

**GAMBARAN PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA SAAT BERMAIN  
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANGBANG**



**Oleh:**

**Aulia Fernanda Handika**

**1801618106**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Psikologi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING  
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

“Gambaran Perilaku Agresif pada Mahasiswa saat Bermain Game Online Mobile Legends:  
BangBang”

Nama Mahasiswa : Aulia Fernanda Handika  
 Nomor Registrasi : 1801618106  
 Jurusan/Program Studi : Psikologi  
 Tanggal Ujian : 23 Agustus 2023

Pembimbing I


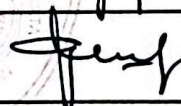

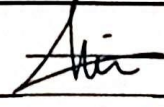

Pembimbing II




Hermeilia Megawati, M.A.  
 NIP. 198805032020122010

Liza Yudhita Widyastuti, M.Psi.  
 NIP. 199104252022032009

**Panitia Ujian Sidang Skripsi**

| NAMA  | TANDA TANGAN  | TANGGAL         |
|---|---|-----------------|
| Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi.<br>(Penanggung Jawab)*           |  | 07/07/23        |
| Dr. Gungum Gumelar, M.Si.<br>(Wakil Penanggung Jawab)**     |  | 23/08/23        |
| Herdiyan Maulana, Ph.D.<br>(Ketua Penguji)***               |  | 29 Agustus 2023 |
| Gita Irianda Rizkyani M., M.Psi.<br>(Dosen Penguji I)****   |  | 29 Agustus 2023 |
| Sri Juwita Kusumawardhani, M.Psi.<br>(Dosen Penguji II)**** |  | 29 Agustus 2023 |

Catatan:

- \*Dekan FPPsi
- \*\*Wakil Dekan I
- \*\*\*Ketua Penguji
- \*\*\*\*Dosen Penguji Selain Pembimbing

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Aulia Fernanda Handika

NIM : 1801618106

Prodi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "Gambaran Perilaku Agresif pada Mahasiswa saat Bermain *Game Online Mobile Legends: BangBang*"

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian sejak bulan Februari 2023 sampai dengan bulan Agustus 2023
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi atau karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Fernanda Handika

NIM. 1801618106



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aulia Fernanda Handika  
NIM : 1801618106  
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan Psikologi  
Alamat email : ferandaulia99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul : Gambaran Perilaku Agresif Pada Mahasiswa saat Bermain  
Game Online Mobile Legends : Bang Bang

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 September 2023



( Aulia Fernanda Handika )

## LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Be grateful with everything you have and you will be successful in everything you do“

Conor McGregor, 2015

Saya mempersembahkan skripsi ini untuk diri saya sendiri, ilmu pengetahuan, serta fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, tak lupa juga untuk orang tua, sahabat, dan teman terdekat yang selalu mendukung dan memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan saya.

**AULIA FERNANDA HANDIKA**

**GAMBARAN PERILAKU AGRESIF PADA MAHASISWA SAAT BERMAIN  
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANGBANG**

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi

Fakultas Pendidikan Psikologi

Universitas Negeri Jakarta

2023

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku agresif pada mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menganalisis uji deskriptif. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *The Buss-Perry Aggression Questionnaire (BP-AQ)* oleh Arnold Herbert Buss dan Mark Perry (1992) yang berisi 29 item. Sampel penelitian berjumlah 114 mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends: BangBang*. Sampel ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil gambaran yang sudah di analisis menyatakan bahwa mahasiswa yang melakukan perilaku agresif saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang* sebanyak 87 responden dengan nilai persentase sebesar 76,3% memiliki tingkat perilaku agresif kategori rendah, kemudian sebanyak 27 responden dengan nilai persentase sebesar 23,7% mempunyai tingkat perilaku agresif kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Perilaku Agresif, Mahasiswa, *Mobile Legends: BangBang*

**AULIA FERNANDA HANDIKA**

**DESCRIPTION OF AGGRESSIVE BEHAVIOR AMONG COLLEGE STUDENTS  
WHILE PLAYING MOBILE LEGENDS: BANGBANG**

*Thesis*

*Jakarta: Psychology Study Program*

*Faculty of Educational Psychology*

*State University of Jakarta*

2023

**ABSTRACT**

This study aims to determine the description of aggressive behavior among college students while playing Mobile Legends: BangBang. The method in this study uses a quantitative research by analyzing the descriptive tests. The measuring instrument used in this study was The Buss-Perry Aggression Questionnaire (BP-AQ) by Arnold Herbert Buss and Mark Perry (1992) which contains 29 items. The research sample amounted to 114 students who played Mobile Legends: BangBang. The results of the description that have been analyzed state that students who engage in aggressive behavior while playing Mobile Legends: BangBang as many as 87 respondents with a percentage value of 76.3% have a low level of aggressive behavior, then 27 respondents with a percentage value of 23.7% have a high level of aggressive behavior.

