

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh Derajat

Sarjana Psikologi

Oleh:

YULIA KURNIAWATI

05.40.0040



FAKULTAS PSIKOLOGI

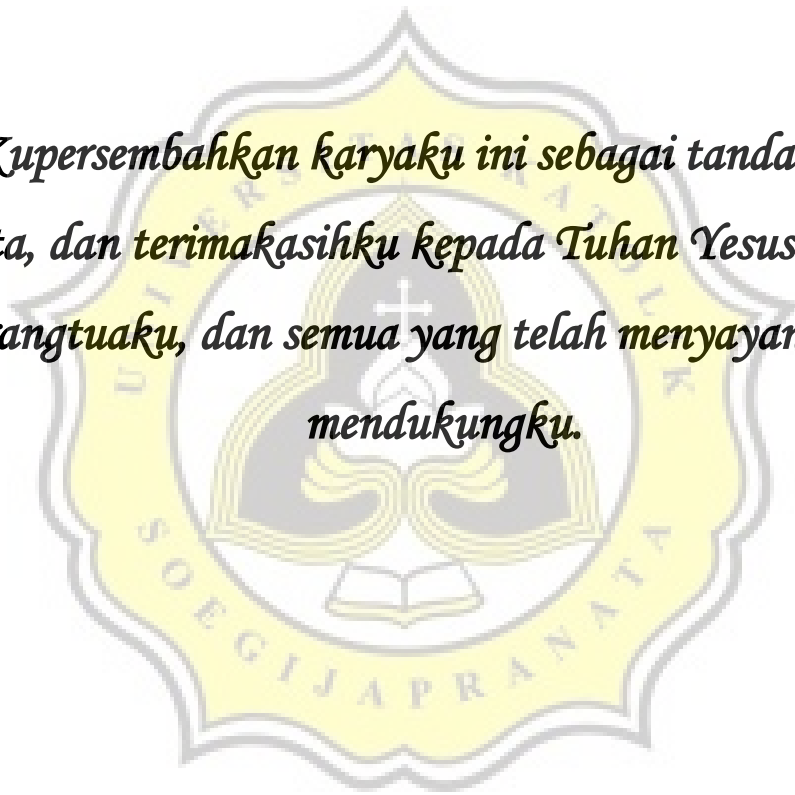
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2010

PERSEMBAHAN:

*Kupersembahkan karyaku ini sebagai tanda bakti,
cinta, dan terimakasihku kepada Tuhan Yesus Kristus,
Orangtuaku, dan semua yang telah menyayangi serta
mendukungku.*



MOTTO

“Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan.”

(Amsal 1 : 7a)

“Without some goal and some effort to reach it, no one can live.”

Fyodor Dostoyevsky

**“We should be taught not to wait for inspiration to start a thing.
Action always generates inspiration. Inspiration seldom generates
action.”**

Frank Tibolt quotes

**“Karena kepada orang yang dikenan-Nya, Ia mengaruniakan
hikmat, pengetahuan dan kesukaan.”**

(Pengkhotbah 2 : 2)

