



**HUBUNGAN *LOCUS OF CONTROL* DENGAN PERILAKU
AGRESI PADA PEMAIN *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE*
ARENA (MOBA) DEWASA AWAL**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

STEVEN IMMANUEL

705150139

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019



**HUBUNGAN *LOCUS OF CONTROL* DENGAN PERILAKU
AGRESI PADA PEMAIN *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE
ARENA (MOBA)* DEWASA AWAL**

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

DISUSUN OLEH:

STEVEN IMMANUEL

705150139

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Steven Immanuel**

NIM : **705150139**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

Hubungan Locus of Control dengan Perilaku Agresi pada Pemain Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dewasa Awal

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 23 Desember 2019

Yang Memberikan Pernyataan



6000

Steven Immanuel



Scanned with
CamScanner

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Steven Immanuel**
 N I M : **705150139**
 Alamat : **Jl. Pengadegan Utara III No. 14**
 Jakarta 12770

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

Hubungan Locus of Control dengan Perilaku Agresi pada Pemain Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dewasa Awal

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 23 Desember 2019

Yang Membuat Pernyataan


Steven Immanuel



Scanned with
CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**HUBUNGAN *LOCUS OF CONTROL* DENGAN
PERILAKU AGRESI PADA PEMAIN *MULTIPLAYER*
ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) DEWASA AWAL**

Steven Immanuel

705150139



(Pamela Hendra Heng, S.Pd., M.P.H., M.A., Ph.D.)

Pembimbing

Jakarta, 17 Desember 2019

Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara



Dr. Rostiana, M.Si., Psi.

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**HUBUNGAN *LOCUS OF CONTROL* DENGAN
PERILAKU AGRESI PADA PEMAIN *MULTIPLAYER*
ONLINE BATTLE ARENA (MOBA) DEWASA AWAL**

**Steven Immanuel
705150139**

PANITIA UJIAN



(Dr. Heni Mularsih, M.Psi., Psi.)

Penguji I



**(Sandy Kartasasmita,
M.Psi., Psi.)**

Penguji II



**(Pamela Hendra Heng, S.Pd.,
M.P.H., M.A., Ph.D.)**

Penguji III

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan perlindungannya selama proses pembuatan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan materi dan dukungan emosional dari teman-teman yang selalu siap menolong peneliti. Terutama dukungan emosional yang sangat membantu peneliti di saat peneliti kesulitan dan merasa terpuruk. Terima kasih kepada Ibu Pamela Hendra Heng, S.Pd., M.P.H., M.A., Ph.D., selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti untuk terus maju. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan kesabaran yang selalu diberikan pembimbing selama bimbingan berlangsung. Walaupun peneliti memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, namun pembimbing selalu sabar dalam menghadapi hal tersebut. Selanjutnya ucapan terima kasih juga kepada ibu Rita Markus dan bu Rahmah Hastuti, yang telah membantu peneliti dalam melakukan *expert judgement* sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai prosedur.

Secara khusus peneliti berterima kasih kepada kedua orang tua, terutama mama, yang telah memberikan kesempatan serta mewujudkan cita-cita peneliti untuk meneruskan pendidikan sarjana. Peneliti menyadari berbagai perjuangan dan usaha yang telah mama berikan mulai sejak kecil, hingga saat ini peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dan wisuda nanti.

Selanjutnya peneliti turut berterima kasih kepada Fifi yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi, baik secara teknis maupun dukungan emosional sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu. Dan terakhir peneliti

berterima kasih kepada seluruh anggota UKM Bar dan Sentra, serta seluruh partisipan yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Terlepas dari semuanya, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Oleh karena hal itu, peneliti sepenuhnya bersedia menerima kritik dan saran dari pembaca. Skripsi ini disusun oleh peneliti sendiri tanpa adanya campur tangan dari pihak lain.

