



**Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* PUBG Mobile dan
Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja**

SKRIPSI

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

Universitas Diponegoro

Penyusun

Yusrizal Bagoes Praswanda

14040117140109

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2021

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Yusrizal Bagoes Praswanda

Nomor Induk Mahasiswa : 14040117140109

Tempat / Tanggal Lahir : Semarang, 24 Juni 1999

Jurusan / Program Studi : Ilmu Komunikasi

Alamat : Jalan Dinar Asri, Meteseh, Kota Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah skripsi yang saya tulis berjudul :

Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja

Adalah benar-benar **hasil karya ilmiah tulisan saya sendiri**, bukan hasil karya ilmiah orang lain atau plagiat karya ilmiah orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata karya ilmiah yang saya tulis ini terbukti bukan hasil karya ilmiah saya sendiri atau hasil jiplakan karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar sarjananya).

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggungjawab.

Semarang, 10 Agustus 2021

Pembuat Pernyataan,



Yusrizal Bagoes Praswanda

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Nama Penyusun : Yusrizal Bagoes Praswanda

NIM : 14040117140109

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1

Dekan

Wakil Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MTP

NIP. 19640827.199001.1.001



Dr. Drs. Teguh Yuwono, M.Pol.Admin

NIP. 19609822.19940.3.003

Dosen Pembimbing

1. Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

()

2. Drs. Tandiyo Pradekso M.Sc.

()

Dosen Penguji

1. Dr. Adi Nugroho, M.Si

()

2. Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

()

3. Drs. Tandiyo Pradekso M.Sc.

()

MOTTO

**“Love others as love
yourself.”**

-Estes, MLBB.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam proses pembuatan skripsi ini, terdapat banyak sekali dukungan, ilmu saran serat pengalaman yang diberikan oleh berbagai pihak kepada peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat, karunia dan juga kesehatan baik mental maupun fisik, yang selalu mendampingi peneliti selama proses pembuatan penelitian ini. peneliti bersyukur sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas setiap pelajaran yang telah diberikan untuk peneliti yang akhirnya membuat peneliti menjadi individu yang ingin terus belajar dan terus berkembang dengan ditemani oleh-Nya disetiap langkah-langkahnya.
2. Keluarga tercinta, ibuk, ayah dan mas yang selalu memberikan semangat serta memberikan masukan atas proses skripsi yang peneliti kerjakan, terimakasih telah memeberikan pelajaran dengan tulus serta ikhlas atas berbagai hal yang telah peneliti alami selama pembuatan skripsi. Tekrimakasih sudah selalu mendoakan untuk kelancaran dalam proses pembuatan penelitian semoga keluarga tercinta selalu dibelirak kesehatan serta kebahagiaan.
3. Mas Hedi dan Mas Tandiyo selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing peneliti dan selalu memberikan saran dan banyak sekali masukan bagi peneliti selama proses pembuatan penelitian. Semoha mas Hedi dan mas Tandiyo selalu diberikan kesehatan serta kebahagiaan.
4. Mas Adi selaku dosen penguji, terima kasih telah memberikan masukan untuk peneliti dan juga terimakasih telak mengkoreksi penelitian ini agar nantinya penelitian ini dapat bermanfaat. Semoga mas Adi selalu diberikan kesehatan serta kebahagiaan.

5. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi FISiP UNDIP, terimakasih telah memeberikan pembelajaran baik secara teori dan praktik. Peneliti sangat bersyukur bisa diberikan sebuah pengalaman serta pengetahuan yang luar biasa oleh para dosen Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP selama proses perkuliahan. Semoga seluruh dosen Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan agar dapat menciptakan penerus bangsa yang sangat berjkompeten.
6. Teman teman satu bimbingan, abilangga, rafif, bagas, andina, bianca, decy, febi, terimakasih sudah menjadi teman bagi peneliti selama proses pembuatan peneltiain ini, terimakasih sudah menjadi teman diskusi untuk proses pembuatan penelitian masing-masing di setiap minggunya. Semoga kalian semua selalu sehat dan dilancarkan untuk segala urusan kedepannya.
7. Teman-teman IGENKANE ESPORT yang telah membantu peneliti untuk mejadi responden penelitian serta membantu untuk menyebar luaskan penelitian ini agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan responden yang sudah peneliti targetkan. Semoga kalian semua selalu sehat dan semoga IGENKANE akan terus maju dalam dunia esport serta tetap menjadi keluarga yang memiliki hobi yang sama.
8. Anak- Anak Jendela Coffee, terima kasih telah menjadi teman-teman yang luar biasa. Canda serta tawa selalu tercipta ketika kalian semua berkumpul. Terimakaish telah menjadi tempat untuk saling berbagi pengalaman serta juga membantu peneliti untuk refreshing pada saat peneliti melakukan proses mengerjakan penelitian ini.
9. Anak-anak syahdu, hafiz, Abigail, Abilangga, Alvin, Andina.Andra, Bagas, Filia,Ilman, Inayah, Inessa, Nadya Ndaru, Filippo, Rafif, Dhanti dan juga Arum terimakasih sudah menjadi teman-teman yang luar bisa selama perkualihan peneliti. Terimakasih telah memberikan kehidupan yang lebih berwarna selama perkuliahan. Semoga kalian semua selalu dibekrikan kesehatan dan sukses di masa datang. See u !!!!

