



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**PENGARUH FREKUENSI BERMAIN GAME MOBILE  
LEGEND TERHADAP TRASH TALK DAN AGRESIVITAS  
PADA REMAJA LAKI-LAKI DI KELURAHAN BATU  
AMPAR, KECAMATAN KRAMAT JATI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Muhammad Alfath Putra**

**NPM.203503516092**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**2024**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**THE INFLUENCE OF THE FREQUENT OF PLAYING  
MOBILE LEGENDS GAME ON TRASH TALK AND  
AGGRESSIVENESS IN TEENAGE BOY IN BATU AMPAR  
VILLAGE, KRAMAT JATI DISTRICT**

**THESIS**

**Submitted as a Partial Fulfillment of the Requirements for Getting Bachelor  
Degree of Sociology (S.Sos)**

**Muhammad Alfath Putra**

**NPM.203503516092**

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE**

**SOCIOLOGY STUDY PROGRAM**

**JAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Alfath Putra  
NPM : 203503516092  
Judul Skripsi : Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 19 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Alfath Putra

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Muhammad Alfath Putra

NPM : 203503516092

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI  
Ketua Sidang : Prof., Dr., Aris Munandar, M.Si.

Pembimbing : Dr. Andi Achdian, M.Si.

Penguji : Drs., Khairul Fuad, MA.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 19 Agustus 2024





**UNIVERSITAS NASIONAL**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JAKARTA**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : Muhammad Alfath Putra

NPM : 203503516092

Program Studi : Sosiologi

Judul : Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Sosiologi, Universitas Nasional.

**Disetujui untuk diajukan**

Jakarta, 1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Andi Achdian, M.Si.

Ketua Program Studi Sosiologi

Dr. Andi Achdian, M.Si.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT; Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Sarjana Strata Sosial (S1) dengan Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.” Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosiologi Universitas Nasional.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, terdapat beberapa hambatan yang saya hadapi. Oleh karena itu, Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Bapak Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A selaku Rektor Universitas Nasional;
- 2) Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik;
- 3) Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Akademik dan Keuangan;
- 4) Bapak Dr. Andi Achdian, M.Si. selaku Kepala Program Studi Sosiologi dan selaku dosen pembimbing saya yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- 5) Seluruh Dosen Program Studi Sosiologi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan terima kasih saya, serta kepada para staff Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Nasional.
- 6) Kedua orang tua saya, Bapak Zaenudin dan Ibu Siti Komariah yang telah memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani kepada saya, serta keluarga saya yang selalu mendukung dan membantu dalam seluruh rangkaian cerita perkuliahan ini sejak awal hingga akhir.

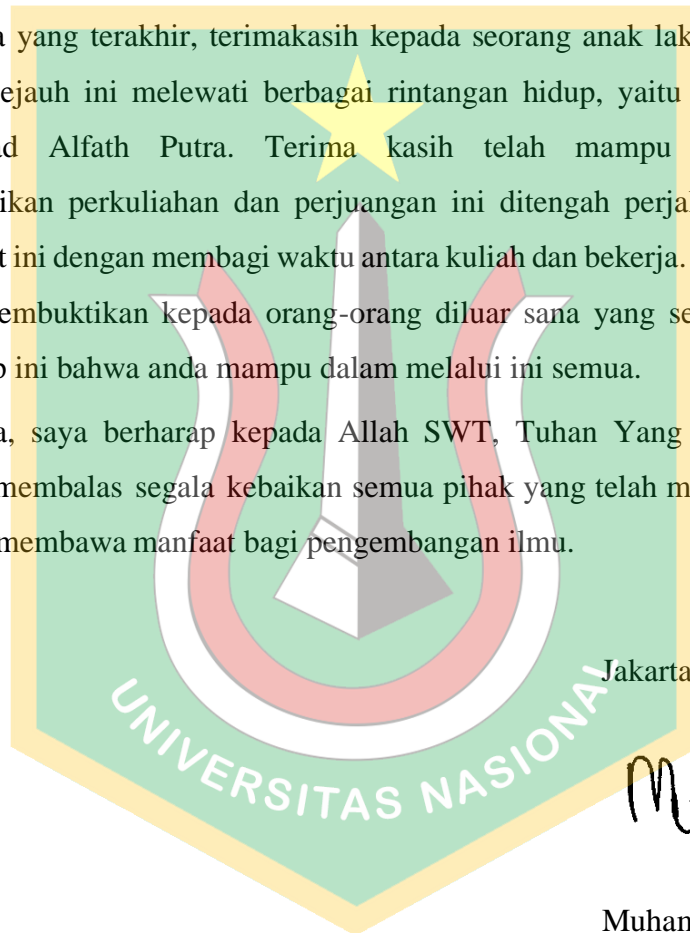
7) Teman-teman saya Alfian Achmad Subekti, Syahdan Syawalidan, Hot Tiur david Martin, Aji Maulana, Azzam Ahmad, serta Nabil Nurkusuma. Terima kasih atas kebersamannya dalam mengarungi perjalanan ini.