Jakarta, 01 Desember 2019

Steven Immanuel

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Lampiran	ix
Abstrak	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Sistematika Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Perilaku Agresi.....	8
2.1.1 Definisi Perilaku Agresi.....	8
2.1.2 Dimensi Perilaku Agresi.....	9
2.2 <i>Locus of Control</i>	11
2.2.1 Definisi <i>Locus of Control</i>	11
2.2.2 Tipe <i>Locus of Control</i>	11
2.2.3 Dimensi <i>Locus of Control</i>	12

2.3 Pemain <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> (MOBA)	12
2.4 Dewasa Awal	14
2.4.1 Perkembangan Fisik Dewasa Awal.....	14
2.4.2 Perkembangan Kognitif Dewasa Awal	14
2.4.3 Perkembangan Psikososial Dewasa Awal	15
2.5 Kerangka Berpikir	15
2.6 Hipotesis Penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Partisipan Penelitian	18
3.1.1 Kriteria Partisipan.....	18
3.1.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	19
3.2 Desain Penelitian	19
3.3 <i>Setting</i> dan Peralatan Penelitian.....	19
3.4 Pengukuran Penelitian	20
3.4.1 Pengukuran Variabel <i>Locus of Control</i>	20
3.4.2 Pengukuran Variabel Perilaku Agresi.....	21
3.5 Prosedur Penelitian.....	24
3.5.1 Persiapan Penelitian.....	24
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian.....	25
3.6 Pengolahan dan Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	27
4.1 Gambaran Partisipan Penelitian.....	27
4.1.1 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin. 27	
4.1.2 Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Usia	28

4.1.3	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Kota Tempat Tinggal	29
4.1.4	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Jenis Pekerjaan	29
4.1.5	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Lamanya Bermain.....	30
4.1.6	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Bermain Harian	31
4.1.7	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Bermain Mingguan	32
4.2	Gambaran Data Umum.....	32
4.2.1	Gambaran Variabel <i>Locus of Control</i>	32
4.2.2	Gambaran Variabel Perilaku Agresi	34
4.3	Analisis Data Utama	36
4.3.1	Uji Normalitas Data	36
4.3.2	Uji Korelasi antara <i>Locus of Control</i> dan Perilaku Agresi	37
4.4	Analisa Data Tambahan Penelitian.....	39
4.4.1	Perbedaan <i>Locus of Control</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.4.2	Perbedaan Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin	40
4.4.3	Perbedaan <i>Locus of Control</i> Berdasarkan Usia	41
4.4.4	Perbedaan Perilaku Agresi Berdasarkan Usia	42
4.4.5	Perbedaan Perilaku Agresi Berdasarkan Lama Bermain	43
4.4.6	Perbedaan Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain Harian	44

4.4.7 Perbedaan Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain	
Mingguan	45
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Diskusi	47
5.3 Saran	48
5.3.1 Saran Teoretis	48
5.3.2 Saran Praktis	49
<i>Abstract</i>.....	xiii
Daftar Pustaka	P-1
Lampiran	L-1

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Uji Reliabilitas Variabel LoC.....	20
Tabel 2	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi.....	22
Tabel 3	Gambaran Jenis Kelamin Partisipan.....	28
Tabel 4	Gambaran Usia Partisipan	28
Tabel 5	Gambaran Kota Tempat Tinggal Partisipan.....	29
Tabel 6	Gambaran Pekerjaan Partisipan.....	30
Tabel 7	Gambaran Lamanya Bermain Partisipan.....	31
Tabel 8	Gambaran Durasi Bermain Harian Partisipan.....	31
Tabel 9	Gambaran Durasi Bermain Mingguan Partisipan.....	32
Tabel 10	Gambaran Data Variabel LoC.....	33
Tabel 11	Gambaran Data Variabel Perilaku Agresi.....	34
Tabel 12	Gambaran Data Setiap Dimensi Variabel Perilaku Agresi..	35
Tabel 13	Uji Normalitas Variabel LoC.....	36
Tabel 14	Uji Normalitas Variabel Perilaku Agresi.....	37
Tabel 15	Uji Korelasi.....	38
Tabel 16	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Internal</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Tabel 17	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Powerful Others</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 18	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Chance</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
Tabel 19	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin	41

