

GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE*

PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGEND* DI JEMBER

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk

Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Jember



Oleh :

Yoga Kurnia

NIM 1810811098

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2023**

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

31 Juli 2023

Mengesahkan
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember
Dekan



Dr. Nuzlaen Widyaningrum, S.Psi., M.Si.
NIP: 197505292005012001

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Istiqomah, S.Psi., M.Si., Psikolog.
(NIP: 1975053111312445)

Danan Satriyo Wibowo, S.Sos., M.Si.
(NIP: 1984112511703815)

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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Yoga Kurnia

NIM : 1810811098

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, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan



Yoga Kurnia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih untuk segala cinta, perhatian, doa, dan dukungan

Dari orang-orang terdekat di hati :

Ayah dan Ibu

Atas segala doa dan pengorbanan yang telah di berikan

Takkan terbalas oleh apapun

Tita Nindya Puspa

Atas segala perhatian, semangat dan doanya



MOTTO

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur pasti kami akan menambah (nikmat)
kepadamu”

(QS. Ibrahim: 7)

“Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan menjadikan baginya
jalan keluar dan memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangkanya

(QS. At-Thalaq: 2)



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur yang teramat dalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, hanya atas izin dan kasih sayang-Nya di mudahkan segala sesuatu yang sulit bagi manusia. Selawat serta salam akan selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Komunitas *Mobile Legend di 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 nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan fasilitas dan kenyamanan selama penulis menempuh pendidikan Sarjana Psikologi.
2. Ibu Panca Kursistin Handayani, S.Psi., M.A, Psikolog, selaku dosen pembimbing kesatu dan Bapak Danan Satriyo Wibowo, S.Sos., M.Si, selaku dosen pembimbing kedua. Terima kasih atas doa, bimbingan, motivasi dan pemahaman terkait topik skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas kesabaran dan kemudahan yang diberikan setiap proses penulisan skripsi.
3. Ibu Istiqomah, S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku dosen penguji yang telah memberikan motivasi, arahan, dan nasihat selama proses penulisan skripsi.

4. Ibu Erna Ipak Ramhawati, S.Psi., M.A, selaku wali dosen, terima kasih atas pendampingannya selama masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen dan *civitas academica* Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, pemahaman serta motivasi selama proses perkuliahan dan praktikum.
6. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2018, dengan keunikan karakter kepribadiannya masing-masing, terima kasih karena kuliah-proses perkuliahan menjadi berwarna, terimakasih atas segala pengalaman berharga dan kebahagiaan, selama-proses ini terutama saat masa praktikum terima kasih 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 Pradika Kurniawan, Bayu Dwi Maulana, Andika Bramasta dan Achmad Imron Rosyadi selama proses pengerjaan skripsi, terima kasih atas segala dukungan untuk penulis berbagi kesulitan selama menjalani proses perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi.

Jember, 31 Juli 2023



Yoga Kurnia

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Keaslian Penelitian	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA & HIPOTESA	17
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	18

1. Pengertian Kecanduan.....	18
2. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	18
3. Proses Pembentukan Perilaku Kecanduan	19
4. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	20
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> ...	21
6. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	22
7. Dinamika Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Komunitas <i>MLBB</i> di Jember	23
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Identifikasi Variabel.....	28
C. Populasi Dan Sampel	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	29
D. Definisi Operasional.....	29
1. Kecanduan <i>Game online</i>	29
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Metode Analisa Data.....	32
1. Uji Validitas	32
2. Uji Reliabilitas	33

3. Uji Normalitas Data	33
4. Teknik Analisis Deskriptif	34
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Orientasi Kacah	35
B. Persiapan Pelaksanaan Penelitian	35
1. Uji Coba Alat Ukur	36
C. Persiapan Pelaksanaan Penelitian	38
1. Hasil Uji Instrumen Data Keseluruhan	38
2. Uji Deskriptif	39
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Demografis	42
D. Pembahasan	47
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blueprint</i> sebaran item kecanduan <i>game online</i>	32
Tabel 2. Kategorisasi tingkatan.....	34
Tabel 3. Hasil uji validitas item pada tahap uji coba	36
Tabel 4. Hasil uji reliabilitas skala <i>game online</i> pada tahap uji coba	37
Tabel 5. Hasil uji validitas item pada tahap uji keseluruhan.....	38
Tabel 6. Hasil uji reliabilitas keseluruhan.....	38
Tabel 7. Hasil uji normalitas data	39
Tabel 8. Hasil descriptive statistics <i>game online</i>	40
Tabel 9. Hasil penghitungan kategori dan persentase <i>game online</i>	40
Tabel 10. Hasil penghitungan kategori dan berdasarkan indikator kecanduan.....	41
Tabel 11. Distribusi responden berdasarkan usia.....	43
Tabel 12. Status pekerjaan	43
Tabel 13. Lama menjadi anggota aktif.....	44
Tabel 14. Durasi bermain per hari.....	45
Tabel 15. Alasan bermain	45
Tabel 16. Pengeluaran rata-rata per bulan.....	46
Tabel 17. Mengikuti turnamen.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner penelitian	57
Lampiran 2. Data uji awal	62
Lampiran 3. Data uji sebenarnya	64
Lampiran 4. Data input aspek demografi	68
Lampiran 5. Uji coba validitas	72
Lampiran 6. Uji sebenarnya validitas	74
Lampiran 7. Uji coba dan uji sebenarnya reabilitas	75
Lampiran 8. Uji normalitas	76
Lampiran 9. Demografi	77