, S.Ag., M.Si  
NIP. 19750912 200604 1 002

**Penguji II**



Gemala Nurendah, S.Pd./M.A  
NIP. 19920109 201903 1 016

**Penguji III**



Farhan Zakariyya, S.Psi. M.Psi  
NIP. 19920109 201903 1 016

Tanggung jawab yuridis ada pada:

**Peneliti,**



Salsabila Thohiroh  
1910018

## ABSTRAK

Salsabila Thohiroh (1910018). *The Effect of Self Concept and Locus of Control on Aggressiveness in Adolescent Online Game Players in Bandung City*. Thesis. Psychology Study Program, Faculty of Education, University of Education Indonesia. Bandung. (2023).

*The results of a preliminary study conducted by researchers on three teenagers in Bandung City showed aggressive behavior in online game players. Behavior that appears both verbal and non-verbal. Psychological factors that influence aggressive behavior are self concept and locus of control. This study aims to determine whether there is an influence of self concept and locus of control on the aggressiveness of adolescent online game players in Bandung City. The research method used is a quantitative method with a total of 243 participants of teenage online game players in Bandung City. The instruments in this study used self-concept clarity to measure self concept, the internal-external to measure locus of control, and aggression questionnaire to measure aggressiveness. The data analysis technique used by this research is simple regression correlation and multiple regression. The results showed that self concept and locus of control simultaneously had a significant influence on aggressiveness in adolescent online game players in Bandung City by 18% with a positive direction of influence.*

**Keywords:** *Adolescent, Aggressiveness, Game Players, Locus of Control, Self Concept.*

## ABSTRAK

Salsabila Thohiroh (1910018). *Pengaruh Self Concept dan Locus of Control terhadap Agresivitas pada Remaja Pemain Game Online di Kota Bandung*. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. (2023).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tiga remaja di Kota Bandung menunjukkan adanya perilaku agresif pada pemain *game* online. Perilaku yang muncul baik verbal maupun non verbal. Faktor psikologis yang mempengaruhi perilaku agresif adalah *self concept* dan *locus of control*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh *self concept* dan *locus of control* terhadap agresivitas remaja pemain *game online* di Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jumlah partisipan 243 remaja pemain *game online* di Kota Bandung. Instrumen pada penelitian ini menggunakan *self-concept clarity* untuk mengukur *self concept*, *the internal-external* untuk mengukur *locus of control*, dan *aggression questionnaire* untuk mengukur agresivitas. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian ini adalah korelasi regresi sederhana dan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self concept* dan *locus of control* secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas pada remaja pemain *game online* di Kota Bandung sebesar 18% dengan arah pengaruh positif.

**Kata kunci:** Agresivitas, *Locus of Control*, Pemain *game online*, Remaja, *Self Concept*.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	3
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
UCAPAN TERIMA KASIH .....	7
ABSTRAK .....	9
DAFTAR ISI.....	11
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>14</b>
1.1 Latar Belakang .....	14
1.1 Rumusan Masalah .....	17
1.2 Tujuan Penelitian .....	17
1.3 Manfaat Penelitian .....	17
1.3.1 Dari Segi Teori.....	17
1.3.2 Dari Segi Praktis .....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
2.1 Agresivitas .....	19
2.1.1 Pengertian Agresivitas.....	19
2.1.2 Aspek-aspek Agresif .....	20
2.2 <i>Self Concept</i> .....	20
2.2.1 Pengertian <i>Self Concept</i> .....	20
2.2.2 Aspek-aspek <i>Self Concept</i> .....	22
2.2.3 Dimensi <i>Self Concept</i> .....	24
2.3 <i>Locus of Control</i> .....	25
2.3.1 Pengertian <i>Locus of Control</i> .....	25
2.3.2 Aspek-aspek <i>Locus of Control</i> .....	26
2.3.3 Dimensi <i>Locus of Control</i> .....	26
2.3.4 Karakteristik <i>Locus Of Control</i> .....	26
2.4 Remaja.....	27
2.5 Kerangka Pemikiran .....	28
2.6 Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian .....	31