***Keywords:*** *Aggressive Behavior, College Students, Mobile Legends: BangBang*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT., atas segala rahmat dan nikmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang berjudul “Gambaran Perilaku Agresif pada Mahasiswa Saat Bermain *Game Online Mobile Legends: BangBang*”. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada jenjang sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sebagai simbol penutup perkuliahan pada jenjang ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu peneliti selama perkuliahan hingga proses pembuatan skripsi ini. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Si, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Wakil Dekan I, Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. phil Zarina Akbar, M.Psi., selaku Koordinator Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Hermeilia Megawati, M.A., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dukungan, serta semangat yang tiada henti dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Liza Yudhita Widyastuti, M.Psi., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dukungan, serta semangat yang tiada henti dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Pendidikan Psikologi yang telah mengerahkan tenaga dan waktunya dalam memberikan ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat kepada penulis selama menjalani proses pendidikan.



7. Seluruh Staff Tata Usaha dan Karyawan Fakultas Pendidikan Psikologi yang senantiasa membantu penulis untuk segala proses administrasi selama menempuh pendidikan.
8. Kepada Bapak dan Almh. Mama yang selalu memberikan saya dukungan moral dan dukungan materi selama penulis menjalani masa pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
9. Kepada Humai yang selalu menemani dan memberikan semangat saat menjalani proses pengerjaan skripsi.
10. Sahabat dan teman dekat yang sudah turut serta dalam melancarkan jalanya penelitian, yang tidak bisa penulis tulis namanya satu persatu tetapi tanpa mengurangi rasa hormat dari penulis.
11. Seluruh responden yang telah memberikan waktunya untuk mengisi kuesioner yang telah diberikan.
12. Semua pihak yang tanpa peneliti sadari berjasa dan berkontribusi dalam perkuliahan dan penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
13. Kepada *Mobile Legends: BangBang* yang telah menjadi inspirasi untuk penulis melakukan penelitian.

Terima kasih untuk setiap doa, dukungan, motivasi, materi yang telah diberikan kepada Saya sebagai penulis. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Jakarta, 20 Agustus 2023



