



**PERILAKU AGRESI PEMAIN *GAME ONLINE DOTA 2***

**SKRIPSI**

**DISUSUN OLEH:**

**KHAERUL MUKMININ**

**705110192**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**JAKARTA**

**2018**



## **PERILAKU AGRESI PEMAIN *GAME ONLINE DOTA 2***

**Skripsi Ini Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menempuh Ujian Sarjana Strata  
Satu (S-1) Psikologi**

**DISUSUN OLEH:  
KHAERUL MUKMININ  
705110192**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
2018**

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur pertama kali kepada Tuhan yang Maha Esa karena dengan ijin-Nya, maka skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Selanjutnya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Dekan serta seluruh staf Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara. Penulis juga tentunya ingin berterima kasih secara khusus kepada Ibu Riana sebagai dosen pembimbing skripsi pada masa ekstensi yang sudah bersabar menghadapi penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Orang Tua dan wali penulis yang sudah membiayai perkuliahan dan membesarkan penulis hingga saat ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang membantu menyelesaikan skripsi ini. Terutama teman-teman dari Adakers seperti Nikki, Michael, dan lain lain serta teman-teman Fakultas Psikologi UNTAR lainnya yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini serta kepada teman-teman lain yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih kepada subyek yang bersedia untuk mengisi maupun membantu menyebarkan kuisisioner penelitian. Tidak lupa peneliti berterima kasih kepada staf-staf Fakultas Psikologi UNTAR yang telah membantu administrasi, serta dosen-dosen yang telah mengajar penulis mulai dari semester awal hingga semester akhir. Untuk pihak-pihak yang terlibat dan telah banyak berperan baik secara langsung dan tidak langsung dalam pembuatan skripsi ini penulis juga mengucapkan terima kasih.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran agresi pemain *game online dota 2*. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi masyarakat

dan tentunya dapat dikembangkan menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun agar dapat membuat skripsi ini lebih baik. Penulis menyatakan sepenuhnya bertanggung jawab atas keseluruhan skripsi ini.

Jakarta, 25 Juni 2018

(Khaerul Mukminin)

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b> .....	p-1
<b>Daftar Isi</b> .....	p-3
<b>Abstrak</b> .....	p-6
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Perilaku agresi .....	9
2.1.1 Definisi Perilaku Agresi.....	9
2.1.2 Faktor-Faktor Perilaku Agresi.....	10
2.1.3 Dimensi Agresi.....	11
2.2 <i>Game Online</i> .....	12
2.2.1 Definisi dan Sejarah.....	12
2.2.2 <i>DOTA 2</i> .....	14
2.3 Dewasa Awal.....	15
2.4 Kerangka Berpikir .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	18
3.1 Subyek Penelitian .....	18
3.2 Jenis Penelitian .....	18

3.3 <i>Setting</i> dan Peralatan Penelitian .....	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1 Persiapan Penelitian .....	19
3.4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	19
3.5 Pengolahan dan Teknik Analisis Data.....	22
3.5.1 Gambaran Subyek Penelitian.....	22
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>25</b>
4.1 Gambaran Data Agresi .....	27
4.2 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Dimensi.....	29
4.2.1 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Dimensi Anger.....	29
4.2.2 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Dimensi Verbal Aggression.....	29
4.2.3 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Dimensi Physical Aggression....	30
4.2.4 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Dimensi Hostility.....	30
4.2.5 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Seluruh Dimensi.....	31
4.3 Gambaran Data Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	32
4.3.1 Gambaran Data Agresi Dimensi Anger Berdasarkan Jenis Kelamin...	32
4.3.2 Gambaran Data Agresi Dimensi Verbal Aggression Berdasarkan Jenis Kelamin.....	32
4.3.3 Gambaran Data Agresi Dimensi Physical Aggression berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
4.3.4 Gambaran Data Agresi Dimensi Hostility Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
4.3.5 Gambaran Data Agresi Seluruh Dimensi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
<b>BAB V KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN.....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Diskusi.....	36
5.3 Saran.....	37

5.3.1 Saran Teoritis.....	37
5.3.2 Saran Praktis .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>P-1</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>L-1</b>

## **ABSTRAK**

**KHAERUL MUKMININ (705110192)**

**Perilaku Agresi Pemain Game Online Dota 2 ( Dr. Riana Sahrani, M.Si., Psi.)  
Program studi S1 Psikologi Universitas Tarumanagara (hal 1-38, p 1-6)**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perilaku agresi pemain game online dota 2 berdasarkan teori Buss & Perry. Penelitian ini menyertakan 378 subjek yang masih bermain game online dota 2 di daerah jabodetabek menggunakan alat ukur adaptasi dari BPAQ (Buss-Perry Aggression Questionnaire). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non eksperimental dengan menunjukkan perilaku agresi memakai tiga kategori yaitu kategori rendah, normal, dan tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya agresi pemain Dota 2 masuk dalam kategori normal. Dari analisis untuk keseluruhan, berdasarkan kategori tinggi, normal, dan tinggi sebaran data pada 378 subyek berada pada 78,3% di kategori normal, 10.8% di kategori rendah dan 10.8% berada di kategori tinggi. Lalu saat di analisis seberapa besar agresi berdasarkan jenis kelamin, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan Jadi dapat disimpulkan bahwa besarnya perilaku agresi pada pemain game online Dota 2 berada pada kecenderungan normal.

Kata kunci: Agresi, Game Online, Dota 2



## **Abstract**

**KHAERUL MUKMININ (705110192)**

**Aggression Behaviour in Player of Online Game Dota 2 (Dr. Riana Sahrani, M.Si., Psi.) Bachelor degree of Psychology, Tarumanagara University (hal 1-38, p 1-6)**

The purpose of this research is to describe aggression behavior in player of online game dota 2 using Buss & Perry theory. This research have 378 subject who still play dota 2 using adaptation of BPAQ (Buss-Perry Aggression Questionnaire) live in jabodetabek. The method that researcher using is quantitative non experiment that describe aggression behaviour with 3 category, that is low, normal and high.

This research show the aggression behavior in dota 2 is in normal category. From 378 subject, analysis show the subject is in normal category with 78,3 category is in normal, 10,8% in low category, and 10,8% in high category. When this analysis using gender, there is no significant differensist between male and female subject. The conclusion of the research is the aggression behavior in player of online game dota 2 is trend in normal category.

Key words: Aggression, game online, Dota 2