

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME* DAN
SOCIAL DOMINANCE ORIENTATION TERHADAP *HOSTILE*
*SEXISM***

SKRIPSI



Disusun oleh:

ANAKIN TRISTAN WILSON PERDANA

111811133204

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME* DAN
SOCIAL DOMINANCE ORIENTATION TERHADAP *HOSTILE*
*SEXISM***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Airlangga Surabaya

Disusun oleh:

ANAKIN TRISTAN WILSON PERDANA

111811133204

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumberriya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila pada kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi saya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang telah saya sandang, beserta segala konsekuensinya, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandung, 14 November 2022

Menyetujui,



Anakin Tristan Wilson Perdana

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME* DAN *SOCIAL DOMINANCE ORIENTATION* TERHADAP *HOSTILE SEXISM*

Surabaya, 14 November 2022

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi



Dr. Rahkman Ardi, M.Psych.

NIP. 198203192006041001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada hari Jumat,
tanggal 16 Desember 2022 dengan susunan Dewan Penguji

Ketua,



Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog

NIP. 196703131991032002

Sekretaris,



Dr. Ike Herdiana, M.Psi., Psikolog

NIP. 197505222005012001

Anggota,



Dr. Rahkman Ardi, M.Psych.

NIP. 198203192006041001

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan,

Untuk penulis sendiri, yang terus berusaha walau lambat

Untuk orang tua penulis, yang terus mendukung dan membantu dalam proses
pembuatan naskah

Untuk keluarga penulis yang ikut membantu dalam proses penelitian

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan pengerjaan skripsi yang merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.

Melaksanakan sebuah penelitian dari nol sampai akhir bukanlah sesuatu yang mudah, dibutuhkan waktu dan pemahaman yang cukup banyak untuk bahkan merencanakan sebuah penelitian. Penulis menghargai semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis ingin menyampaikan terima kasihnya kepada:

1. Prof. Dr. Suryanto, M. Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
2. Dr. Rahkman Ardi, M. Psych. selaku dosen pembimbing yang sangat sabar dan baik dalam membimbing serta penuh dengan *insight*. Terima kasih banyak pak telah terus membimbing penulis walaupun seringkali lambat dalam pengerjaannya. Pak Ardi merupakan salah satu dosen terbaik yang pernah saya temui.
3. Endah Mastuti, S. Psi, M. Si. selaku dosen wali penulis
4. Ayah dan Ibu penulis yang selama proses penelitian membantu dan mendukung tiap tahap
5. Sepupu-sepupu penulis yang telah membantu menyebarkan survei
6. Dosen-dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang telah memberikan ilmu untuk menjadi sarjana

7. Bu Vinin dan Pak Marselius selaku rater untuk alat ukur penelitian ini
8. Seluruh responden penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi survei

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Konteks atau Ruang Lingkup Penelitian.....	14
2.2 <i>Hostile Sexism</i>	16
2.3 <i>Social Dominance Orientation</i>	19
2.4 Hubungan Antar Variabel	22
2.5 Kerangka Konseptual	25
2.6 Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Tipe Penelitian	26
SKRIPSI	
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN... ANAKIN T. W. P	ix

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
3.2.1 Variabel Terikat (Y).....	26
3.2.2 Variabel Bebas (X).....	26
3.2.3 Variabel Kontrol.....	26
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.3.1 Definisi Operasional <i>Hostile Sexism</i>	27
3.3.2 Definisi Operasional <i>Social Dominance Orientation</i>	27
3.3.3 Definisi Operasional Intensitas Bermain Video Game	27
3.4 Subjek Penelitian.....	28
3.4.1 Populasi	28
3.4.2 Teknik Sampling	28
3.4.3 <i>A priori power analysis</i>	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.5.1 Kuesioner Demografis	30
3.5.2 Alat Ukur <i>Hostile Sexism</i>	31
3.5.3 Alat Ukur <i>Social Dominance Orientation</i>	31
3.6 Validasi dan Reliabilitas Alat Ukur	32
3.6.1 Validasi Translasi.....	32
3.6.2 Content Validity Index.....	33
3.6.3 Reliabilitas	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Gambaran Subjek Penelitian.....	37
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.2.1 Persiapan Penelitian	38
4.2.2 Pengambilan Data	40
4.2.3 Hambatan Penelitian	41
4.3 Hasil Penelitian	41
4.3.1 Analisis Statistik Deskriptif	41
4.3.2 Analisis Statistik Inferensial	42
4.4 Pembahasan.....	49
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan	54

