



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME PUBG DAN
PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF
VERBAL REMAJA**

SKRIPSI

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

**Penyusun
Atasa Yudha Ergana
14040118140053**

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

2022



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME PUBG DAN
PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF
VERBAL REMAJA**

SKRIPSI

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

Penyusun

Atasa Yudha Ergana

14040118140053

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Atasa Yudha Ergana
NIM : 14040118140053
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah (Skripsi) yang saya susun dengan judul:

Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku, yakni pencabutan predikat kelulusan dan gelar sarjana.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya, untuk, untuk dapat digunakan bilamana diperlukan.

Semarang, 12 September 2022

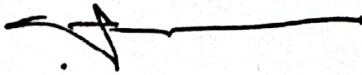

Atasa Yudha Ergana

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja
Nama Penyusun : Atasa Yudha Ergana
Departemen : Ilmu Komunikasi

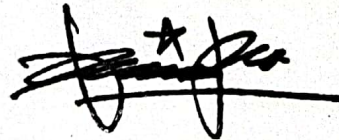
Semarang, 16 September 2022

Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP
NIP. 19640827 199001 1 001

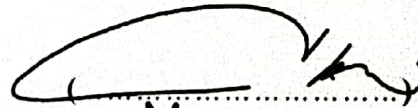
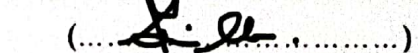
Wakil Dekan I



Dr Drs. Teguh Yuwono, M.Pol. Admin
NIP. 19690822 199403 1 003

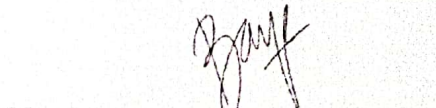

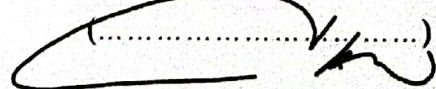
Dosen Pembimbing Skripsi

1. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si.
2. Primada Qurrota Ayun, S.I.Kom, M.A.


(.....)

(.....)

Dosen Penguji Skripsi

1. Muhammad Bayu Widagdo, S.Sos, M.I.Kom (.....)
2. Primada Qurrota Ayun, S.I.Kom, M.A. (.....)
3. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si. (.....)


(.....)

(.....)

(.....)

HALAMAN MOTTO

“JANGAN PERNAH MERASA PUAS”

Harus bersyukur dan mau untuk berkembang

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas segala karunia yang telah engkau berikan. Serta kemudahan yang engkau berikan dalam kehidupan, rezeki, serta kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih juga atas jalan yang telah kau berikan selama hidup yang indah ini sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya dengan baik.
2. Kedua orang tua, Ayah Bagus Setyawan dan Mamah Erlina Eka Padmawati. Terimakasih atas pemberian serta dukungan secara moril dan material. Walaupun mamah tidak tinggal serumah bersama, tetapi mamah selalu support dengan membiayai pendidikan hingga saat ini. Dan ayah sudah memberikan tenaga serta kasih sayang dan makanan enak.
3. Kakak, Aliba Arazi. Terimakasih menjadi kakak alias musuh juga dirumah. Walaupun tidak pernah membahas skripsi sama sekali dengan kakak. Tetapi kakak selama ini menjadi salah satu orang yang berjasa di hidupku.
4. Agus Naryoso, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing atas tenaga, dukungan, pengetahuan, pemikiran, saran, dan bimbingan yang telah diberikan kepada saya. Terima kasih saya ucapkan sebesar besarnya karena telah menjadi dosen pembimbing hingga saya bisa lulus kuliah.
5. Primada Qurrota Ayun, S.I.Kom, M.A selaku dosen pembimbing dua dan dosen penguji yang telah memberikan saran, nasehat serta bimbingan dalam proses pengerjaan skripsi yang berguna bagi saya.
6. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro atas ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang sungguh bermanfaat bagi saya selama saya menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro.
7. Kekasih saya yang cantik dan bhaik hati dari Flores, Anastasia Betsy Palupi. Terimakasih banyak atas selama ini telah memberikan kasih sayang,

bantuan, cheer me up, dan segalanya yang telah kau berikan dengan ikhlas. Tanpamu aku hanya sebutir nasi kering. Terimakasih telah riwil kepada saya yang membuat saya gemas. Terimakasih atas segalanya.

