



**Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan
Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Diponegoro**

Penyusun

Nama : Andika Wibisono

NIM : 14030114120030

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2019

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH (SKRIPSI)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andika Wibisono
NIM : 14030114120030
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

**Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan
Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja**

adalah benar-benar **hasil karya saya sendiri** dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain. Apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar sarjananya).

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bila diperlukan.

Semarang, 10 Mei 2019
Pembuat Pernyataan,

Andika Wibisono
NIM. 14030114120030

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja

Nama Penyusun : Andika Wibisono

NIM : 14030114120030

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I

Semarang, 10 Maret 2019

Dekan



Dr. Drs Hardi Warsono, MTP

NIP.196408271990011001

Wakil Dekan I

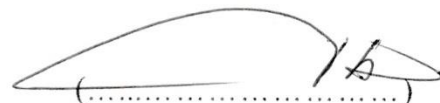


Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

NIP. 19610510 198902 1 002

Dosen Pembimbing :

1. Agus Naryoso, S.Sos, M. Si



Dosen Penguji Skripsi :

1. Dra. Hj. Sri Widowati H. M.S
2. S. Rouli Manalu, S.Sos, M.M.



HALAMAN MOTTO

God is never wrong. So determine your life choices
from now on.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan berkah-Nya sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Serta penulis mengucapkan rasa terima kasih dengan adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Dengan ketulusan hari, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas karunia dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat melaksanakan kegiatan Tugas Akhir/Skripsi dan menyelesaikannya dengan baik.
2. Bapak Bambang Sunarto dan Endang Sri Setyowati, selaku orangtua yang selalu mendukung dan memberi semangat tiada henti kepada peneliti.
3. Endang Sri Retnorini, selaku bude yang membantu membiayai kuliah dan mendukung tiada henti kepada peneliti.
4. Bapak Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.
5. Drs. Joyo N S Gono M.Si selaku Dosen Wali, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan terbaik dan memudahkan peneliti dalam melaksanakan kegiatan kuliah selama 10 semester ini.
6. Agus Naryoso, S.Sos, M. Si selaku dosen pembimbing yang sangat baik dan telah membimbing serta memberikan arahan dalam revisi sehingga skripsi ini terselesaikan.
7. Dra. Hj. Sri Widowati H. M.S dan S. Rouli Manalu, S.Sos, M.M., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran serta arahan pada saat filter dan bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi.
8. Sahil, Dhany, Komet, Kukuh, Faizudin, Burhanudin, Rio, Prio, Indro selaku teman saling support dan berkeluh kesah selama 10 Semester. Tidak lupa juga anak-anak Kumanikasi 2014 yang selalu memberikan kegembiraan.
9. Mas habib, Mas Vije, Alam, Mas Arya, Mas Aldien, Mas Dipta, Mas Lutfi, Mas Bram , Ka Chaca selaku orang orang yang berpengaruh dalam cerita hidup peneliti di Semarang. Tidak lupa juga anak anak CAVE TROLL yang selalu memberikan kegembiraan.

10. Kontrakan Penampungan Napi yang selalu memberikan support dan kegembiraan peneliti saat di Semarang
11. Nadira dan Isya, orang yang pernah mengisi jalan cerita hidup peneliti selama di Semarang dan menjadikan sebuah motivasi bagi peneliti.
12. Mas Dani, selaku kakak sepupu yang membantu dan terus mendukung peneliti agar bisa menyelesaikan penelitian ini .
13. Mas Geza, seseorang yang sudah peneliti anggap sebagai kakak kandung sendiri yang membantu dan terus mendukung peneliti agar bisa menyelesaikan penelitian ini
14. Lagu-lagu Indah yang menerima keseharian ku mengerjakan skripsi, khususnya Armada band, Fourtwenty, Guyon waton dll.
15. Seluruh pihak yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini yang belum disebutkan, terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan kepada peneliti.

ABSTRAKSI

Judul : Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja

Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat khususnya pada video game online dan memberi dampak bagi para pemainnya khususnya pada anak remaja. Dengan adanya pengawasan orang tua menjadi dasar untuk mengurangi dampak negatif seperti agresif yang di ciptakan dari kekerasan video game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Dalam menentukan hipotesis yang akan digunakan, penelitian ini menggunakan *teori General Aggression model (GAM)* dan *parental mediation* dengan model *Interaction Restrictions*. Populasi penelitian adalah anak remaja yang berusia 16-18 tahun di Kota Semarang yang bermain game Mobile Legend.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Kendall's Tau b, menunjukkan hasil bahwa: nilai signifikansi dan korelasi (H1) yang dihasilkan dari hasil pengujian Kendall's Tau b dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.01 ($\leq 1\%$)) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.771 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, dan tingkat hubungannya terbukti positif kuat. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil tersebut dapat disimpulkan. Sedangkan nilai signifikansi dan korelasi (H2) yang dihasilkan dari hasil pengujian Kendall's Tau b dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000 (dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.01 ($\leq 1\%$)) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.782 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, dan tingkat hubungannya terbukti positif dan kuat. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil tersebut dapat disimpulkan.