<b>3.2</b>	<b>Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>31</b>
3.2.1	<b>Populasi .....</b>	<b>31</b>
3.2.2	<b>Sampel .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3</b>	<b>Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....</b>	<b>33</b>
3.3.1	<b>Variabel Penelitian .....</b>	<b>33</b>
3.3.2	<b>Definsi Operasional .....</b>	<b>33</b>
<b>3.4</b>	<b>Instrumen Penelitian .....</b>	<b>33</b>
3.4.1	<b><i>Self Concept</i> .....</b>	<b>33</b>
a.	<b>Spesifikasi Instrumen <i>Self Concept</i> .....</b>	<b>33</b>
b.	<b>Skoring .....</b>	<b>34</b>
c.	<b>Kisi-kisi Instrumen <i>Self Concept</i> .....</b>	<b>34</b>
d.	<b>Kategorisasi Skor .....</b>	<b>34</b>
e.	<b>Interpretasi.....</b>	<b>35</b>
3.4.2	<b><i>Locus of Control</i>.....</b>	<b>35</b>
a.	<b>Spesifikasi Instrumen <i>Locus of Control</i>.....</b>	<b>35</b>
b.	<b>Skoring .....</b>	<b>35</b>
c.	<b>Kisi-kisi Instrumen <i>Locus of Control</i>.....</b>	<b>36</b>
d.	<b>Kategorisasi Skor .....</b>	<b>36</b>
e.	<b>Interpretasi Skor .....</b>	<b>37</b>
3.4.3	<b>Agresivitas.....</b>	<b>37</b>
a.	<b>Spesifikasi Instrumen.....</b>	<b>37</b>
b.	<b>Skoring .....</b>	<b>37</b>
c.	<b>Kisi-kisi Instrumen.....</b>	<b>38</b>
d.	<b>Kategorisasi Skor .....</b>	<b>38</b>
e.	<b>Interpretasi Skor .....</b>	<b>39</b>
<b>3.5</b>	<b>Analisis Data .....</b>	<b>39</b>
3.5.1	<b>Uji Asumsi Klasik .....</b>	<b>39</b>
1.	<b>Uji Normalitas.....</b>	<b>39</b>
2.	<b>Uji Multikoleniaritas .....</b>	<b>40</b>
3.5.2	<b>Analisis Regresi Linear Berganda.....</b>	<b>41</b>
<b>3.6</b>	<b>Prosedur Penelitian .....</b>	<b>41</b>
3.6.1	<b>Persiapan.....</b>	<b>41</b>
3.6.2	<b>Pengambilan dan Pengolahan Data.....</b>	<b>41</b>
3.6.3	<b>Pembahasan .....</b>	<b>41</b>



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
<b>4.1 Data Demografis Responden .....</b>	<b>43</b>
<b>4.2 Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian.....</b>	<b>45</b>
<b>4.2.1 Deskripsi Self Concept.....</b>	<b>45</b>
<b>4.2.2 Deskripsi <i>Locus of Control</i> .....</b>	<b>46</b>
<b>4.2.3 Deksripsi Agresivitas .....</b>	<b>47</b>
<b>4.3 Hasil Uji Hipotesis .....</b>	<b>48</b>
<b>4.3.1 Analisis Regresi Sederhana .....</b>	<b>48</b>
<b>4.3.2 Analisis Regresi Berganda.....</b>	<b>50</b>
<b>4.4 Pembahasan .....</b>	<b>52</b>
<b>4.5 Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>55</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>56</b>
<b>5.1 Simpulan.....</b>	<b>56</b>
<b>5.2 Rekomendasi.....</b>	<b>56</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>