Penulis,

Aulia Fernanda Handika

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN...</b>          | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>              | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>            | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                  | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                 | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                              | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                            | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                           | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                       | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                      | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                        | 6           |
| 1.3 Batasan Masalah .....                            | 6           |
| 1.4 Rumusan Masalah.....                             | 6           |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                          | 6           |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                         | 6           |
| 1.6.1 Manfaat Teoritis.....                          | 6           |
| 1.6.2 Manfaat Praktis.....                           | 7           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>8</b>    |
| 2.1 Perilaku Agresif .....                           | 8           |
| 2.1.1 Definisi Perilaku Agresif .....                | 8           |
| 2.1.2 Aspek Perilaku Agresif.....                    | 9           |
| 2.1.3 Dampak Perilaku Agresif .....                  | 10          |
| 2.1.4 Jenis Perilaku Agresif .....                   | 12          |
| 2.2 Mobile Legends: BangBang.....                    | 13          |
| 2.2.1 Definisi Mobile Legends: BangBang.....         | 13          |
| 2.2.2 Peran dalam Mobile Legends: BangBang.....      | 14          |
| 2.3 Mahasiswa .....                                  | 17          |
| 2.3.1 Definisi Mahasiswa .....                       | 17          |
| 2.3.2 Peran Mahasiswa.....                           | 17          |
| 2.3.3 Karakteristik Mahasiswa.....                   | 18          |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 2.4   | Kerangka Konseptual .....                                  | 18        |
| 2.5   | Hasil Penelitian yang Relevan .....                        | 20        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>              |  | <b>22</b> |
| 3.1   | Tipe Penelitian .....                                      | 22        |
| 3.2   | Identifikasi dan Operasional Variable Penelitian.....      | 22        |
| 3.2.1   | Definisi Konseptual .....                                  | 22        |
| 3.2.2   | Definisi Operasional .....                                 | 23        |
| 3.3   | Populasi dan Sampel .....                                  | 23        |
| 3.3.1   | Populasi .....   | 23        |
| 3.3.2   | Sampel .....   | 23        |
| 3.4   | Teknik Pengumpulan Data.....                               | 23        |
| 3.5   | Alat Ukur Perilaku Agresif .....                           | 24        |
| 3.5.1   | Pembuat Instrumen dan Asal Institusinya .....              | 24        |
| 3.5.2   | Tujuan Instrument Dibuat.....                              | 24        |
| 3.5.3   | Teori yang Mendasari Penyusunan Instrumen .....            | 25        |
| 3.5.4   | Uji Terpakai .....   | 26        |
| 3.5.5   | Analisis Data.....   | 28        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>30</b> |
| 4.1.  | Gambaran Responden .....                                   | 30        |
| 4.2.  | Prosedur Penelitian .....                                  | 30        |
| 4.2.1   | Persiapan Penelitian.....                                  | 30        |
| 4.2.2   | Pelaksanaan Penelitian.....                                | 31        |
| 4.3.  | Hasil Analisis Data Penelitian .....                       | 32        |
| 4.3.1   | Data Demografi .....                                       | 32        |
| 4.3.2   | Data deskriptif dari Perilaku Agresif.....                 | 36        |
| 4.3.3   | Kategorisasi Skor Perilaku Agresif .....                   | 38        |
| 4.3.4   | Analisis Data Cross Tabulation .....                       | 41        |
| 4.3.5   | Data deskriptif dari Permusuhan .....                      | 44        |
| 4.3.6   | Analisis Data Cross Tabulation Jenis Kelamin & Aspek ..... | 47        |
| 4.3.7   | Analisis Data Cross Tabulation Usia & Aspek .....          | 49        |
| 4.4.  | Pembahasan.....  | 54        |
| 4.5.  | Keterbatasan Penelitian.....                               | 57        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>  |  | <b>59</b> |
| 5.1.  | Kesimpulan .....   | 59        |
| 5.2.  | Implikasi .....  | 60        |

|                            |                                |           |
|----------------------------|--------------------------------|-----------|
| 5.3.                       | Saran .....                    | 60        |
| 5.3.1.                     | Bagi Responden Penelitian..... | 60        |
| 5.3.2.                     | Bagi Peneliti Selanjutnya..... | 61        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> |                                | <b>62</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>      |                                | <b>65</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b> |                                | <b>86</b> |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan .....        | 20 |
| Tabel 3. 1 Blue print .....                    | 26 |
| Tabel 3. 2 Uji Terpakai .....                  | 27 |
| Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas .....              | 28 |
| Tabel 4.1. Jenis Kelamin Responden .....       | 31 |
| Tabel 4.2 Usia Responden .....                 | 33 |
| Tabel 4.3 Data Deskriptif Agresif Fisik.....   | 35 |
| Tabel 4.4 Karakteristik Responden .....        | 37 |
| Tabel 4.5 Data Deskriptif Agresif Verbal ..... | 37 |
| Tabel 4.6 Karakteristik Responden .....        | 39 |
| Tabel 4.7 Data Deskriptif Kemarahan.....       | 40 |
| Tabel 4.8 Karakteristik Responden .....        | 42 |
| Tabel 4.9 Data Deskriptif Permusuhan .....     | 42 |
| Tabel 4.10 Karakteristik Responden .....       | 44 |
| Tabel 4.11 Jenis Kelamin & Agresif Fisik ..... | 45 |
| Tabel 4.12 Jenis Kelamin & Agresif Fisik ..... | 45 |
| Tabel 4.13 Jenis Kelamin & Kemarahan .....     | 46 |
| Tabel 4.14 Jenis Kelamin & Permusuhan .....    | 46 |
| Tabel 4.15 Usia & Agresif Fisik .....          | 47 |
| Tabel 4.16 Usia & Agresif Verbal .....         | 48 |
| Tabel 4.17 Usia & Kemarahan .....              | 49 |
| Tabel 4.18 Usia & Permusuhan.....              | 50 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....      | 19 |
| Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden.....  | 33 |
| Gambar 4. 2 Usia Responden .....          | 35 |
| Gambar 4. 3 Histogram Agresif Fisik.....  | 37 |
| Gambar 4. 4 Histogram Agresif Verbal..... | 39 |
| Gambar 4. 5 Histogram Kemarahan .....     | 42 |
| Gambar 4. 6 Histogram Permusuhan.....     | 45 |