Kata Kunci: Intensitas bermain game online, Pengawasan Orang Tua, dan Perilaku Agresif Verbal

ABSTRACT

Title : Relationship Between Intensity of Playing Legend Legend Games and Parental Supervision with Verbal Aggressive Behavior in Adolescents

The development of technology is growing rapidly, especially in online video games and has an impact on the players, especially in adolescents. With the supervision of parents, it becomes the basis for reducing negative impacts such as aggressive created by violent video games. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend and parental supervision with verbal aggressive behavior in adolescents. In determining the hypothesis to be used, this study uses the *theory of General Aggression model (GAM)* and *parental mediation with the Interaction Restrictions model*. The study population was teenagers aged 16-18 years in the city of Semarang who played the Mobile Legend game.

Based on the results of hypothesis testing carried out using Kendall's Tau b, the results show that: the significance value and correlation (H1) generated from Kendall's Tau b test results using SPSS obtained a significance value of 0.001 (where the significance level is smaller than 0.01 ($\leq 1\%$)) and the correlation coefficient value is 0.771 which shows that the relationship between variables has a positive correlation, and the level of the relationship is proven to be positively strong. Thus indicating that these results can be concluded. While the significance value and correlation (H2) generated from the results of testing Kendall's Tau b using SPSS obtained a significance value of 0,000 (where the significance level is smaller than 0.01 ($\leq 1\%$)) and the correlation coefficient value is 0.782 which indicates that the relationship between variables have a positive correlation, and the level of the relationship is positive and strong. Thus indicating that these results can be concluded.

Keywords: The intensity of playing games online, Parental Control, and Verbal Aggressive Behavior

KATA PENGANTAR

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur hubungan antara intensitas bermain game mobile legend (X1) dan pengawasan orang tua (X2) dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja (Y). Skripsi ini dibagi menjadi 4 (empat) bab. BAB 1 berisi tentang latar belakang dan permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini, kerang teori yang berisi teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori General Aggression model (GAM) dan Parental Mediation dengan menggunakan Interaction Restrictions, populasi dan sampel yang digunakan serta cara analisis data. BAB II berisi temuan-temuan yang didapatkan dari hasil survei. BAB III berisi tentang analisis uji hipotesis dengan menggunakan analisis Kendall's Tau b. Sedangkan BAB IV berisi tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan S1 Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro, Semarang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Signifikansi Penelitian.....	15
1.5 Kerangka Teori.....	17
1.6 Hipotesis.....	29
1.7 Definisi Konseptual.....	29
1.8 Definisi Operasional.....	30
1.9 Metodologi Penelitian.....	32
BAB II INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGEND DAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA ANAK REMAJA	38
2.1 Uji Validitas dan Reabilitas.....	38
2.1.1 Uji Validitas	38
2.1.2. Uji Reabilitas	41
2.2 Identitas Responden.....	42
2.2.1 Usia Responden.....	42

2.3 Intensitas Bermain Game Mobile Legend.....	43
2.3.1 Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Dalam Sehari.....	43
2.3.2 Durasi Bermain Game Mobile Legend dalam Sehari.....	44
2.3.3 Kemampuan Memahami Jenis Hero Yang Ada di Mobile Legend.....	45
2.3.4 Kemampuan Memahami Embleme Yang Ada di Mobile Legend.....	47
2.3.5 Kemampuan Memilih Hero Yang Memiliki 2 Role Yaitu Tank Sekaligus Support.....	48
2.3.6 Kemampuan Menyebutkan Istilah Yang Ada Dalam Mobile Legend.....	49
2.3.7 Kemampuan menebak Ultimate Hurricane Dance di Mobile Legend.....	50
2.3.8 Kemampuan Menebak Skin Modena Butterfly di Mobile Legend.....	52
2.3.9 Kemampuan Menebak Jumlah Tier / Divisi Yang Ada di Mobile Legend.....	53
2.4 Pengawasan Orang Tua.....	55
2.4.1 Frekuensi Orang Tua Mengingatkan Anaknya Mengenai Dampak Negatif dari Internet Dalam Sehari	55
2.5 Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja.....	56
2.5.1 Mengejek Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend.....	57
2.5.2 Memaki Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend.....	58
2.5.3 Mengancam Player Lain Dalam Bermain Game Mobile Legend	58
2.5.4 Mempermalukan Lawan Dalam Bermain Game Mobile Legend	60
2.5.5 Membentak Teman Satu Team Saat Bermain Game Mobile Legend.....	61
2.5.6 Melakukan Name Calling (menyebut nama orang lain dengan kata - kata yang tidak sepatasnya) Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend.....	62
2.5.7 Berteriak Dengan Kata – Kata Tidak Pantas Saat Bermain Game Mobile Legend.....	63
2.5.8 Melakukan Sarkas Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend....	64
BAB III UJI HIPOTESIS DAN PEMBAHASAN.....	65
3.1 Uji Hipotesis.....	66
3.1.1 Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja.....	66
3.1.2 Hubungan Antara Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja.....	67
3.2 Pembahasan.....	68

