

**HUBUNGAN ANTARA NARSISME DAN ADIKSI *GAME*  
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA  
REMAJA DI SMA "X" SUBANG**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Derajat Sarjana Psikologi



Oleh :

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
2000013153

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
YOGYAKARTA  
2024**

**THE RELATIONSHIP OF NARCISSISM AND ONLINE GAME  
ADDICTION TO AGGRESSIVE BEHAVIOR AMONG  
ADOLESCENTS AT HIGH SCHOOL “X” SUBANG**

**THESIS**

Prepared of Partially fulfill the Requirements of Obtaining a  
Bachelor’s Degree ini Psychology



By :

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
2000013153

**FACULTY OF PSYCHOLOGY  
AHMAD DAHLAN UNIVERSITY  
YOGYAKARTA  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

### HUBUNGAN ANTARA NARSISME DAN ADIKSI *GAME* ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA "X" SUBANG

Yang disusun oleh:

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
2000013153

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan dan  
Diterima untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

21 Maret 2024

Fakultas Psikologi  
Universitas Ahmad Dahlan

Pada Tanggal

27 April 2024

Dekan,

Dra. Elli Nur Hayati, M.P.H., Ph.D., Psikolog

Pembimbing : Muhammad Hidayat, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dewan Penguji :

1. Faridah Ainur Rohmah, S.Psi., M.Si., Psikolog
2. Dr. Aulia, S.Psi., M.Psi., Psikolog
3. Muhammad Hidayat, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Tanda Tangan



## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

*Bismillaahirrohmaanirrohiim*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
NIM : 2000013153  
Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul "Hubungan antara Narsisme dan Adiksi Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA "X" Subang" ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 09 Maret 2024



Yang menyatakan

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah

NIM : 2000013153

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
NIM : 2000013153  
Email : [fairuz2000013153@webmail.uad.ac.id](mailto:fairuz2000013153@webmail.uad.ac.id)  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul tugas akhir : Hubungan antara Narsisme dan Adiksi *Game*  
*Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA  
"X" Subang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan atau tidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 09 Maret 2024



Fairuz Azzahra Khairiyah Falah

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fairuz Azzahra Khairiyah Falah  
NIM : 2000013153  
Email : [fairuz2000013153@webmail.uad.ac.id](mailto:fairuz2000013153@webmail.uad.ac.id)  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul tugas akhir : Hubungan antara Narsisme dan Adiksi Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA "X" Subang

Dengan ini saya menyerahkan hak *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut:

Saya (~~mengijinkan~~/~~tidak mengijinkan~~) karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Yogyakarta, 09 Maret 2024



Fairuz Azzahra Khairiya Falah

Mengetahui,  
Pembimbing



Muhammad Hidayat, S.Psi., M.Psi., Psikolog  
NIPM. 19890215 201606111 1234279

## MOTTO

يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Sesungguhnya Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”– Qs. Al-Baqarah: 286

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”– Qs. Al-Insyirah: 6



## PERSEMBAHAN



*Alhamdulillah rabbi'l'alamin*, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala ridho dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini.

Karya ini saya persembahkan kepada dua orang yang paling berharga di dalam hidup saya yang saya sangat sayangi dan hormati, yaitu kedua orang tua saya Komarulfalah (Ayah) dan Imas Heryani (Ibu).

Terima kasih atas segala doa yang mengiringi setiap langkah saya dan dukungan yang selalu diberikan sehingga saya bisa sampai pada tahap ini. Semoga karya ini menjadi bentuk bakti saya sebagai anak kepada orang tuanya, serta bentuk pertanggungjawaban untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana.

## UCAPAN TERIMA KASIH



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Narsisme dan Adiksi *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMA ‘X’ Subang” dapat diselesaikan dengan baik yang disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan berupa bimbingan dan arahan serta dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Ahmad Dahlan beserta staf yang telah memberikan dukungan saran dan fasilitas belajar selama penulis menjadi mahasiswa di Universitas Ahmad Dahlan.
2. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Kaprodi Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan yang telah mengkoordinir urusan akademik selama penulis menjadi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.

4. Faridah Ainur Rohmah, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penulis menjalani masa studi pendidikan S1.
5. Muhammad Hidayat, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan dan dukungan yang luar biasa dengan penuh kesabaran dan kesungguhan selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen Universitas Ahmad Dahlan yang telah mengajar dengan sepenuh hati dan memberikan pengalaman-pengalaman yang berharga selama proses perkuliahan.
7. Seluruh Staf Akademik, Tata Usaha, Unit Urusan Skripsi, dan Laboratorium yang telah membantu kelancaran urusan administrasi selama proses penyusunan skripsi.
8. Kepala sekolah dan guru-guru SMA "X" Subang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA "X" Subang. Selain itu, siswa SMA "X" Subang yang telah berkontribusi dalam proses penelitian dengan mengisi skala yang peneliti sebarakan.
9. Keluarga penulis khususnya orang tua dan saudara-saudara saya serta keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis tanpa henti sehingga dapat menyelesaikan masa studi dengan lancar.
10. Teman-teman seperjuangan selama perkuliahan yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan selama penulis menjalani perkuliahan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Semoga seluruh dukungan dan bantuan yang telah diberikan semua pihak kepada penulis menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, *Amiin*.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Keaslian Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Perilaku Agresif.....	8
B. Narsisme .....	14
C. Adiksi <i>Game online</i> .....	17
D. Hubungan antara Narsisme dan Adiksi <i>Game Online</i> .....	21
dengan Perilaku Agresif pada Remaja.....	21
E. Hipotesis .....	28
BAB III. METODE PENELITIAN.....	30
A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	30
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	30
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Metode Pengumpulan Data .....	32
E. Validitas dan Reliabilitas.....	35
F. Analisis Data.....	36