8. Sahabat “BEGUNDAL”, Anastasia Betsy Palupi, Anunsiata Vanda Sanderiana, Adelya Putri Ayu Felita, Ridha Fadhila Harris, Andre Ghozali Putra Riyadi, dan Detrina Sabda Nugraha, yang telah mewarnai hidupku dan menjadi sahabat di kancah perkuliahan duniawi ini. Dan memberikan dukungan untuk mengerjakan skripsi.
9. Teman-teman jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama kurang lebih 4 tahun. Terima kasih atas suka duka dan pengalaman yang telah dilalui bersama selama perkuliahan. Semoga ikatan pertemanan kita tidak pernah terputus dan kita bisa berkumpul kembali di lain kesempatan.

ABSTRAKSI

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua
Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja

Nama : Atasa Yudha Ergana

NIM : 14040118140053

Perilaku agresif verbal adalah kekerasan dengan komunikasi ditujukan pada orang, dilakukan secara sengaja dengan bermaksud menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung (Nindya dan Margaretha, 2012: 2). Terdapat beberapa faktor yang membuat seseorang melakukan perilaku agresif verbal khususnya pada remaja yaitu intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua. Intensitas bermain game PUBG bisa disimpulkan yaitu sebuah kedalaman suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang atas media yang memiliki tolok ukur seberapa seringnya seseorang dalam bermain game dalam jangka waktu tertentu. Pengawasan orang tua merupakan upaya yang memiliki sifat memaksa pada perkembangan emosi serta psikologis remaja seperti pengungkapan diri, berfikir, emosi yang diluapkan menjadi ekspresi anak remaja serta kedekatan orang tua. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *social learning theory* dan *parental mediation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

Populasi penelitian yang digunakan adalah masyarakat dengan umur 16-24 tahun, berdomisili di Kota Semarang, dan bermain game PUBG dengan jumlah yang tidak diketahui. Sampel berjumlah 60 responden menggunakan teknik *non probability sampling* dan metode *purposive sampling*. Tipe penelitian menggunakan *explanatory*. Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dimana terdapat uji signifikan t, uji f, dan koefisien determinasi dengan aplikasi SPSS 25 for Windows. Menggunakan metode kuantitatif dengan paradigma positivistik. Hasil penelitian secara uji t menunjukkan bahwa intensitas bermain game PUBG berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig $0,000 < 0,050$. Variabel pengawasan orang tua tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig $0,811 > 0,050$. Hasil penelitian pada uji f menunjukkan bahwa intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig $0,00 > 0,050$. Hasil pada koefisien determinasi, pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja memiliki nilai R Square sebesar 0,289 dengan arti bahwa nilai pengaruhnya sebesar 28,9%.

Kata kunci: Intensitas Bermain Game PUBG, Pengawasan Orang Tua, Perilaku Agresif Verbal Remaja

ABSTRACT

Title : Intensity of Playing PUBG and Parental Supervision of Teenage Verbal Aggressive Behavior

Name : Atasa Yudha Ergana

NIM : 14040118140053

Verbal aggressive behavior is violence with communication aimed at people, carried out intentionally with the intention of hurting, intimidating, and harming others indirectly or directly (Nindya and Margaretha, 2012: 2). There are several factors that make a person perform verbal aggressive behavior, especially in adolescents, namely the intensity of playing PUBG games and parental supervision. The intensity of playing the PUBG game can be concluded, namely the depth of an activity carried out with pleasure over the media that has a benchmark for how often a person plays the game within a certain period of time. Parental supervision is an effort that has a coercive nature on the emotional and psychological development of adolescents such as self-disclosure, thinking, emotions that are expressed into adolescent expressions and the closeness of parents. The theory used in this research is social learning theory and parental mediation. This study aims to determine the effect of the intensity of playing PUBG games and parental supervision on adolescent verbal aggressive behavior.