8) Sahabat saya Rezqi Alfaresi, Raihan Satia, Kautsar Ridho, Burhanudin, Kemal Azka dan teman-teman ajak-ijik serta De Guim yang telah memberikan banyak saran, dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

9) Dan tidak lupa kepada teman-teman Sosiologi angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

10) Serta yang terakhir, terimakasih kepada seorang anak laki-laki yang sudah bertahan sejauh ini melewati berbagai rintangan hidup, yaitu diri saya sendiri, Muhammad Alfath Putra. Terima kasih telah mampu berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan dan perjuangan ini ditengah perjalanan hidup yang sangat sulit ini dengan membagi waktu antara kuliah dan bekerja. Terimakasih telah mampu membuktikan kepada orang-orang diluar sana yang selalu meremehkan jalan hidup ini bahwa anda mampu dalam melalui ini semua.

Akhir kata, saya berharap kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa untuk berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 19 Agustus 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Alfath Putra'.

Muhammad Alfath Putra

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Nasional, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfath Putra

NPM :203503516092

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional **hak bebas royalti noneksklusif (*non-exclusive royalty-free right*)** atas Skripsi saya yang berjudul : “Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.”


beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Agustus 2024

Yang Menyatakan



( Muhammad Alfath Putra )



## ABSTRAK

Nama : Muhammad Alfath Putra  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : Pengaruh Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Trash Talk dan Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati.  
Pembimbing : Dr. Andi Achdian, M.Si.

Penelitian ini bermaksud menjelaskan pengaruh antara frekuensi bermain game *mobile legend* terhadap *trash talk* dan agresivitas remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Teori Interaksionalisme Simbolik George Herbert Mead digunakan dalam kerangka teori pada penelitian ini. Adapun pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling*. Populasi yang digunakan adalah remaja berusia 12 sampai 18 tahun yang berdomisili di kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati. Sampel sebanyak 95 orang, dan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner melalui google form. Teknik pengolahan data menggunakan SPSS versi 23. Analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linear sederhana, uji T, serta uji koefisien determinasi. Hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara frekuensi bermain game mobile legend (X) terhadap Trash Talk (Y1), hasil uji T ( t hitung = 4,016 ) dan Agresivitas (Y2), hasil uji T ( t hitung = 7,932). Hasil koefisien determinasi pada frekuensi bermain game mobile legend terhadap trash talk sebesar 0,148 dan agresivitas sebesar 0,404 Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima. Pengaruh frekuensi bermain game mobile legend terhadap trash talk sebesar 14,8% dan agresivitas sebesar 40,4%.

Kata Kunci: frekuensi bermain game mobile legend, trash talk, agresivitas

## ABSTRACT

*Name* : Muhammad Alfath Putra

*Study Program* : Sociology

*Title* : The Influence of the Frequency of Playing Mobile Legends Game on Trash Talk and aggressiveness in teenage boy in Batu Ampar Village, Kramat Jati District.

