

**HUBUNGAN GAMING DISORDER TENDENCY PADA
GAME MOBILE LEGENDS DENGAN PERILAKU
TRASH TALKING REMAJA**

SKRIPSI

OLEH:

HAMSIAH

NIM. 22.21.025618



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA**

2026

**HUBUNGAN GAMING DISORDER TENDENCY PADA GAME
MOBILE LEGENDS DENGAN PERILAKU
TRASH TALKING REMAJA**

SKRIPSI

Ditulus sebagai salah satu persyaratan
Dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling

Oleh:

Hamsiah

NIM. 22.21.025618

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING**

2026

ABSTRAK

Hamsiah, 2026. Hubungan *Gaming Disorder Tendency* Pada Game *Mobile Legends* dengan Perilaku *Trash talking* Remaja. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing (I) Dr. Asep Solikin, MA., (II) Haris Munandar, M.Psi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Gaming Disorder Tendency* Pada Game *Mobile Legends* dengan Perilaku *Trash talking* Remaja. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Korelasi. Subjek penelitian adalah Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu pengetahuan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa Kuesioner yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji statistik parametrik Korelasi Pearson Product Moment.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *Gaming Disorder Tendency* pada permainan *Mobile Legends* dengan perilaku *Trash talking* remaja. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kecenderungan gangguan bermain game, semakin tinggi pula kecenderungan munculnya perilaku *trash talking* dalam interaksi permainan daring yang bersifat kompetitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Gaming Disorder Tendency* berhubungan secara signifikan dengan perilaku *trash talking*, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

Kata kunci: *Gaming Disorder Tendency*, *Mobile Legends*, *trash talking*, remaja.

ABSTRACT

Hamsiah, 2026. *The Relationship between Gaming Disorder Tendency in Mobile Legends and Trash Talking Behavior among Adolescents*. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Advisor (I) Dr. Asep Solikin, M.A., (II) Haris Munandar, M.Psi.

This study aims to examine the relationship between Gaming Disorder Tendency in the game Mobile Legends and trash talking behavior among adolescents. The research employed a quantitative approach with a correlational method. The research subjects were students of the Faculty of Teacher Training and Education at Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, selected using purposive sampling technique. The research instrument was a questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using parametric statistical testing, specifically the Pearson Product Moment correlation.

The results of the data analysis indicate that there is a positive and significant relationship between Gaming Disorder Tendency in Mobile Legends and trash talking behavior among adolescents. These findings suggest that the higher the tendency of gaming disorder, the higher the likelihood of engaging in trash talking behavior in competitive online game interactions. Therefore, it can be concluded that Gaming Disorder Tendency is significantly related to trash talking behavior, so the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_o) is rejected.

Keywords: *Gaming Disorder Tendency, Mobile Legends, trash talking, adolescents.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, cinta, dan pengorbanan Ayahanda Yusuf dan Ibunda Maspah yang tidak pernah terputus. Beliau adalah alasan di balik setiap langkah yang penulis tempuh hingga dapat menyelesaikan karya ini. Dalam setiap proses, penulis selalu mengingat harapan yang dititipkan sebagai kekuatan untuk terus berjuang. Segala pencapaian ini merupakan bentuk kecil dari rasa terima kasih atas kasih sayang yang telah diberikan. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan bagi Ayah dan Ibu serta awal dari langkah yang lebih baik ke depannya.
2. Terima kasih kepada Saudara-saudari penulis atas doa, perhatian, dan kasih sayang yang tulus, yang selalu menjadi penyemangat dan penguat langkah dalam menempuh perjalanan pendidikan.
3. Terima kasih yang tak terhingga dan sebesar besarnya penulis sampaikan kepada Dosen pembimbing bapak Dr. Asep Solikin, M.A dan Bapak Haris Munandar, M.Psi yang telah dengan penuh kesabaran membimbing, mengarahkan, memotivasi, serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Satria Sujianto yang telah memberikan dukungan, semangat, dan perhatian dalam setiap proses yang penulis lalui hingga terselesaikannya karya ini. Kehadirannya menjadi salah satu sumber motivasi bagi penulis untuk tetap bertahan dan menyelesaikan setiap tahap dengan sebaik mungkin.
5. Terima kasih penulis sampaikan kepada Cindy Sulistiawati, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama proses penyusunan karya ini dan menjadi tempat penulis berkeluh kesah, berbagi cerita dalam berbagai situasi, serta turut membantu penulis tetap fokus dalam menyelesaikan setiap tahapan. Dukungan yang diberikan sangat berarti

