

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTENSI
UNTUK MELAKUKAN AGRESI YANG DIMODERASI OLEH
KONTROL DIRI PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi S1 Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Ajeng Ratna Gumilang

NIM 1500131

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

2022

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTENSI
UNTUK MELAKUKAN AGRESI YANG DIMODERASI OLEH
KONTROL DIRI PADA REMAJA**

Oleh:

Ajeng Ratna Gumilang

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ajeng Ratna Gumilang

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2022

©Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

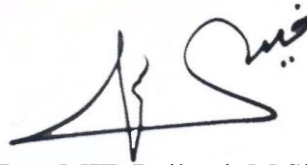
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Ajeng Ratna Gumilang

1500131

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTENSI
UNTUK MELAKUKAN AGRESI YANG DIMODERASI OLEH
KONTROL DIRI PADAREMAJA**

**Disetujui dan Disahkan Oleh
Pembim**



Drs. MIF. Baihaqi, M.Si

bing I,

Pembimbing II,



Anastasia wulandari, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 197802082006042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Psikologi



Dr. Sri Maslihah, M.Psi., Psikolog

NIP. 19700726 200312 2 001

ABSTRAK

Ajeng Ratna Gumilang (1500131). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Intensi untuk Melakukan agresi yang Dimoderasi Oleh Kontrol Diri pada Remaja.* Skripsi. Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi yang dimoderasi oleh kontrol diri secara parsial dan simultan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan responden sebanyak 75 remaja berusia 16-18 tahun di Kedai Kopi. Instrumen pada penelitian ini disusun oleh peneliti berdasarkan konsep teori kecanduan *game online* dari Chan & Chang untuk mengukur kecanduan *game online*, agresi dari Buss & Perry untuk mengukur intensi untuk melakukan agresi, dan kontrol diri dari Averill untuk mengukur kontrol diri. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, regresi berganda, analisis regresi moderating, koefisien determinasi, uji t, dan uji F. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa secara simultan kecanduan *game online* dan kontrol diri berpengaruh terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja, namun kontrol diri tidak memoderasi pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, intensi untuk melakukan agresi, kontrol diri, remaja.

ABSTRACT

Ajeng Ratna Gumilang (1500131). *The Effect of Online Game Addiction on Intention to Perform Aggression Moderated by Self-Control in Adolescents. Essay.* Psychology, Faculty of Education, Indonesian Education University, Bandung. (2022).

This study aims to determine the effect of online game addiction on the intention to perform aggression moderated by self-control partially and simultaneously. The research method used is a quantitative method with 75 teenagers aged 16-18 years as respondents in the Coffee Shop. The instrument in this study was compiled by researchers based on the concept of online game addiction theory from Chan & Chang to measure online game addiction, Buss & Perry to measure the intention to commit aggression, and Averill's self-control to measure self-control. The data analysis technique used in this research is simple linear regression, multiple regression, moderating regression analysis, coefficient of determination, t test, and F test. The results obtained indicate that partially there is an effect of online game addiction on the intention to commit aggression. In addition, this study also shows that online game addiction and self-control simultaneously affect the intention to commit aggression in adolescents, but self-control does not moderate the effect of online game addiction on the intention to commit aggression in adolescents.

Keywords: online game addiction, intention to do aggression, self control, adolescent.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	6
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ..	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.5. Intensitas Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.6. Dampak Bermain <i>Game online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.7. Ciri-ciri kecanduan <i>game online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2. Intensi Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.1. Pengertian Agresivitas	Error! Bookmark not defined.
2.2.2. Pengertian Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.3. Intensi	Error! Bookmark not defined.
2.2.4. Aspek-aspek Agresi	Error! Bookmark not defined.
2.2.5. Tipe-tipe Agresi	Error! Bookmark not defined.
4.1. Faktor-Faktor Penyebab Agresi	Error! Bookmark not defined.

2.3.	Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
1.	Pengertian Kontrol Diri (<i>Self Control</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2.	Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Faktor-Faktor Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
4.	Jenis-Jenis Kontrol Diri.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.	Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
2.5.	Asumsi dan Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Asumsi.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1.	Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Partisipan/Responden.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Oprasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.	Proses Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.7.	Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1.	Hasil penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Yang Sedang Ditempuh, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.	Metode Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
a.	Analisis Regresi Linier Sederhana	Error! Bookmark not defined.