*Counsellor* : Dr. Andi achdian, M.Si.

The purpose of this research to explain The impact of the Frequency of Playing Mobile Legends Game on Trash Talk and aggressiveness in teenage boy. This research uses descriptive quantitative methods. George Herbert Mead's Symbolic Interactionism Theory is used in the theoretical framework of this research. Purposive sampling is the method used to obtain the sample.. The population used is teenagers residing in the age range of 12 to 18 who live in Batu Ampar Village, Kramat Jati District. The sample was 95 people, and A Google Form was used to collect data for the questionnaire. The data procesing using SPSS version 23. Reliability and validity are used in data analysis, classical assumption tests, simple linear regression tests, adn coefficient of determination tests. the regression tests findings indicate a strong correlation between the frequency of playing mobile legend games (X) on Trash Talk (Y1), T test results ( $t = 4.016$ ) and Aggressiveness (Y2) T test results ( $t = 7.932$ ). Coefficient determination of the frequency of playing mobile legend games (X) on Trash Talk (Y1) is 0,148 and aggressiveness is 0.404. Consequently, the study's hypothesis is approved. The Influence of the frequency of playing mobile legends games on trash talk is 14,8% and aggressiveness is 40,4%.

*Keywords:* Frequency of Playing Mobile Legends Games, Trash Talk, aggressiveness

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	18
Pendahuluan.....	18
1.1 Latar Belakang.....	18
1.2 Pertanyaan penelitian.....	22
1.3 Tujuan penelitian.....	22
1.4 Manfaat Penelitian.....	22
1.5 Sistematika Penulisan.....	23
BAB II.....	25
Tinjauan Pustaka .....	25
2.1 Studi terdahulu.....	25
2.2 <i>Game Mobile legend</i> .....	31
2.3 <i>Trash talk</i> .....	33

2.4	Agresivitas.....	35
2.5	Remaja.....	37
2.5.1	Pengertian Remaja .....	37
2.5.2	Karakteristik Remaja.....	38
2.6	Teori Interaksionalisme Simbolik .....	40
2.7	Kerangka pemikiran .....	44
2.8	Hipotesis .....	45
Bab III	.....	47
Metodologi penelitian	.....	47
3.1	Metode Penelitian.....	47
3.2	Jumlah Populasi dan Sampel.....	47
3.2.1	Populasi.....	47
3.2.2	Sampel.....	48
3.3	Operasional Variabel.....	48
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	51
3.5	Teknik pengolahan dan analisis data.....	52
3.5.1	Uji Validitas dan realibilitas.....	52
3.5.2	Uji Asumsi Klasik.....	54
3.5.3	Analisa regresi linear sederhana.....	54
3.5.4	Uji hipotesis statistik.....	55
3.6	Tempat dan waktu penelitian.....	56
BAB IV	.....	58
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	.....	58
4.1	Deskripsi Game Online .....	58
4.1.1	Jenis-jenis game online .....	59
4.1.2	Mobile legend.....	62