sehingga penulis dapat melalui proses ini hingga karya ini terselesaikan dengan baik.

6. Terima kasih kepada Rafli, Cindy, Nadila, Yanti dan Yosef yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan karya ini. Kehadiran dan dukungan mereka membantu penulis dalam melalui setiap tahapan hingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Terima kasih kepada teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses perkuliahan.
8. Terakhir penulis mengucapkan terima kasih untuk diri ini sendiri. Terima kasih sudah tetap melangkah meskipun sering merasa lelah, sudah bertahan di saat semuanya terasa berat, dan tetap mencoba walau ragu selalu datang. Terima kasih untuk hati yang masih mampu menerima, untuk pikiran yang terus belajar kuat, dan untuk diri yang tidak benar-benar menyerah walau berkali-kali ingin berhenti. Terima kasih sudah bertanggung jawab atas pilihan dan perjalanan yang sudah dimulai. Semoga ke depannya, langkah ini tetap teguh, hati semakin tenang, dan jiwa semakin luas dalam menerima setiap hal yang datang. Tetaplah bertumbuh, perlahan tapi pasti, menjadi versi diri yang lebih baik dari hari ke hari.

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
<u>BAB II KAJIAN TEORI</u>	7
A. Perilaku agresif.....	7
1. Pengertian Perilaku agresif.....	7
2. Agresif verbal	8
3. Pengertian Trash talking.....	8
4. Aspek Trash talking.....	10
5. Faktor yang mempengaruhi <i>Trash talking</i>	10
B. Gaming Disorder Tendency	11
1. Pengertian Gaming Disorder Tendency	11
2. Aspek <i>Gaming Disorder Tendency</i>	12
3. Faktor yang mempengaruhi <i>Gaming Disorder Tendency</i>	13
C. Hubungan <i>Gaming Disorder Tendency</i> Pada <i>Game Mobile Legends</i> Dengan Perilaku agresif Verbal Dalam Bentuk <i>Trash talking</i> Remaja.....	13
D. Kerangka Berfikir.....	14
E. Hipotesis Penelitian.....	15

<u>BAB III</u> METODOLOGI PENELITIAN	16
A. Waktu dan Tempat penelitian	16
B. Metode dan jenis Penelitian	16
C. Populasi dan Sampel	17
1. Populasi	17
2. Sampel Penelitian	17
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	18
E. Teknik pengumpulan data dan Instrumen	21
1. Teknik pengumpulan data	21
2. Instrumen Penelitian	21
F. Analisis Data Penelitian	22
1. Uji Validitas	22
2. Uji Reliabilitas.....	24
G. Teknik Analisis Data.....	25
H. Uji Hipotesis	26
<u>BAB IV</u> HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil Penelitian	28
1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	28
B. Uji Prasyarat Analisis.....	29
1. Uji Normalitas	29
2. Uji Linearitas	30
C. Uji Hipotesis	31
D. Pembahasan.....	32
<u>BAB V</u> PENUTUP.....	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
DAFTAR LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Timeline Penelitian	16
Tabel 2 Indikator Gaming Disorder Tendency	18
Tabel 3 Indikator Trash Talking	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Kekerasan Remaja	1
Gambar 2 Kerangka Berpikir	14
Gambar 3 Hasil Uji Validitas Trash Talking	23
Gambar 4 Hasil Uji Validitas Gaming Disorder Tendency	23
Gambar 5 Hasil Uji Reliabilitas Trash Talking	25
Gambar 6 Hasil Uji Reliabilitas Gaming Disorder Tendency	25
Gambar 7 Hasil Uji Stastistik Deskriptif.....	28
Gambar 8 Hasil Uji Normalitas.....	29
Gambar 9 Hasil Uji Linearitas	30
Gambar 10 Hasil Uji Hipotesis	31