## Daftar Pustaka

- Adawiyah, R., Psikologi, F., & Yudharta Pasuruan, U. (2020). Hubungan Konsep Diri dengan Perilaku Agresif Remaja yang Belajar Pencak Silat Estalita Kelly 2). In *Jurnal Psikologi* (Vol. 7, Issue 2).
- Agung, D. B., & Matulesy, A. (2012). *Kecerdasan Emosi, Kecerdasan Spiritual dan Agresivitas pada Remaja* (Vol. 1, Issue 2).
- Ahlin, E. M. (2014). Locus of Control Redux: Adolescents' Choice to Refrain From Violence. *Journal of Interpersonal Violence*, 29(14), 2695–2717. <https://doi.org/10.1177/0886260513520505>
- Aini, Z., & Kholifah, N. (2012). Pengaruh locus of control Terhadap Perilaku Agresif Di Asrama “C” Pondok Pesantren Ngalah Sengonagung Purwosari Pasuruan. *Jurnal Psikologi*, 86-93.
- Alamsyah, N. (2016). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMAN 102 Jakarta. *Jurnal SAP*, 158-159.
- Alhadi, S., Purwadi, Muyana, S., Saputra, W. N., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas Siswa SMP di Yogyakarta. *Journal Fokus Konseling*, 94.
- Al Rosyad, M. A. (2021). Konsep Diri dengan Kecenderungan Melakukan Agresi Verbal pada Remaja Pengguna Media Sosial. *repository.untag-sby.ac.id*, 7.
- Amanda, A. A., & Tobing, D. H. (2017). Hubungan Konformitas Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Agresivitas Pada Remaja Madya Di Sman 7 Denpasar. *Psikologi Udayana*, 100.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 290-304.
- Anggarani, F. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1–12.
- Ardiana, M. (2016). Kontrol Diri, Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga, Pengetahuan Inklusi Keuangan Siswa Pengaruhnya Terhadap Perilaku Menabung Siswa SMK Se-Kota Kediri. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 63.
- Atmojo, A., Tagela, U., & Windrawanto, Y. (2019). Hubungan Antara Locus Of Control Internal Dengan Perilaku Bullying.
- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, Kontrol Diri Dan Kenakalan Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 127.
- Azizah Jamal, N., Sugiarti, R., Soekarno Hatta, J., Kulon, T., Semarang, K., Tengah, J., & Suhariadi, F. (2021). Kontrol Diri terhadap Agresivitas pada

- Remaja Pemain Pro Game Online. In *Philanthropy Journal of Psychology* (Vol. 5). Online. <http://journals.usm.ac.id/index.php/philanthropy47>
- Azwar, S. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Bryne, D. (2005). *Psikologi Sosial edisi kesepuluh*. Jakarta: Erlangga.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Bangun, F. (2018). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja Pada Siswa Sma Hkbp Sidorame Medan. *Universitas HKBP Nommensen*.
- Basuki, M. (2014). *Hubungan Konsep Diri, Perhatian Orangtua, Afiliasi kepada Kelompok Nonagresif, dan Iklim Sekolah dengan Agresivitas*. 9, 34–52.
- Batubara, Z. B. (2020). *Pengaruh Konsep Diri dan Dukungan Sosial Terhadap Optimisme pada Mahasiswa yang Mengerjakan Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). The Strength Model of Self-Control. *Sagepub*, 351-355.
- Bello, T. A. (2001). Validating Rotter's (1966) Locus of Control Scale with a Sample of Not-for-profit Leaders. *Management Research News*, 25.
- Björkman, S., Wallengren, O., Laurenius, A., Eliasson, B., & Larsson, I. (2022). Locus of control and self-efficacy in relation to 12-month weight change after non-surgical weight loss treatment in adults with severe obesity – A clinical cohort study. *Obesity Medicine*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.obmed.2022.100409>
- Boddu, V. K., Rebello, A., Chandrasekharan, S. v., Rudrabhatla, P. K., Chandran, A., Ravi, S., Unnithan, G., Menon, R. N., Cherian, A., & Radhakrishnan, A. (2021). How does “locus of control” affect persons with epilepsy? *Epilepsy and Behavior*, 123. <https://doi.org/10.1016/j.yebeh.2021.1082>
- Bryant, F., & Smith, B. (2001). Refining the Architecture of Aggression: A Measurement Model for the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 138-167.
- Byrne, D., & Baron, R. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Caaloun, J., & Acocella, J. R. (1978). *Psychology of Adjustment and human Relationships*. United State: United States of America.
- Damar, A. M. (2021, January 29). *Mobile Gamer di Indonesia Tumbuh 2 Kali Lipat Selama Pandemi*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/>  
<https://www.liputan6.com/>