4.1.3	Perbedaan game mobile legend dengan game lain .....	63
4.2	Deskripsi Tempat dan Objek Penelitian .....	64
4.2.1	Deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin .....	65
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	66
4.2.3	Deskripsi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	66
4.2.4	Deskripsi Responden Berdasarkan Tingkat Frekuensi bermain <i>game mobile legend</i> .....	67
4.3	Deskripsi Variabel Penelitian.....	68
4.4	Analisis data .....	81
4.4.1	Uji Validitas .....	81
4.4.2	Uji Reliabilitas .....	84
4.4.3	Uji Asumsi Klasik.....	85
4.4.4	Analisis Regresi Linear Sederhana.....	90
4.4.5	Uji Hipotesis Statistik .....	92
4.5	Pembahasan .....	97
BAB V	.....	102
KESIMPULAN	.....	102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran.....	102
Daftar Pustaka	.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 data pemain bulanan Mobile legend 2019-2022 .....	32
Gambar 4.1 Normal P Plot Variabel X Terhadap Y1 .....	87
Gambar 4.2 Normal P Plot Variabel X Terhadap Y1 .....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel Frekuensi Bermain Game Mobile legend .....	49
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel Trash talk.....	50
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel Agresivitas .....	50
Tabel 3.4 Interpretasi Alternatif Jawaban .....	51
Tabel 3. 5 Jadwal penyusunan laporan .....	57
Tabel 4. 1 Hasil Uji Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	65
Tabel 4. 2 Hasil Uji Responden Berdasarkan Usia Responden .....	66
Tabel 4. 3 Tingkat Pendidikan Responden .....	67
Tabel 4.4 Lama Bermain Game Mobile legend .....	67
Tabel 4. 5 Durasi Bermain Game Mobile Legend Dalam Satu Hari .....	68
Tabel 4. 6 Durasi Bermain Game Mobile Legend Dalam Satu Minggu.....	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Frekuensi Data Kuesioner Responden Variabel Frekuensi Bermain Game Mobile legend (X).....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Frekuensi Data Kuesioner Responden Variabel Trash Talk (Y1) .....	73
Tabel 4.9 Hasil Uji Frekuensi Data Kuesioner Responden Variabel Agresivitas (Y2) .....	77
Tabel 4.10 Uji Validitas Variabel Game Online (X) .....	82
Tabel 4.11 Uji Validitas Variabel Trash talk (Y1).....	82
Tabel 4.12 Uji Validitas Variabel Agresivitas (Y2).....	83
Tabel 4.13 Uji reliabilitas Variabel Game Mobile legend (X), Trash talk (Y1) dan Agresivitas (Y2).....	84
Tabel 4.14 Uji Normalitas Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	85
Tabel 4.15 Uji Normalitas Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	86

Tabel 4.16 Uji Normalitas Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Agresivitas (Y2).....	87
Tabel 4. 17 Uji Linearitas Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	89
Tabel 4.18 Uji Linearitas Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Agresivitas (Y2).....	90
Tabel 4.19 Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	91
Tabel 4.20 Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Agresivitas (Y2).....	92
Tabel 4.21 Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	93
Tabel 4.22 Uji Regresi Linear Sederhana Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Agresivitas (Y2).....	93
Tabel 4. 23 Uji F frekuensi bermain <i>game Mobile legend</i> (X) terhadap <i>Trash talk</i> (Y1).....	94
Tabel 4. 24 Uji F frekuensi bermain <i>game Mobile legend</i> (X) terhadap Agresivitas (Y2).....	95
Tabel 4.25 Uji T Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Trash talk (Y1).....	95
Tabel 4. 26 Uji T Variabel Game Mobile legend (X) Terhadap Variabel Agresivitas (Y2).....	96





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Kuesioner Penelitian .....	106
Lampiran 2 Gambar Histogram Usia Responden .....	112
Lampiran 3 - Tabulasi Data Variabel Frekuensi Bermain Game Mobile Legend (X) .....	113
Lampiran 4- Tabulasi Data Variabel Trash Talk (Y1).....	116
Lampiran 5 -Tabulasi Data Variabel Agresivitas (Y2).....	119
Lampiran 6 - Hasil Uji Validitas Variabel X .....	122
Lampiran 7 - Hasil Uji Validitas Variabel Y1 .....	126
Lampiran 8 - Hasil Uji Validitas Variabel Y2 .....	129
Lampiran 9 - Lembar Konsultasi Bimbingan.....	132
Lampiran 10 - Surat Bebas Plagiarisme.....	134
Lampiran 11 - Bukti Cek Plagiarisme.....	136
Lampiran 12 - Persetujuan Skripsi .....	137
Lampiran 13 Persetujuan Perbaikan Skripsi .....	138
Lampiran 14 Pengesahan Skripsi.....	139
Lampiran 15 - Riwayat Hidup.....	140