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

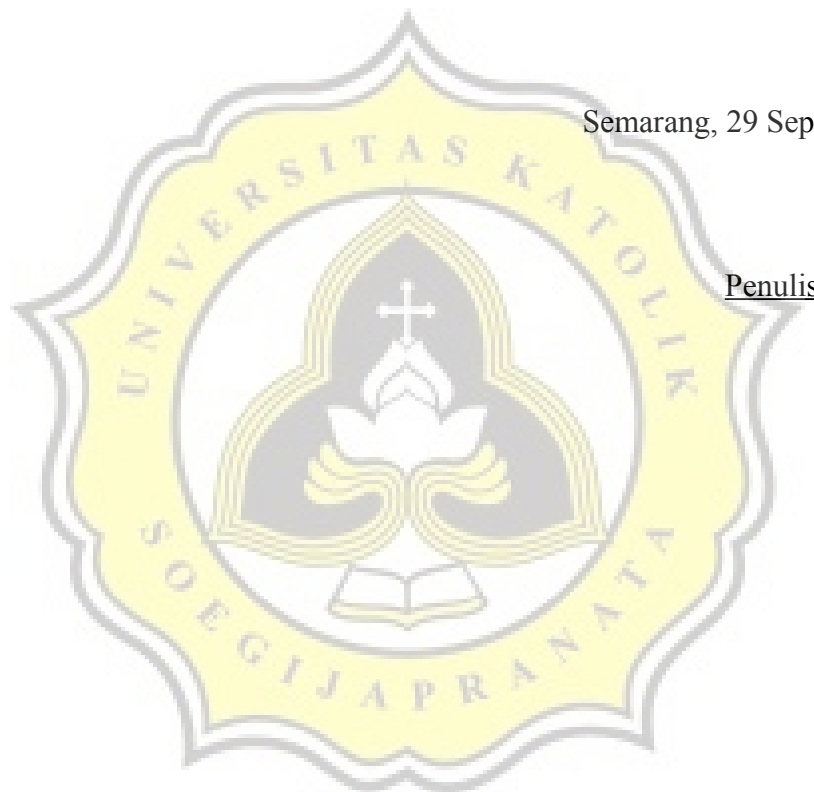
1. Dr. Kristiana Haryanti, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
2. Dra.V. Sri Sumijati, Msi, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama saya kuliah di S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Dr. Endang widyorini, MS, selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran, serta memberikan petunjuk kepada penulis dalam proses penulisan skripsi.
4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah mengajar penulis selama menempuh pendidikan.
5. Seluruh staf TU (Tata Usaha) Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membantu dalam segala urusan administrasi dan surat perijinan bagi penulis.
6. Seluruh staf Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membantu penulis dalam proses pencarian buku-buku referensi yang dibutuhkan.
7. Para pengelola *Game Centre* serta adik-adik yang telah membantu penulis dalam pengisian skala penelitian.

8. Koko Afri tercinta yang telah memberikan kasih sayangnya selama penulis menyelesaikan skripsi. Terima kasih untuk dukungan baik moril maupun materiil, juga doa dan semangat yang diberikan kepada penulis.
9. Papi dan mami tercinta atas dukungannya, baik berupa doa, kasih sayang, semangat serta materiil yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis hingga saat ini. Semoga bakti lia sebagai anak bisa selalu membuat papi dan mami bahagia hingga akhir hayat.
10. Ko Erna, tanteku tersayang yang telah mendukung dan mendoakan penulis hingga skripsi ini selesai.
11. Tante Ie, Yeri, Jeffin yang slalu menghibur, menyemangati dan juga mendoakan penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh keluarga dan saudara-saudaraku yang membantu mendoakan supaya skripsi ini cepat selesai.
13. Sahabat-sahabatku seperjuangan, Wulan, Shianty, Erlan, Cicil yang telah banyak sekali membantuku dan memberikan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Tetap saling dukung dan berdo'a ya buat kesuksesan kita.
14. Ko Ari sebagai kakakku yang selalu mengingatkanku untuk rajin dan tekun menyelesaikan skripsi ini, juga doa dan dukungannya kepada penulis.
15. Teman-temanku tersayang Mba Tunik, Krisnanti, Melinda, Kezia, Ninik, Itha, Ari yang telah banyak membantu, menghibur serta mendoakan penulis supaya skripsi ini cepat selesai.
16. Rekan-rekanku angkatan 2005 atas kebersamaannya selama ini.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu secara detil dalam bentuk apapun.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kebaikan penulis di masa mendatang. Semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semoga Tuhan memberkati semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini lebih dari apa yang telah diberikan kepada penulis.