BAB I

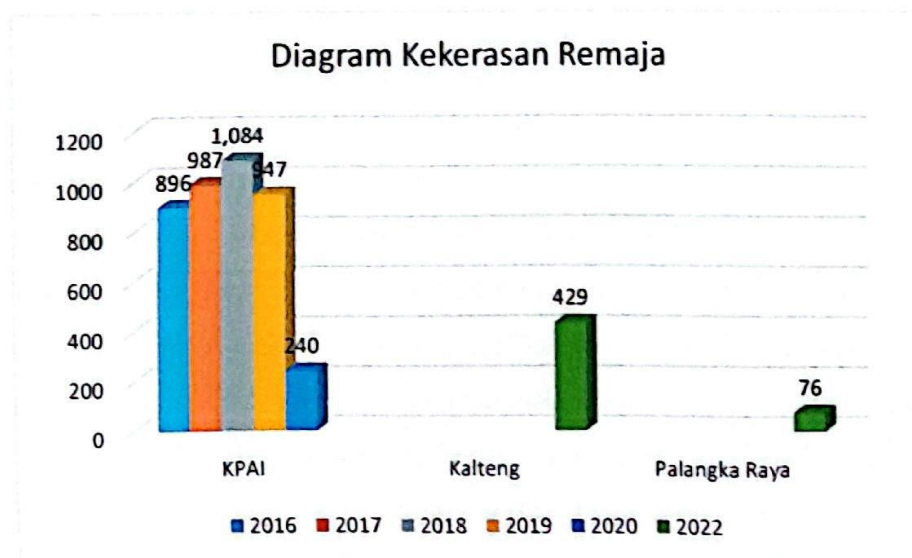
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja yang merupakan fase transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Fase ini melibatkan perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang signifikan. Perkembangan fisik ditandai dengan pertumbuhan tubuh yang pesat dan perkembangan seksual. Sementara itu, perkembangan kognitif mencakup peningkatan dalam kemampuan berpikir abstrak dan pemecahan masalah. Perkembangan emosional remaja sering kali mencakup gejolak perasaan dan pencarian identitas diri. Di sisi sosial, remaja mengalami peningkatan dalam interaksi dengan teman sebaya dan eksplorasi dalam hubungan romantis. Faktor internal dan eksternal seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan media sosial juga mempengaruhi perilaku remaja (Tasya Alifia Izzani dkk., 2024).

Salah satu perilaku yang sedang marak di Indonesia adalah perilaku agresif. Perilaku agresif adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud untuk melukai secara fisik, maupun verbal serta menghancurkan harta benda orang lain (Aridhona & Setia, 2022). Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk mendominasi atau merusak benda ataupun orang secara fisik ataupun verbal (Ferdiansa dan Neviyarni, 2020).

Gambar 1 Diagram Kekerasan Remaja



Berdasarkan data dari tahun 2016 sampai 2020, tingkat agresivitas remaja yang dicatat oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan fluktuasi setiap tahunnya. Pada tahun 2016 tercatat sebanyak 896 kasus, meningkat menjadi 987 kasus pada tahun 2017, dan mencapai puncak 1.084 kasus pada tahun 2018. Namun, pada tahun 2019 kasus menurun menjadi 947 dan turun signifikan menjadi 240 kasus pada tahun 2020 (KPAI, 2020). Pada tingkat regional, data tahun 2022 yang diperoleh dari Kalteng Satu Data mencatat jumlah korban kekerasan di Kalimantan Tengah sebanyak 429 kasus. Di Kota Palangka Raya sendiri tercatat sebanyak 76 kasus yang meliputi berbagai bentuk kekerasan seperti kekerasan fisik, kekerasan psikis, kekerasan seksual, *trafficking*, penelantaran, dan kekerasan lainnya (Kalteng Satu Data, 2022). Data tersebut menggambarkan bahwa meskipun terjadi penurunan jumlah kasus agresivitas remaja secara nasional pada tahun 2020, namun di tingkat daerah seperti Kalimantan Tengah dan Kota Palangka Raya, perilaku agresif masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.