The research population used is people aged 16-24 years, domiciled in the city of Semarang, and an unknown number of people play PUBG games. The sample is 60 respondents using non-probability sampling technique and purposive sampling method. This type of research uses explanatory. Data analysis using multiple linear regression analysis where there is a significant t test, f test, and coefficient of determination with SPSS 25 for Windows application. Using quantitative methods with a positivistic paradigm. The results of the t-test showed that the intensity of playing the PUBG game had an effect on the verbal aggressive behavior of adolescents with a sig value of $0.000 < 0.050$. The variable of parental supervision has no effect on adolescent verbal aggressive behavior with a sig value of $0.811 > 0.050$. The results of the research on the f test showed that the intensity of playing the PUBG game and parental supervision has an effect on adolescent verbal aggressive behavior with a sig value of $0.00 > 0.050$. The results on the coefficient of determination, the influence of the intensity of playing PUBG games and parental supervision on adolescent verbal aggressive behavior have an R Square value of 0.289 with the meaning that the influence value is 28.9%.

Keywords: Intensity of Playing PUBG, Parental Supervision, Teenage Verbal Aggressive Behavior

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasih karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja”**. Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.

Skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab pertama berisi uraian mengenai topik yang diangkat dan rancangan penelitian yang akan dilakukan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, paradigma penelitian, kerangka teori, definisi konseptual, definisi operasional, serta metode penelitian yang diterapkan. Bab kedua berisi uraian gambaran umum mengenai penelitian yang akan dilakukan. Bab ketiga berisi temuan penelitian. Bab keempat berisi hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab kelima berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian, saran untuk pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Hasil penelitian dalam skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian di bidang ilmu komunikasi serta memberikan manfaat bagi anak remaja yang bermain game PUBG serta orang tua dari anak remaja.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menjadi bahan evaluasi bagi penulis kedepannya serta perbaikan skripsi ini sehingga dapat lebih memberikan manfaat bagi pembaca.

Semarang, 12 September 2022


Atasa Yudha Ergana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Signifikansi Penelitian.....	9
1.4.1 Signifikansi Akademis	9
1.4.2 Signifikansi Praktis	10
1.4.3 Signifikansi Sosial.....	10
1.5 Kerangka Teori.....	10
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	10
1.5.2 State of The Art.....	11
1.5.3 Intensitas Bermain Game PUBG	12
1.5.4 Pengawasan Orang Tua.....	13
1.5.5 Perilaku Agresif Verbal.....	14

1.5.6	Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja.....	15
1.5.7	Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja	16
1.6	Hipotesis.....	17
1.7	Definisi Konseptual.....	18
1.8	Definisi Operasional.....	18
1.9	Metode Penelitian.....	19
1.9.1	Tipe Penelitian.....	19
1.9.2	Populasi.....	19
1.9.3	Sampel.....	20
1.9.4	Data Penelitian.....	20
1.9.5	Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	20
1.9.6	Teknik Pengolahan Data.....	21
1.9.7	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	21
1.9.8	Analisis Data.....	22
BAB II		23
2.1	Intensitas Bermain Game PUBG.....	23
2.2	Pengawasan Orang Tua.....	25
2.3	Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja.....	26
BAB III		28
3.1	Identitas Responden.....	28
3.1.1	Jenis Kelamin.....	28
3.1.2	Usia.....	29
3.2	Intensitas Bermain Game PUBG.....	30

3.2.1	Frekuensi Bermain Game PUBG	31
3.2.2	Durasi Bermain Game PUBG	33
3.3	Pengawasan Orang Tua	36
3.4	Perilaku Agresif Verbal Remaja.....	42
BAB IV	46
4.1	Uji Hipotesis.....	46
4.2	Analisis Regresi Linier Berganda.....	46
4.2.1	Uji T	47
4.2.2	Uji F	48
4.2.3	Koefisien Determinasi.....	49
4.3	Pembahasan	50
4.3.1	Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja	50
4.3.1	Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja	51
BAB V	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	54
5.2.1	Bagi Orang Tua	54
5.2.2	Akademis	55
5.2.3	Praktis.....	55
5.2.4	Sosial.....	55
5.2.5	Penelitian Selanjutnya.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60