Semarang, 29 September 2010



Penulis

DAFTAR ISI

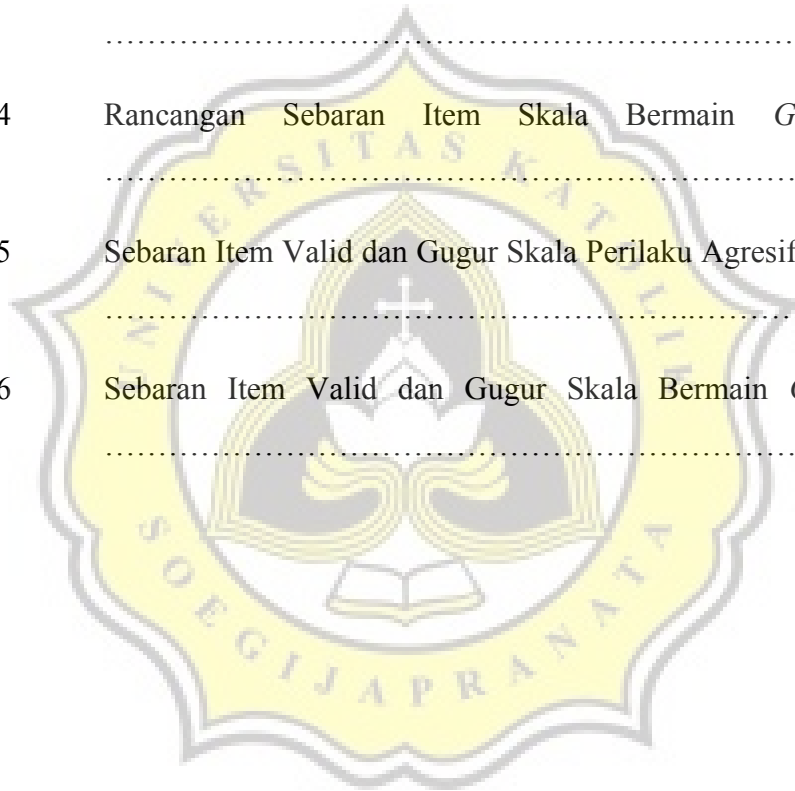
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	8
C. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	9
A. Perilaku Agresif Remaja	9
1. Pengertian Perilaku Agresif Remaja	9
2. Faktor-Faktor yang Menimbulkan Perilaku Agresif	11
3. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif	16
B. Bermain <i>Game Online</i>	17
1. Pengertian Bermain <i>Game Online</i>	17

2.	Aspek-Aspek bermain <i>Game Online</i>	22
3.	Karakteristik <i>Game Online</i>	23
C.	Hubungan Bermain <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Agresif Remaja	25
D.	Hipotesis	29
BAB III	METODE PENELITIAN	30
A.	Metode Penelitian yang Digunakan	30
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	30
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
1.	Perilaku Agresif Remaja	31
2.	Bermain <i>Game Online</i>	31
D.	Subyek Penelitian	32
E.	Metode Pengumpulan Data	33
1.	Skala Perilaku Agresif Remaja	33
2.	Skala Bermain <i>Game Online</i>	35
F.	Validitas dan reliabilitas Alat Ukur	36
1.	Uji Validitas	36
2.	Uji Reliabilitas	37
G.	Metode Analisis Data	38

BAB IV	PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN	40
A.	Orientasi Kancah Penelitian	40
B.	Persiapan Penelitian	41
1.	Penyusunan Alat Ukur	41
2.	Persiapan Membuat Surat Ijin	43
3.	Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	44
C.	Pelaksanaan Penelitian	47
BAB V	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A.	Hasil Penelitian	49
1.	Uji Asumsi	49
2.	Analisis Data	50
B.	Pembahasan	51
BAB VI	PENUTUP	56
A.	Kesimpulan	56
B.	Saran	57
	DAFTAR PUSTAKA	58
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1	<i>Blue Print</i> Skala Perilaku Agresif Pada Remaja	34
Tabel 2	<i>Blue Print</i> Skala Bermain <i>Game Online</i>	35
Tabel 3	Rancangan Sebaran Item Skala Perilaku Agresif Pada Remaja	42
Tabel 4	Rancangan Sebaran Item Skala Bermain <i>Game Online</i>	43
Tabel 5	Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Perilaku Agresif pada Remaja	45
Tabel 6	Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Bermain <i>Game Online</i>	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	61
Lampiran A Skala Penelitian	62
A-1 Skala Perilaku agresif pada Remaja	63
A-2 Skala Bermain <i>Game Online</i>	68
Lampiran B Data dan Uji Validitas dan Reliabilitas	74
B-1 Data dan Uji Validitas dan Reliabilitas perilaku Agresif pada Remaja.....	75
B-2 Data dan Uji Validitas dan Reliabilitas Bermain <i>Game Online</i>	84
Lampiran C Uji Asumsi	90
C-1 Uji NORMALITAS	91
C-2 Uji LINIERITAS	94
Lampiran D Analisis Data	96
Lampiran E Surat Izin Penelitian	98