5.2 Saran.....	54
5.2.1 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya	54
5.2.2 Saran Untuk Pembuat <i>Video Game</i>	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint Video Game Sexism Scale.....	31
Tabel 3.2 Blueprint Skala SDO.....	32
Tabel 3.3 Hasil Validasi Translasi Skala Video Game Sexism Scale.....	33
Tabel 3.4 Hasil Validasi Translasi Skala SDO	33
Tabel 3.5 Hasil Pertama Perhitungan CVI <i>Video Game Sexism Scale</i>	34
Tabel 3.6 Hasil Kedua Perhitungan CVI <i>Video Game Sexism Scale</i>	34
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan CVI Skala SDO	35
Tabel 3.8 Hasil Reliabilitas Alat Ukur	36
 Tabel 4.1 Distribusi Jenis Kelamin Subjek	 37
Tabel 4.2 Distribusi Intensitas Bermain <i>Video Game</i> dalam enam bulan	38
Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif.....	42
Tabel 4.4 Hasil Korelasi Antar Variabel.....	43
Tabel 4.5 Hasil Korelasi <i>Partial</i>	43
Tabel 4.6 Tes Asumsi Multikolinearitas	45
Tabel 4.7 Hasil <i>Model Fit Measures</i>	47
Tabel 4.8 Hasil <i>Omnibus ANOVA Test</i>	47
Tabel 4.9 Hasil <i>Model Coefficient</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	25
Gambar 4.1 Q-Q plot.....	44
Gambar 4.1 Q-Q plot.....	44
Gambar 4.2 Residual plot.....	46
Gambar 4.2 Residual plot.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 2: CVI Skala <i>Video Game Sexism</i>	63
Lampiran 3: CVI Skala SDO	66
Lampiran 4: Kalkulasi G*Power.....	66

ABSTRAK

Anakin Tristan Wilson Perdana, 111811133204, Pengaruh Intensitas Bermain *Video Game* dan *Social Dominance Orientation* Terhadap *Hostile Sexism*, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2022.

xvii + 55 halaman, 4 lampiran

Hasil penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *video game* terhadap *Hostile Sexism* masih berkontradiksi. Dilakukan kembali penelitian pengaruh intensitas bermain dalam konteks Indonesia. *Social Dominance Orientation* (SDO) pula dilibatkan berdasarkan saran dari peneliti lain.

Digunakan metode korelasi penuh, korelasi partial dan regresi linear hierarkis untuk analisis. Responden yang didapatkan berjumlah 110 individu dengan karakteristik bermain *competitive online video games* dan berumur 16-35 tahun. *Hostile Sexism* diukur menggunakan *Video Game Sexism Scale*, dan SDO diukur menggunakan *Social Dominance Orientation Scale*.

Hasil penelitian melihat bahwa intensitas bermain bukan prediktor kuat sementara SDO menjadi prediktor kuat. SDO diperkirakan lebih berpengaruh karena *Catalyst Model*, yaitu predisposisi genetik lebih berpengaruh dalam mendorong perilaku *Hostile Sexism* dibandingkan pemaparan konten media. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa intensitas bermain memang tidak berpengaruh dan SDO menjadi prediktor lebih baik. Pengaruh gender individu dibahas pula dalam penelitian ini.

Kata kunci: *intensitas bermain, SDO, hostile sexism, gender*
Daftar Pustaka, 59 (1994 2022)

ABSTRACT

Anakin Tristan Wilson Perdana, 111811133204, The Effects of Video Games Playing Intensity and Social Dominance Orientation Towards Hostile Sexism, *Thesis*, Faculty of Psychology Airlangga University, 2022.

xvii + 55 pages, 4 attachments

The results of research on the effect of the intensity of playing video games on Hostile Sexism are still contradictory. This research on the effect of playing intensity was conducted again with an Indonesian context. Social Dominance Orientation (SDO) was also involved based on suggestions from other researchers.

Full correlation, partial correlation and hierarchical linear regression methods were used for the analysis. The number of respondents obtained was 110 individuals with the characteristics of playing competitive online video games and aged 16-35 years. Hostile Sexism is measured using the Video Game Sexism Scale, and SDO is measured using the Social Dominance Orientation Scale.

The results of the study show that playing intensity is not a strong predictor while SDO is a strong predictor. SDO is estimated to be more influential because the Catalyst Model, namely genetic predisposition is more influential in encouraging Hostile Sexism behavior than exposure to media content. This study can show that playing intensity has no effect and SDO is a better predictor. The influence of individual gender is also discussed in this study.

Keywords: *playing intensity, SDO, hostile sexism, gender*
References, 59 (1994 2022)