- Djafri, N. (2016). *Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah (Pengetahuan Manajemen, Efektivitas, Kemandirian Keunggulan Bersaing dan Kecerdasan Emosional)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Eysenck, M. W. (2018). *Simply Psychology*. New York: Routledge.
- Galih. (2022, August 22). *Riset Terbaru Menunjukkan Lebih Dari Separuh Gamer Pernah Marah-Marah Karena Bermain Game*. Retrieved from <https://hybrid.co.id/>: <https://hybrid.co.id/post/gamer-marah>
- Goleman, D. (2005). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam .
- Infante, D. A., & Wigley III, h. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 61-67.
- Infante, D. A., Riddle, L. B., Horvath, C. L., & Tumlin, S. A. (2015). Verbal Aggressiveness: Messages and Reasons. *Communication Quarterly*, 116.
- Jalaludin, M. R. (2021, October 6). *Gara-gara Game Online, Bocah di Sukabumi Pukuli Temannya sampai Patah Tulang, Orang Tua Tak Terima*. Retrieved from <https://jabar.tribunnews.com/>: <https://jabar.tribunnews.com/2021/10/06/gara-gara-game-online-bocah-di-sukabumi-pukuli-temannya-sampai-patah-tulang-orang-tua-tak-terima>
- Jamal, N. A., & Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri terhadap Agresivitas pada Remaja Pemain Pro Game Online. *Philanthropy Journal of Psychology*, 48.
- Jamun, M. Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missi*, 1-136.
- Joyosemito, I. S., & Nasir, N. M. (2021). Gelombang Kedua Pandemi Menuju Endemi Covid-19: Analisis Kebijakan Vaksinasi dan Pembatasan Kegiatan Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Sains Teknologi dalam Pemberdayaan Masyarakat*, 55-66.
- Juriana. (2000). Kesesuaian Antara Konsep Diri Nyata dan Ideal Dengan Kemampuan Manajemen Diri pada Mahasiswa Pelaku Organisasi. *Psikologika*, 69.
- Kamaludin, H. (2019, October 15). *Waspadai Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone*. Retrieved from <https://jabar.tribunnews.com/>: <https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>
- Koeswara, E. (1988). *Agresi Manusia*. Bandung : ROSDA OFFSET
- Matulessy, A., & Agung J., D. B. (2012). Kecerdasan Emosi, Kecerdasan Spiritual dan Agresivitas pada Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 101.

- Muslimah, A. I., & Nurhalimah. (2012). Agresifitas ditinjau dari Locus of Control Internal pada Siswa SMK Negeri 1 Bekasi dan Siswa SMK Patriot 1 Bekasi. *Journal Soul*, 37.
- Peter, S., & Mayer, J. D. (1990). *Emotional Intelligence: Imagination, Cognition, and Personality*. Baywood Publishing.
- Pratama, R., Syahniar, & Karneli, Y. (2016). Parilaku Agresif Siswa dari Keluarga Broken Home. *Journal Konselor*, 238-246.
- Rahma, N. N. (2022, March 12). *Warta Ekonomi.co.id*. Retrieved from wartaekonomi.co.id: <https://wartaekonomi.co.id>
- Rinanda, F. Z., & Haryanta. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Agresivitas pada Atlet Futsal. *Gadjah Mada Journal Of Psychology*, 37-38.
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 30.
- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan antara Kecanduan Game dengan Perilaku Agresif Verbal pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*.
- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan antara Kecanduan Game dengan Perilaku Agresif Verbal pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 27.
- Sakti, M. S., Fatoni, A. A., Ernawati, A., & Zakiyah, U. (2020). Agresivitas Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Salmivalli, C., Kaukiainen, A., & Lagerspetz, K. (2000). Aggression and sociometric status among peers: Do gender and type of aggression matter? *Scandinavian Journal of Psychology*.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development Thirteenth Edition*. New York: Mike Sugarman.
- Selular. (2019, July 16). *Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak*. Retrieved from <https://selular.id:https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online. *Psikologi Malahayati*, 30-34.
- Sirken, T., Maryorita, B., & Agussalim, A. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas Xidi Smk Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sulistin. (2012). Locus of Control. <http://etheses.uin-malang.ac.id>, 13.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Journa Informasi*, 189-190.
- Video Gim Bertema Kekerasan Dorong Perilaku Agresif*. (2019, March 20). Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190320145010-284-379080/video-gim-bertema-kekerasan-dorong-perilaku-agresif>
- Winarlin, R., Lasan, B. B., & Widada. (2016). Efektivitas Teknik Sosiodrama Melalui Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 68.
- Wulandari, W. (2018). Hubungan antara Internal Locus of Control dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Universitas Kristen Satya Wacana*.