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D.R. 2007. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. ***Skripsi***. Yogyakarta : Progd Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (indiegos@Gmail.com)
- Arikunto, S. 2006, ***Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktis***. Jakarta : Rineka Cipta.
- Atkinson, R.D. 1991. ***Pengantar Psikologi. Jilid 1***. Alih Bahasa : Michael Ardyanto. Jakarta : Erlangga.
- Azwar , S. 1999. ***Reliabilitas dan Validitas***. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset.
- _____. 2003. ***Penyusunan Skala Psikologi***. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset.
- Berkowitz, L. 2003. ***Emotional Behavioral. Mengenal Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya. Buku Kesatu***. Alih Bahasa : Hartatni Woro Susiatni. Jakarta : PPM.
- Breakwell, G.M. 1998. ***Copying With Aggressive Behavior : Mengatasi Perilaku Agresif***, Terjemahan : Bernardus Hidayat, Yogyakarta : Kanisius.
- Brian D. Ng, M.S. And Peter Wiemer-Hastings. 2005. Addiction to the Internet and Online Gaming. ***Cyberpsychology & Behavior. Vol 8, No 2***.
- Chaplin, J.P. 2001. ***Kamus Lengkap Psikologi***. Alih Bahasa : Kartono, K. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, A. 2007. Perilaku Agresif Pada Anak Ditinjau Dari Konformitas Terhadap Teman Sebaya. ***Skripsi***. Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang (tidak diterbitkan).
- Febrian, Jack, & Farida Andayani. 2002. ***Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi***. Bandung : CV Informatika.
- Hadi, S. 2000. ***Statistik. Jilid 2***. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- _____. 2000. ***Metodologi Research. Jilid 2***. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- _____. 2004. ***Metodologi Research. Jilid 1***. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hurlock, E.B. 1978. ***Perkembangan Anak : Jilid 1***. Jakarta : Erlangga.

- _____. 2002. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Panjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa : Istiwidayanti Soedjarwo. Jakarta : Erlangga.
- Kartono, Kartini dan Gulo, Dali. 1987. *Kamus Psikologi*. Bandung : Pionir Jaya.
- Kim, K, H. Dkk. 2002. E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global* pg. 71.
- Mappiere, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Offset Printing.
- Mulyana, D. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Monks, F.J. *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. 1991. Yogyakarta : UGM Press.
- Nielsen, S, E, dan Smith, J, H, 2003. Playing With fire : How do computer games affect the player. *Game Research : The Art, Science, and Business of Computer Games* (www.game-research.com).
- Piliang, Y,A, 2005. Cyberspace dan Perubahan Sosial: Eksistensi, Identitas, dan Makna. *Jurnal Balairung Jejaring Dunia Maya: Cyberspace dan Perubahan*. Jogjakarta : BPPM UGM.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Priyanto, P.H. 2000. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Santrock, J.W. 1995. *Life-Span Development*. Alih Bahasa : Juda Dumanik, Achmad Chusairi. Jakarta : Erlangga.
- Sukamto, M.E. 2000. Perlakuan Salah Terhadap Anak (*Child Abuse*). *Anima. Indonesian Psychological Journal*. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Surabaya. Vol. 15. No. 3.
- Tasmin, Martina. R. S, SPsi. 2002. *Manfaat Bermain Bagi Anak*. Jakarta. (http://www.e-psikologi.com/anak_detail.asp).
- Widjaya,H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi*. Jakarta : Rineka cipta.