10. Untuk anak-anak perkumpulan GK yang sampai saat ini peneliti tidak paham apa arti dari nama GK sendiri. Terimakasih telah menjadi teman-teman yang sangat humoris dan menemani selama peneliti menyelesaikan penelitian ini. semoga 16orang yang ada dalam grup GK selalu sehat dan sukses dimasa mendatang!.
11. Untuk orangers FC, sijekuk oren yang telah memfasilitasi hobi sepakbola serta futsal peneliti selama perkuliahan, perjalan mengikuti berbagai lomba hingga pergi berbagai kota adalah pengalaman yang tidak bisa dilupakan. Terimakasih semoga orangers akan tetap terus maju serta mendapatkan berbagai prestasi.
12. HMJ Ilmu Komunikasi Undip dan semua teman-teman yang terlibat didalamnya, terima kasih sudah memberikan pengalaman organisasi yang sangat luar biasa banyaknya, terimakasih sudah menjadi tempat berkembang bagi peneliti selama proses perkuliahan berlangsung. Untuk MIKAT 2019 kalian adalah rekan kerja yang sangat hebat!
13. COMMCUP 2019. Pengalaman yang sangat berharga didapatkan ketika peneliti dipercaya untuk menjadi pemimpin dari 43 anak untuk menjalankan COMMCUP 2019. Terimakasih telah saling berkerja sama satu dengan yang lainnya untuk memberikan acara yang begitu istimewa. COMMCUP 2019 akan menjadi salah satu pengalaman yang tidak pernah dilupakan. **KALIAN SEMUA HEBAT!!**
14. COMMWEEK 2019. Rasa terimakasih peneliti ucapkan sebesar besarnya kepada seluruh orang yang terlibat dalam seluruh amata acara yang ada dalam COMMWEEK 2019. Usaha serta kerjasama kalian untuk mensukseskan seluruh mata acara akan selalu peneliti kenang karena merupakan suatu pengalaman yang sangat berharga.
15. Seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi Undip 2017. Yang telah berjuang bersama sama untuk menyelesaikan pendidikan. Kita semua telah memberikan usaha yang terbaik untuk menyelesaikan pendidikan. Sampai jumpa dilain kesempatan yang pastinya kesempatan yang lebih baik bagi kalian semua!

16. untuk Universitas Diponegoro yang menjadi tempat peneliti menempuh pembelajaran yang sangat luar biasa, terimakasih telah memfasilitasi peneliti selama menumpuh pendidikan.sebuah kebahagiaan dan pengalaman yang luarbiasa bisa menjadi mahasiswa Universitas Diponegoro.
17. Terakhir untuk diri saya sendiri, Yusrizal Bagoes Praswanda terimakasih telah menjadi pribadi yang selalu berusaha dan semangat untuk proses berkembang. Terimakasih telah berdamai dengan diri sendiri selama masa perkuliahan serta saat mengerjakan penelitian ini. dan saat ini, selamat kamu sudah menyelesaikan apa yang kamu mulai! KELASSS!!!

ABSTRAKSI

Judul : **Hubungan Antara Intensitas bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja**

Nama : **Yusrizal Bagoes Praswanda**

NIM : **14040117140109**

Jurusan : **Ilmu Komunikasi**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* PUBG *Mobile* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja. PUBG *Mobile* (*Player Unknown's Battleground*) saat ini menjadi salah satu game online yang banyak dimainkan oleh kalangan remaja. Menurut data, sebanyak 555 juta orang di seluruh dunia mengunduh *game online* PUBG mobile dan Indonesia sendiri memasuki peringkat kedua pemain aktif PUBG mobile terbanyak setiap bulannya dengan jumlah pemain aktif sebanyak 100juta setiap bulannya. Banyaknya pemain dengan intensitas bermain para pemain PUBG akan mengakibatkan para pemain tersebut akan berperilaku agresif. Perilaku agresif sendiri terjadi karena beberapa faktor, salah satunya ada konformitas sebaya. Yang mana, para remaja akan menirukan perilaku teman satu kelompoknya dengan tujuan agar diterima dalam kelompok tersebut. Jika teman kelompok berperilaku agresif maka remaja tersebut akan menirukan dan juga berperilaku agresif.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori *General Aggression Model* (GAM) dan Teori Belajar Sosial. Untuk menentukan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling*. Jumlah sampel yang diteliti berjumlah 100 responden dengan karakteristik aktif bermain *game online* PUBG mobile dengan usia 18-22tahun.

Pengujian pada penelitian ini menggunakan Uji Korelasi Pearson Product Moment. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG *mobile* dengan perilaku agresif memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya adalah sangat signifikan dengan nilai koefisien korelasi 0,342. Kemudian, hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya signifikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,481.