BAB IV. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Orientasi Kancan .....	37
B. Uji Coba Alat Ukur .....	38
C. Prosedur Pengumpulan Data.....	48
D. Hasil Analisis Data .....	49
E. Pembahasan .....	57
BAB V. PENUTUP .....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN .....	71

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel.1 Rincian jumlah siswa di SMA "X" Subang.....	32
Tabel. 2 Rincian jumlah sampel penelitian .....	32
Tabel. 3 Nilai skor skala perilaku agresif, narsisme, dan adiksi <i>game online</i> .....	33
Tabel. 4 <i>Blueprint</i> skala perilaku agresif.....	33
Tabel. 5 <i>Blueprint</i> skala narsisme .....	34
Tabel. 6 <i>Blueprint</i> skala adiksi <i>game online</i> .....	35
Tabel. 7 <i>Blueprint</i> skala perilaku agresif sebelum uji coba .....	39
Tabel. 8 <i>Blueprint</i> skala narsisme sebelum uji coba.....	39
Tabel. 9 <i>Blueprint</i> skala adiksi <i>game online</i> sebelum uji coba.....	40
Tabel. 10 Sebaran aitem valid dan gugur skala perilaku agresif .....	42
Tabel. 11 <i>Blueprint</i> skala perilaku agresif setelah uji coba .....	43
Tabel. 12 <i>Blueprint</i> skala perilaku agresif setelah penomoran ulang .....	43
Tabel. 13 Sebaran aitem valid dan gugur skala narsisme .....	44
Tabel. 14 <i>Blueprint</i> skala narsisme setelah uji coba.....	45
Tabel. 15 <i>Blueprint</i> skala narsisme setelah penomoran ulang .....	46
Tabel. 16 Sebaran aitem valid dan gugur skala adiksi <i>game online</i> .....	47
Tabel. 17 <i>Blueprint</i> skala adiksi <i>game online</i> setelah uji coba .....	47
Tabel. 18 <i>Blueprint</i> skala adiksi <i>game online</i> setelah penomoran ulang .....	48
Tabel. 19 Data statistik deskriptif variabel penelitian.....	49
Tabel. 20 Rumus perhitungan kategorisasi .....	50
Tabel. 21 Kategorisasi perilaku agresif .....	50
Tabel. 22 Kategorisasi narsisme .....	50
Tabel. 23 Kategorisasi adiksi <i>game online</i> .....	51
Tabel. 24 Hasil uji normalitas .....	52
Tabel. 25 Hasil uji linieritas.....	53
Tabel. 26 Hasil uji multikolinieritas .....	54

Tabel. 27	Hasil analisis regresi berganda mayor.....	55
Tabel. 28	Hasil analisis regresi berganda minor.....	55
Tabel. 29	Nilai beta dan r ( <i>zero order</i> ).....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Uji Coba .....	72
Lampiran 2. Data Uji Coba.....	80
Lampiran 3. Hasil Analisis Data Uji Coba.....	102
Lampiran 4. Skala Penelitian .....	116
Lampiran 5. Data Penelitian.....	123
Lampiran 6. Hasil Analisis Data Penelitian.....	139
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian .....	143

# HUBUNGAN ANTARA NARSISME DAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA “X” SUBANG

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di SMA “X” Subang. Sampel penelitian ini adalah 105 siswa SMA “X” Subang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, alat ukur yang digunakan adalah skala perilaku agresif, narsisme, dan adiksi *game online*. Teknik sampling yang digunakan adalah *stratified cluster random sampling*. Analisis data menggunakan teknik analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan  $R = 0,537$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,01$ ) artinya ada hubungan yang sangat signifikan. Analisis korelasi narsisme dengan perilaku agresif menunjukkan  $(r) = 0,504$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,01$ ) artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan. Analisis korelasi adiksi *game online* dengan perilaku agresif menunjukkan  $(r) = 0,415$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,01$ ) artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang sangat signifikan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif. Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara narsisme dan perilaku agresif, semakin tinggi narsisme maka semakin tinggi perilaku agresif. Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif, semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif. Sumbangan efektif variabel narsisme terhadap variabel perilaku agresif adalah  $19,908\%$ . Sedangkan sumbangan efektif variabel adiksi *game online* terhadap perilaku agresif sebesar  $8,881\%$ . Sehingga total sumbangan efektif dari variabel narsisme dan adiksi *game online* terhadap variabel perilaku agresif adalah  $28,789\%$ .

**Kata kunci:** adiksi *game online*, narsisme, perilaku agresif.