b.	Analisis Regresi Linier Berganda	Error! Bookmark not defined.
c.	Uji Regresi Variabel Moderating	Error! Bookmark not defined.
d.	Koefisien Determinasi.....	Error! Bookmark not defined.
e.	Uji t.....	Error! Bookmark not defined.
f.	Uji F.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Pembahasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Intensi Untuk Melakukan Agresi Pada Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.	Pengaruh Kecanduan Game Online dan Kontrol Diri Terhadap Intensi Untuk Melakukan Agresi Pada Remaja.	Error! Bookmark not defined.
3.	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Intensi Untuk Melakukan Agresi Pada Remaja Yang Dimoderasi Oleh Kontrol Diri	Error! Bookmark not defined.
		defined.
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1.	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2.	Saran	Error! Bookmark not defined.
	DAFTAR PUSTAKA	9
	LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E., Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders
- Anderson CA, Bushman BJ. Human aggression. *Annu Rev Psychol.* (2002) ; 53:27–51.
- Ang, C.S., Talib, M.A., Tan, K.A., Tan, J.P. and Yaacob, S.N. (2015), “Understanding computer-mediated communication attributes and life satisfaction from the perspectives of uses and gratifications and selfdetermination”, *Computer in Human Behavior*, Vol. 49, pp. 20–29.
- Anwar Khairul., Dkk. 2005. Hubungan Antara Komitmen Beragama Dengan Intensi Prosocial mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. *Jurnal Psikologi* Vol 1 No 2
- Baron, R. A., dan Byrne, D. 2003. *Psikologi Sosial* Jilid 2. Edisi 10. Penerjemah: Ratna Juwita. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). *The strength model of selfcontrol*.
- Berkowitz, L. (2003). Affect, aggression, and antisocial Behavior. Dalam Davidson, R.J, Scherer, K.R., Goldsmith, H.H. *Handbook of Affective Sciences*. Oxford: University Press. Hlm. 804-823
- Blizzard Entertainment. (2008). *World of Warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide*.
- Buss, H. & Perry (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social . Journal Of Psychology* , 452-459. *Journal of Personality and Soci*
- Chaplin, J.P. (2009). *kamus lengkap psikologi terjemahan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaplin, J.P, 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : PT Raja, Grafindo Persada
- Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer ‘addiction’ and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329–344.
- Current Directions in Psychological Science*, 16(6), 351–355.
- C. Y. Chen, S. L. Chang / *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, Nos. 1-4, pp. 38-51, 2008
- Dewall, C. N., Deckman, T., Gailliot, M. T., & Bushman, B. J. (2011). *Sweetened blood cools hot tempers: Physiological self-control and aggression*. *Aggressive Behavior*, 37(1), 73–80.
- Fabricatore, C., Nussbaum, M., and Rosas, R. (2002), “Playability in action video games: A qualitative design model”, *Human Computer Interface*, Vol. 17 No. 4, pp. 311- 368.

- Finkel, E. J. (2014). The I3 model: Metatheory, theory, and evidence. *Advances in Experimental Social Psychology*, 49, 1–104
- Fishbein, M., dan Ajzen, I. 1975. *Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. California: Addison-Wesley Publishing
- Fournier, S. and Lee, L. (2009), “*Getting brand communities right*”, *Harvard Business Review*, Vol. 87 No. 4, pp. 105-111.
- Gao, Y. (2005), “*Factors influencing user trust in online games*”, *The Electronic Library*, Vol. 23 No. 5, pp. 533-538.
- Ghozali, Imam (2011) . *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Ghozali, Imam (2013). *Aplikasi Analisis Miltivariate Dengan Program SPSS*. Edisi 7. Universitas Diponegoro Semarang.
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addiction: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19–25
- Gufron, M.N., & Risnawati, Rini.(2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2018). *Effect of games including physical activity on digital game addiction of 11–14 age group middle-school students*. *Journal of Education and Training Studies*, 6(11), 243–253
- Henderson, T. (2001), “*Latency and user behaviour on a multiplayer games server*”, *Proceedings of Networked Group Communication*, London, UK.
- Hsu, C.L. and Lu, H.P. (2004), “*Why do people play on-line games? an extended tam 31 with social influences and flow experience*”, *Information and Management*, Vol. 41 No. 7, pp. 835-868.
- Kim, J., Song, H., & Jennings, W. G. (2017). A distinct form of deviance or a variation of bullying? Examining the developmental pathways and motives of cyberbullying compared with traditional bullying in South Korea. *Crime & Delinquency*, 63(12), 1600–1625
- Liu, D., Li, X., and Santhanam, R. (2013), “*Digital games and beyond: What happens when players compete?*”, *MIS Quarterly*, Vol. 37 No. 1, pp.111–124.
- Lu, H.P. and Wang, S.M. (2008), “*The role of internet addiction in online game loyalty: an exploratory study*”, *Internet Research*, Vol. 18 No. 5, pp. 499-519.

- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of *online game* addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119.
- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Siegman, P., Teisman, T., Fritsch, N., Forkman, T., glaesmer, H., Zhang, X. C., Margraf, J. (2017). Resilience to suicide ideation: a cross-cultural test of the buffering hypothesis. *Clinical psychology & psychotherapy*, 25 (1).
- Sheila, M. 2001. Hubungan Antara Prasangka Terhadap Kelompok dan Intensi Untuk Bertingkah Laku Agresi pada Pelajar Sebuah SMK di Jakarta yang Terlibat Tauwuran. *Jurnal Psikologi* Vol.8 No.2 (11-24).
- Sotamaa, O. (2005), *Creative user-centred design practices: lessons from game cultures*" In Haddon et al. (eds.), *Everyday Innovators: Researching: The Role of Users in Shaping ICTs*. Springer Verlag, London, pp. 104-116.
- Sugiono . (2013). *Metodologi Penelitian Manajemen: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi, Penelitian, Tindakan dan Penelitian Evaluasi*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kombinasi*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Administratif* Bandung. Alfabeta.
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online video game addiction. Exploring a new phenomenon (unpublished doctoral dissertation)*. Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.
- Yan, J.J. and Choi, H.J. (2002), "Security issues in online games", *The Electronic Library*, Vol. 20 No.2, pp. 125 -133.
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304–312. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.25.4.304>