

**KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember



Disusun Oleh :

Firman Saputra

17108111039

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2022


HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Satu (S1) Psikologi

Pada Tanggal

7 November 2022

Mengesahkan
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember


Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., M.Si
NIP: 197505292005012001

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Panca Kursistin Handayani, S. Psi., MA., Psikolog
(NIP: 197303032005012001)

Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., M.Si
(NIP: 197505292005012001)



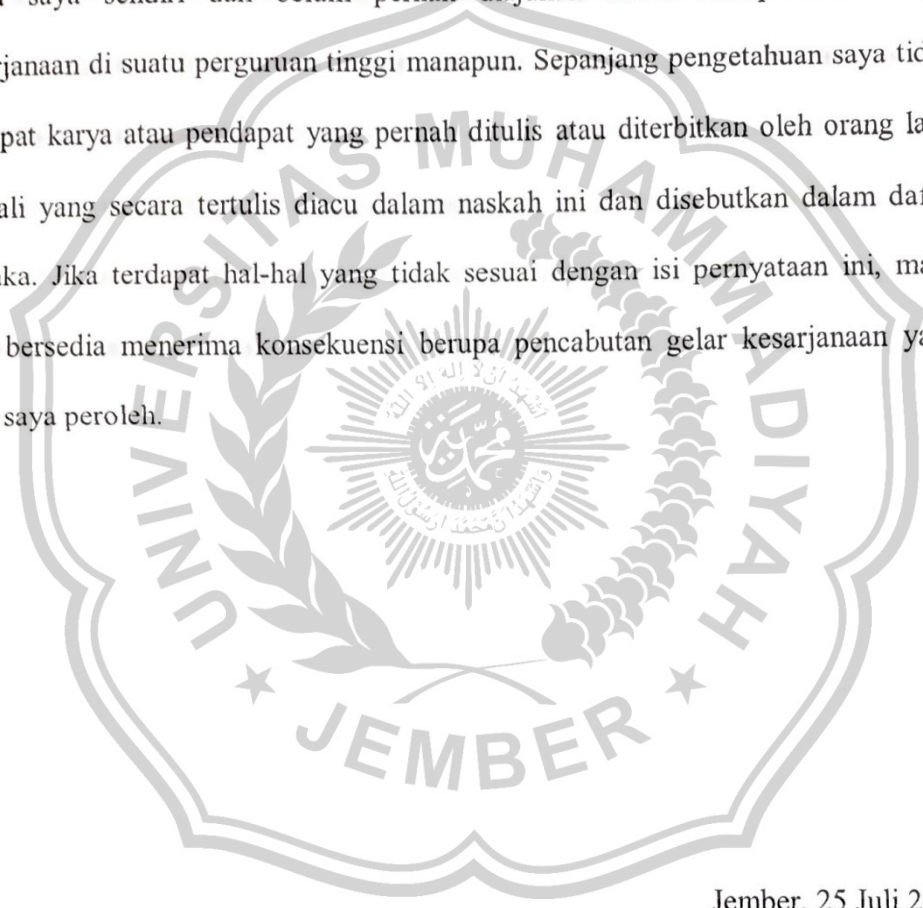
HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Firman Saputra

Nim : 1710811039

Dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh.



Jember, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Firman Saputra', is written over the stamp.

Firman Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih untuk segala cinta, perhatian, doa dan dukungan

Dari orang-orang terdekat di hati :

Papa dan Mama

Atas segala doa dan pengorbanan yang telah di berikan

Takkan terbalas oleh apapun

Gayuh Jumentara S.Psi

Atas segala dukungan, perhatian

Semangat dan doanya



MOTTO

Jangan pertaruhkan dunia dan hilangkan jiwamu, kebebasan lebih baik dari perak
atau emas

(Bob Marley)

Hakikat hidup bukanlah apa yang kita ketahui, bukan buku-buku yang kita baca
atau kalimat-kalimat yang kita pidatokan, melainkan apa yang kita kerjakan,
apa yang paling mengakar di hati, jiwa dan inti kehidupan kita.