Fenomena meningkatnya kasus kekerasan dan agresif tersebut menunjukkan adanya kecenderungan perilaku agresif yang beragam, salah satunya dalam bentuk agresif verbal yang sering muncul dalam interaksi sosial remaja, baik secara langsung maupun media digital. Pada tahun 2020 microsoft melakukan survey tingkat kesopanan pengguna media sosial. Pada laporan *digital civility index*, indonesia menduduki urutan pertama sebagai netizen paling tidak sopan. Indonesia mendapatkan poin 76 pada survey tersebut. Semakin tinggi angkanya semakin rendah tingkat kesopanannya.

Peningkatan perilaku agresif verbal pada remaja tidak muncul begitu saja. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi munculnya perilaku tersebut, Hasil studi literatur menunjukkan bahwa agresifitas tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu saja (internal), tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar (eksternal). Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan berfikir dan intelegency remaja, serta gangguan perasaan/emosional pada

remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga atau teman sebaya, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Safitri dan Fikri, 2022).

Beberapa di antara faktor internal maupun eksternal, permainan online menjadi salah satu yang menonjol dalam memengaruhi remaja. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara bermain *Game* yang tinggi dapat berkorelasi dengan meningkatnya kecenderungan perilaku agresif, khususnya dalam bentuk agresi verbal. Seperti pada penelitian (Ramadhan, 2023) “Hubungan kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap perilaku *Trash talking*” Hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *Game* online dengan siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang terhadap perilaku *Trash talking* diperoleh dari hasil uji korelasi ini diketahui bahwa adanya hubungan antara kecanduan *Game* online dan perilaku *trash talking*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Sa’diyah dkk., t.t., 2024) dengan judul penelitian “*Pengaruh Gaming Disorder Tendency pada Game Mobile Legends Game Online Terhadap Trash talking Siswa Kelas Viii SMP Gedeg Swasta Mojokerto*” Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis statistik yaitu ada pengaruh positif signifikan variabel kecanduan *Game* online terhadap *Trash talking* SMP Gedeg swasta Mojokerto. Pada penelitian (Zarkasih & Mustaqimma, t.t., 2025) menyimpulkan bahwa perilaku *Trash talking* pada pemain *Valorant* di Pekanbaru dipengaruhi oleh faktor sosiopsikologis dan situasional, serta dipicu oleh anonimitas dalam komunikasi daring. Media komunikasi seperti *voicechat* dan teks menjadi sarana utama untuk mengekspresikan *trash talk*, dengan *voicechat* cenderung lebih ofensif. Pemain memanfaatkan kata sifat, kata hewan, dan istilah lain dalam interaksi mereka, sementara sistem deteksi dalam *Game* lebih efektif pada teks dibanding suara.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa munculnya perilaku agresif *Verbal* pada remaja tidak hanya disebabkan oleh faktor emosional atau sosial semata, tetapi juga terkait erat dengan kecenderungan gangguan bermain atau *Gaming Disorder Tendency*. *Gaming Disorder* adalah pola perilaku bermain *Game* yang ditandai dengan gangguan kontrol dalam bermain, peningkatan prioritas terhadap bermain dibandingkan aktivitas lain, serta melanjutkan bermain meskipun menimbulkan konsekuensi negatif. Perilaku ini harus berlangsung sekurang-

kurangnya 12 bulan dan menimbulkan gangguan signifikan pada fungsi individu, baik dalam aspek pribadi, keluarga, pendidikan, pekerjaan, maupun sosial (WHO, 2019).