Kata Kunci : **PUBG Mobile, Konformitas Teman Sebaya, Perilaku Agresif**

ABSTRACT

Title : The Relationship Between The Intensity of Playing PUBG Mobile Online Games and Peer Conformity with Aggressive Behavior in Teenagers

Name : Yusrizal Bagoes Praswanda

Student Number : 14040117140109

Department : Communication Studies

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing PUBG Mobile online games and peer conformity with aggressive behaviour in adolescents. PUBG Mobile (Player Unknown's Battleground) is currently one of the most popular online games played by teenagers. According to data, as many as 555 million people worldwide downloaded PUBG mobile online game and Indonesia itself ranks as the second most active PUBG mobile player every month with 100 million active players every month. The number of players with the intensity of playing PUBG players will cause these players to behave aggressively. Aggressive behaviour itself occurs due to several factors, one of which is peer conformity. Teenagers will imitate the behaviour of their group friends with the aim of being accepted in the group. If the group friends behave aggressively, the teenager will imitate and also behave aggressively.

The theory used in this study is the General Aggression Model (GAM) Theory and Social Learning Theory. To determine the sample, this study uses a non-probability sampling technique. The number of samples studied amounted to 100 respondents with active characteristics of playing PUBG mobile online games with ages 18-22 years.

Tests in this study used the Pearson Product Moment Correlation Test. The results of this study indicate that the relationship between the intensity of playing PUBG mobile online games with aggressive behaviour has a significance value of 0.000 which means it is very significant with a correlation coefficient value of 0.342. Then, the relationship between peer conformity and aggressive behaviour in adolescents has a significance value of 0.000. which means it is significant with a correlation coefficient value of 0.481.

Keywords: PUBG Mobile, Peer Conformity, Aggressive Behaviour

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang mana banyak sekali remaja yang bermain game online PUBG mobile di Indonesia pada saat ini, dengan banyaknya remaja yang memainkan game online PUBG mobile yang mana terdapat banyak sekali unsur kekerasan didalamnya, remaja akan dengan mudah untuk berperilaku agresif baik secara verbal maupun non-verbal karena intensitas bermain *game online* PUBG yang tinggi. Faktor selanjutnya yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif adalah konformitas teman sebaya. Yang mana, remaja akan menirukan setiap perilaku yang ada dikelompoknya biarpun perilaku agresif sekalipun. Tujuannya adalah agar mereka dapat diterima dan tidak diacuhkan didalam kelompoknya.

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan kedepannya. Terdapat cukup banyak kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti secara sadar dan terbuka menerima kritik yang bersifat konstruktif serta saran demi kemajuan penelitian yang dilakukan.

Semarang, 28 Agustus 2021

Yusrizal Bagoes Praswanda

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAKSI.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.4.3 Manfaat Sosial.....	10
1.5 Kerangka Teori	11
1.5.1 Paradigma Penelitian	11
1.5.2 State Of The Art	11
1.5.3 Intensitas bermain game online PUBG Mobile.....	15
1.5.4 Konformitas Teman Sebaya.....	16
1.5.5 Perilaku Agresif.....	17

1.5.6 Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile Dengan Perilaku Agresif pada Remaja	17
1.5.7 Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja	19
1.6 Hipotesis	20
1.7 Definisi Konseptual.....	20
1.8 Definisi Operasional.....	20
1.9 Metode Penelitian.....	22
1.9.1 Jensi Penelitian.....	22
1.9.2 Populasi.....	22
1.9.3 Sampel	22
1.9.4 Data Penelitian	22
1.9.5 Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	23
1.10 Analisis data.....	24
BAB II.....	25
2.1 Gambaran Umum Perusahaan	25
2.2 Perkembangan PUBG Mobile di Indonesia	25
2.3 Dampak Game Online PUBG Mobile	27
2.4 Konformitas Teman Sebaya	28
BAB III.....	29
3.1 Data Responden	29
3.2 Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile.....	30
3.2.1 Durasi.....	31
3.2.2 Frekuensi.....	31
3.2.3 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile	32

3.3 Variabel Konformitas Teman Sebaya	33
3.3.1 Penyesuaian.....	34
3.3.2 Kepercayaan.....	35
3.3.3 Peniruan	35
3.3.4 Ketaatan	36
3.3.5 Kesepakatan	37
3.3.6 Kategorisasi Konformitas Teman Sebaya.....	37
3.4 Variabel Perilaku Agresif Pada Remaja	38
3.4.1 Agresif Fisik.....	39
Agresif Verbal.....	41
Kemarahan	43
Permusuhan.....	45
Kategorisasi Perilaku Agresif Pada Remaja	46
BAB IV	48
4.1 Uji Hipotesis	48
4.1.1. Uji Hipotesis Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dengan Perilaku Agresif pada Remaja	49
4.1.2 Uji Korelasi Pearson Product Moment bagian Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif pada Remaja.....	50
4.2 Pembahasan	52
4.2.1 Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG Mobile dengan Perilaku Agresif pada Remaja	52
4.2.2 Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja.....	53
BAB V.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55

5.2 Saran.....	56
Daftar Pustaka	58
LAMPIRAN	62