(Emha Ainun Najib)



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur yang teramat dalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, hanya atas izin dan kasih sayangNya di mudahkan segala sesuatu yang sulit bagi manusia. Shalawat serta salam akan selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Kecenderungan Adiksi *Game online Mobile Legend* Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., Msi, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember sekaligus Dosen Pembimbing 1, yang menjadi ”ibu” bagi seluruh mahasiswa Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember. Terimakasih atas bimbingan dan dukungan selama penulis menuntut ilmu di fakultas ini
2. Ibu Anggraeni S. Sari, S.Psi., M.Psi, Psikolog, selaku dosen wali dan dosen pembimbing 2, terimakasih atas doa, bimbingan, motivasi dan pemahaman terkait topik skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih atas kesabaran dan kemudahan yang diberikan setiap akan melaksanakan ujian.
3. Ibu Panca Kursistin Handayani, S.Psi., MA., Psikolog,, selaku dosen penguji skripsi, terimakasih atas motivasi, arahan dan nasehat serta pemahaman lebih terkait skripsi sehingga sebagai peneliti lebih memahami isi daripada skripsi saya.

4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, pemahaman serta motivasi selama proses perkuliahan dan praktikum.
5. Staf Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak membantu proses pengadministrasian.
6. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2015, 2016, 2017 dengan keunikan karakter kepribadiannya masing-masing, terimakasih karena kalian proses perkuliahanku menjadi berwarna, terimakasih atas segala pengalaman berharga dan kebahagiaan, selama proses ini terutama saat masa praktikum terimakasih karena telah saling menguatkan satu sama lain ketika proses pengerjaan skripsi terlebih menjadi rekan diskusi. Semoga kita bisa sukses menurut jalan yang telah kita pilih.
7. Teman-teman terdekatku selama proses pengerjaan skripsi, terimakasih atas segala kebahagiaan dan kesediaannya untuk saya berbagi kesulitan selama menjalani proses perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi

Jember, 25 Juli 2022

Firman Saputra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Adiksi <i>Game online</i>	8
B. Gambaran Kecenderungan Adiksi <i>Game online Mobile Legend</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Identifikasi Variabel.....	16
C. Populasi Dan Sampel	16

D. Definisi Operasional Penelitian.....	17
E. Metode Pengambilan Data	18
F. Metode Analisis Data.....	20
BAB IV PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN	
A. Orientasi Kanchah.....	23
B. Persiapan Pelaksanaan Penelitian.....	23
C. Hasil penelitian.....	26
D. Pembahasan.....	35
E. Keterbatasan Penelitian.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	38



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Instrumen Penelitian	17
Tabel 2 Uji Validitas Instrumen.....	18
Tabel 3 Pengkategorian.....	21
Tabel 4 Hasil Uji Coba Validitas Item.....	23
Tabel 5 Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala <i>Game online</i>	25
Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data.....	25
Tabel 7 Hasil Validitas Adiksi <i>Game online</i>	26
Tabel 8 Hasil Uji Coba Reliabilitas Keseluruhan	27
Tabel 9 Hasil <i>Descriptive Statistics Game online</i>	28
Tabel 10 Hasil Penghitungan Kategori dan Prosentase <i>Game online</i>	28
Tabel 11 Hasil Penghitungan Kategori dan Berdasarkan Indikator.....	29
Tabel 12 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	30
Tabel 13 Distribusi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal	30
Tabel 14 Distribusi Responden Berdasarkan Pertama kali Mengenal <i>Game online</i>	31
Tabel 15 Distribusi Responden Berdasarkan Sumber Mengenal <i>Game online</i>	31
Tabel 16 Distribusi Responden Berdasarkan Alasan Bermain <i>Game online</i>	32
Tabel 17 Distribusi Responden Berdasarkan Keikutsertaan Lomba <i>Game online</i>	32
Tabel 18 Distribusi Responden Durasi/ Frekuensi Bermain <i>Game online</i> Dalam Sehari.....	33
Tabel 19 Distribusi Responden Biaya yang dikeluarkan Bermain <i>Game online</i> dalam Satu Bulan	33