3.2.1 Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja.....	68
3.2.2 Hubungan Antara Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja.....	71
BAB IV PENUTUP.....	74
4.1 Simpulan.....	74
4.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain Game Mobile Legend (X1).....	39
Tabel 2.2 Hasil Uji Validitas Pengawasan Orang Tua (X2).....	40
Tabel 2.3 Hasil Uji Validitas Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja (Y).....	40
Tabel 2.4 Hasil Uji Reabilitas X1,X2,Y.....	41
Tabel 3.1 Hasil Korelasi Hubungan antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja.....	66
Tabel 3.2 Hasil Korelasi Hubungan antara pengawasan orang tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja.....	67

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018.....	6
Diagram 1.2 Pemberian Tablet dari Orang Tua Untuk Anak.....	8
Diagram 1.3 Data Kekerasan Anak Remaja tahun 2016.....	11
Diagram 2.1 Usia Responden.....	42
Diagram 2.2 Frekuensi bermain Game Mobile Legend dalam sehari.....	44
Diagram 2.3 Durasi Bermain Game Mobile Legend Dalam Sehari.....	45
Diagram 2.4 Kemampuan Memahami Jenis Hero yang Ada di Mobile Legend.....	46
Diagram 2.5 Kemampuan Memahami Emblem yang Ada di Mobile Legend.....	47
Diagram 2.6 Kemampuan memilih hero yang memiliki 2 role yaitu Tank sekaligus support.....	48
Diagram 2.7 Kemampuan menyebutkan Istilah dalam Mobile Legend.....	50

Diagram 2.8 Kemampuan menebak Ultimate Hurricane Dance di Mobile legend.....	51
Diagram 2.9 Kemampuan menebak Skin Modena Butterfly di Mobile legend.....	52
Diagram 2.10 Kemampuan menebak jumlah Tier / Divisi yang ada di Mobile Legend.....	54
Diagram 2.11 Frekuensi Orang Tua Mengingatkan Anaknya Mengenai Dampak Negatif dari Internet Dalam Sehari.....	55
Diagram 2.12 Mengejek Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend.....	57
Diagram 2.13 Memaki Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend.....	58
Diagram 2.14 Mengancam Player Lain dalam Bermain Game Mobile Legend.....	58
Diagram 2.15 Memermalukan Lawan Dalam Bermain Game Mobile Legend.....	60
Diagram 2.16 Membentak Teman Satu Team Saat Bermain Game Mobile Legend..	61
Diagram 2.17 Melakukan Name Calling.....	62
Diagram 2.18 Berteriak Dengan Kata – Kata Tidak Pantas Saat Bermain Game Mobile Legend.....	63
Diagram 2.19 Melakakukan Sarkas Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Downloader Mobile Legend.....	2
Gambar 1.2 Contoh Kata – Kata Kotor Pada Game Mobile Legend.....	3
Gambar 1.3 Contoh Kata - Kata Kotor Pada Game Mobile Legend.....	4
Gambar 1.4 Contoh Ancaman Dalam Game Mobile Legend.....	5
Gambar 1.5 Berita Tentang Dampak Kekerasan dari Bermain Game Mobile Legend...	9
Gambar 1.6 Berita Dampak Negatif Bermain Game Online Yang Berujung Pembunuhan.....	10
Gambar 1.7 Hipotesis.....	29
Gambar 2.1 Jenis Hero di Game Mobile Legend.....	46
Gambar 2.2 Emblem di Game Mobile Legend.....	48
Gambar 2.3 Hero Minotour.....	49
Gambar 2.4 hero Lolita.....	49
Gambar 2.5 Hero Akai dalam Mobile Legend.....	52
Gambar 2.6 Skin Modena Butterfly Hero Miya.....	53
Gambar 2.7 Divisi / Tier di Mobile Legend.....	54
Gambar 2.8 Voice Chat dalam Mobile Legend.....	59

Gambar 2.9 Mobile legend terkait dengan akun Facebook.....	60
Gambar 2.10 Reward dan Posisi yang di berikan Mobile Legend.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Buku untuk Penelitian
2. Matriks Penelitian
3. Kuisisioner
4. Uji Validitas
5. Uji Reliabilitas
6. Uji Korelasi
7. Tabel Induk