Perkembangan teknologi informasi membuat semakin banyak remaja memanfaatkan internet, baik untuk belajar maupun bermain *Game*. Namun, penggunaan *Game* online secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi remaja yang rentan terhadap pengaruh lingkungan digital. *Gaming Disorder Tendency* menggambarkan kecenderungan individu untuk terus bermain *Game* hingga mengganggu fungsi fisik, mental, dan sosial. Masa remaja merupakan fase yang rawan terhadap perubahan emosional dan sosial, sehingga mudah terpengaruh oleh perilaku kompetitif dan agresif dalam dunia *Game*. *Internet Gaming Disorder Tendency* dapat menyebabkan depresi, kecemasan, penurunan prestasi akademik, serta gangguan tidur. Penelitian di Tiongkok menunjukkan 2,2%-21,5% siswa SMP terindikasi mengalami *Gaming Disorder Tendency*, sedangkan lainnya memiliki tingkat kecanduan yang beragam (Ji dkk., 2024)

Berdasarkan uraian latar belakang peneliti tertarik meneliti mengenai apakah ada hubungan antara *Gaming Disorder Tendency* dengan Perilaku *Trash talking* Remaja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara *Gaming Disorder Tendency* pada *Game Mobile Legends* dengan Perilaku *Trash talking* Remaja.

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah ini maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *Gaming Disorder Tendency* pada *Game Mobile Legends* dengan Perilaku *Trash talking* Remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian perilaku sosial remaja yang berkaitan dengan fenomena bermain *Game* online. Selain itu, penelitian ini

juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengkaji perilaku sosial, agresivitas verbal, maupun *Gaming Disorder Tendency* pada pemain *Mobile Legends*. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika perilaku sosial remaja di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya peran pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital remaja, khususnya dalam penggunaan game online seperti *Mobile Legends*. Melalui pemahaman tersebut, orang tua diharapkan mampu mengontrol durasi dan intensitas bermain secara lebih bijak, serta membimbing remaja agar menggunakan teknologi secara seimbang. Upaya ini penting untuk meminimalkan munculnya perilaku negatif dalam berkomunikasi, termasuk kecenderungan melakukan trash talking saat bermain game online.

b. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dalam memahami dinamika perilaku mahasiswa yang berkaitan dengan penggunaan game online, khususnya kecenderungan *Gaming Disorder Tendency* dan kaitannya dengan perilaku trash talking. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam memberikan pendekatan edukatif, baik melalui proses pembelajaran maupun bimbingan akademik. Selain itu, dosen dapat mengintegrasikan nilai-nilai etika komunikasi digital, pengendalian diri, dan tanggung jawab sosial dalam interaksi akademik.

c. Bagi Teman Sebaya (Mahasiswa)

Penelitian ini memberikan wawasan kepada mahasiswa sebagai bagian dari kelompok teman sebaya untuk lebih memahami dampak perilaku trash talking dalam aktivitas bermain game online. Dengan

adanya pemahaman tersebut, mahasiswa diharapkan mampu saling mengingatkan dan mengontrol perilaku dalam kelompok pertemanan, sehingga dapat mengurangi praktik komunikasi yang bersifat merendahkan atau provokatif. Kesadaran ini diharapkan mendorong terciptanya lingkungan sosial yang lebih suportif dan saling menghargai.

d. Bagi Kampus

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pihak kampus dalam merumuskan kebijakan dan program yang berkaitan dengan literasi digital serta pembentukan etika komunikasi mahasiswa. Kampus dapat mengembangkan kegiatan edukatif seperti seminar, pelatihan, maupun layanan bimbingan konseling yang berfokus pada pengendalian penggunaan game online serta pencegahan perilaku trash talking. Selain itu, kampus juga dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dan etika komunikasi digital dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Dengan demikian, kampus berperan dalam membentuk mahasiswa yang mampu berinteraksi secara sehat dan bertanggung jawab di ruang digital.