Tabel 20	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Internal</i> Berdasarkan Usia.....	41
Tabel 21	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Powerful Others</i> Berdasarkan Usia.....	42
Tabel 22	Uji Beda Variabel LoC Dimensi <i>Chance</i> Berdasarkan Usia.....	42
Tabel 23	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Usia.....	43
Tabel 24	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Lama Bermain	44
Tabel 25	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain Harian.....	44
Tabel 26	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain Mingguan.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Penelitian (<i>Google Forms</i>).....	L-1
Lampiran 2	Bukti <i>Expert Judgement</i> Alat Ukur <i>Locus of Control</i> ...	L-12
Lampiran 3	Bukti <i>Expert Judgement</i> Alat Ukur Perilaku Agresi.....	L-17
Lampiran 4	Bukti Pengambilan Data.....	L-23
Lampiran 5	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin.....	L-25
Lampiran 6	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Usia...	L-26
Lampiran 7	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Kota Tempat Tinggal.....	L-27
Lampiran 8	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	L-31
Lampiran 9	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Lama Bermain.....	L-32
Lampiran 10	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Bermain Harian.....	L-33
Lampiran 11	Gambaran Partisipan Penelitian Berdasarkan Durasi Bermain Mingguan.....	L-34
Lampiran 12	Gambaran Data Umum Variabel <i>Locus of Control</i>	L-35
Lampiran 13	Gambaran Data Umum Variabel Perilaku Agresi	L-36
Lampiran 14	Uji Normalitas Data Variabel <i>Locus of Control</i>	L-37
Lampiran 15	Uji Normalitas Data Variabel Perilaku Agresi	L-38
Lampiran 16	Uji Korelasi LoC Dimensi <i>Internal</i>	L-39
Lampiran 17	Uji Korelasi LoC Dimensi <i>powerful others</i>	L-40

Lampiran 18	Uji Korelasi LoC Dimensi <i>Chance</i>	L-41
Lampiran 19	Uji Beda LoC Berdasarkan Jenis Kelamin (<i>Mann-Whitney</i>).....	L-42
Lampiran 20	Uji Beda Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin (<i>Independent Sample T Test</i>)	L-43
Lampiran 21	Uji Beda Variabel LoC Berdasarkan Usia (<i>Kruskal-Wallis</i>).....	L-44
Lampiran 22	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Usia (ANOVA)	L-45
Lampiran 23	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Lama Bermain (ANOVA).....	L-46
Lampiran 24	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain Harian (ANOVA).....	L-47
Lampiran 25	Uji Beda Variabel Perilaku Agresi Berdasarkan Durasi Bermain Mingguan (ANOVA).....	L-48
Lampiran 26	Uji Reliabilitas Variabel LoC Dimensi <i>Internal</i>	L-49
Lampiran 27	Uji Reliabilitas Variabel LoC Dimensi <i>Powerful Others</i> ...	L-50
Lampiran 28	Uji Reliabilitas Variabel LoC Dimensi <i>Chance</i>	L-51
Lampiran 29	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi Dimensi <i>Physical Aggression</i>	L-52
Lampiran 30a	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi Dimensi <i>Verbal Aggression</i> (Sebelum).....	L-53
Lampiran 30b	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi Dimensi <i>Verbal Aggression</i> (Sesudah).....	L-54
Lampiran 31	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi Dimensi <i>Anger</i> ..	L-55

Lampiran 32	Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi Dimensi
	<i>Hostility</i> L-56

ABSTRAK

Steven Immanuel (705150139)

Hubungan *Locus of Control* dengan Perilaku Agresi pada Pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) Dewasa Awal.

Pamela Hendra Heng, S.Pd., M.P.H., M.A., Ph.D.; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xiii; 49 halaman; P1-P11; L1-L56)

Saat ini, *multiplayer online battle arena* atau disingkat MOBA, adalah jenis *game* paling populer yang dimainkan banyak orang. Di Indonesia sendiri, pemain *game* MOBA berjudul *Mobile Legends* mencapai 30 persen dari total pemain aktif di dunia (Alfarizi & Prima, 2019). Namun sayangnya, MOBA juga memberikan dampak negatif kepada pemainnya, salah satunya adalah perilaku agresi (Habibi, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji hubungan *locus of control* (LoC) dengan perilaku agresi pada pemain MOBA dewasa awal. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non-eksperimental dengan teknik *purposive sampling* dan menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui format *google forms*. Penelitian ini melibatkan 672 partisipan yang berusia 20-40 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara LoC eksternal dan perilaku agresi pada pemain MOBA dewasa awal, tetapi tidak terdapat hubungan antara LoC *internal* dengan perilaku agresi. Selain itu, penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan signifikan dan positif pada perilaku agresi dengan durasi bermain. Pemain MOBA yang menghabiskan waktu bermain lebih banyak, memiliki rata-rata skor perilaku agresi yang lebih tinggi.

Kata kunci: *Locus of Control*, Perilaku Agresi, *Multiplayer Online Battle Arena*, Dewasa Awal.