

**GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA  
KALANGAN MAHASISWA  
SKRIPSI**

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Strata (S1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Jember



Oleh :

Aulin Nikmah

1410811034

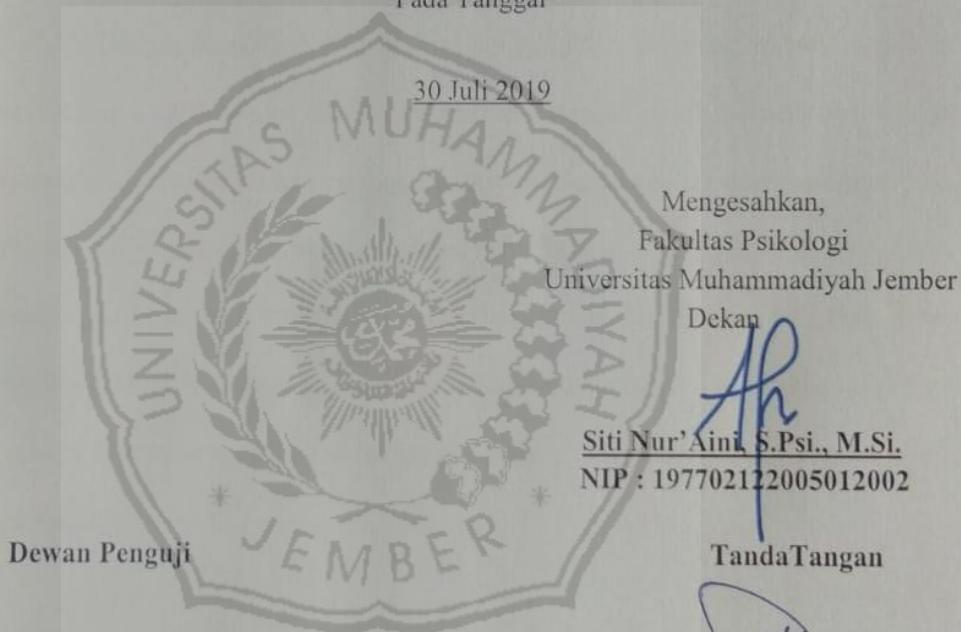
**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Pengaji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas  
Muhammadiyah Jember Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Derajat Sarjana Strata Satu (S-1) Psikologi

Pada Tanggal

30 Juli 2019



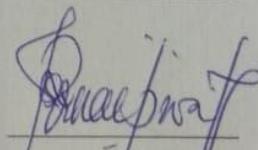
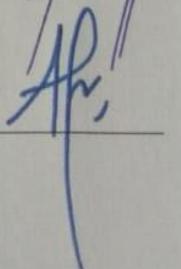
Mengesahkan,  
Fakultas Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Jember

Dekan

Siti Nur'Aini, S.Psi., M.Si.  
NIP : 197702122005012002

Tanda Tangan

A blue ink signature of the name Siti Nur'Aini, S.Psi., M.Si.

1. Istiqomah, S.Psi., Msi, Psikolog  
NPK : 0312445
2. Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA  
NIP : 197805072005012001
3. Siti Nur'Aini, S.Psi., M.Si  
NIP : 197702122005012002

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawahini, saya :

Nama : Aulin Nikmah

Nim : 1410811034

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, 30 Juli 2019



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Terima kasih untuk segala do'a, cinta dan orang-orang terdekat dihati. Tulisan ini saya persembahkan untuk kalian :

### **Bapak H. Holili & Ibu Hj. Iswatul Hasanah**

Terima kasih banyak atas dukungan moril maupun materi serta segala do'a dan pengorbanan yang telah diberikan. Terima kasih karena bapak dan ibu selalu menjadi motivator peneliti untuk menjadi pribadi yang tangguh selalu bersemangat, serta selalu bersabar ketika peneliti mulai putus asa.

### **Kakakku Nuri Uhid & Adikku Nabil Fahmi Al-Baidowi**

Terima kasih atas segala do'a, dukungan, dan perhatian yang telah diberikan untuk peneliti agar tetap semangat dalam mengerjakan skripsi

Dan terima kasih untuk semua keluarga besar dan sanak saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala do'a dan dukungannya selama ini.

## **MOTTO**

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah “  
( HR. Turmudzi)

“Menjadi sukses tidak selalu membuat kita bahagia tapi menjadi bahagia akan selalu membuat kita menjadi sukses”  
(Hj. Iswatul Hasanah)

“ Kebanggaan terhadap diri yang paling terbesar adalah ketika kita benar-benar bisa berubah dengan apa yang kita inginkan dan bisa merasakan hasil perjuangan besar dari proses yang cukup panjang. Maka dari itu janganlah putus asa dengan suatu kegagalan karena hal itu hanya sementara ”

(Aulin Nikmah)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kelancaran dalam menyelesaikan sebuah karya sederhana sebagai salah satu bentuk perjuangan hidup. Shalawat serta salam akan selalu tercurah kepada Rasulullah SAW.

Karya ini selesai sebagai sebuah hadiah luar biasa yang memiliki makna sebuah perjuangan kehidupan peneliti sebagai manusia yang selalu ingin belajar untuk mencapai tingkat yang lebih baik meskipun dengan segala keterbatasan yang ada. Karya tulis yang berjudul “Gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Mahasiswa” akhirnya dapat terselesaikan setelah melalui beberapa proses yang sangat panjang, dengan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Erna Ipak Rahmawati S.Psi., M.A selaku pembimbing I, yang selalu memotivasi, sabar membimbing peneliti dan memberi dukungan. Terima kasih atas bimbingan dan kesabarannya selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Ibu Siti Nur’Aini, S.Psi., M.Si selaku selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, serta pembimbing II yang telah sabar membimbing peneliti, sehingga penulis menjadi lebih memahami dalam menyelesaikan karya ini. Terima kasih atas segala bimbingan, pengorbanan, dan waktu yang telah diberikan.

3. Ibu Istiqomah, S.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang telah membantu penulis dalam memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga dapat membantu penulis menyelesaikan karya ini dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staff pengajaran Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan bantuan kepada peneliti.
5. Kekasihku sekaligus sahabat terbaikku Ahmad Afrizal Kurniawan yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan mendengarkan keluh kesah peneliti selama proses penggerjaan skripsi.
6. Ichy, Dhina dan Putri, selaku sahabat yang selalu menemaniku dikala susah senang, dan membantu peneliti dalam penggerjaan skripsi.
7. Feby, Maya, Nurma, dan Isrita, selaku sahabat yang selalu menghiburku disaat susah dan senang, selalu memberikan semangat serta dukungan.
8. Yuni, Dyah, dan Radina selaku sahabat yang selalu memberi dukungan dan semangat serta menemani dikala sedih dan senang
9. Untuk semua responden yang mengisi kuesioner penelitian penulis, terima kasih yang sebanyak-banyaknya kalau tidak ada kalian-kalian mungkin sampai saat ini skripsi ini tidak akan pernah selesai.
10. Teman seperjuangan dibangku kuliah angkatan 2014 yang tidak bisa penulis sebut satu persatu, yang amat sangat kurindukan terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis. Semoga kita bisa sukses dengan jalan yang di ridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun yang diharapkan akan menyempurnakan penelitian ini.

Jember, 30 Juli 2019

Peneliti



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian .....	14
D. Manfaat penelitian.....	14
E. Keaslian penelitian .....	14
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
2. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
3. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
4. Motivasi Bermain <i>Game Online</i> .....	24
5. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
6. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	26
7. Cara Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
B. Pengertian <i>Game Online</i>	
1. <i>Game Online</i> .....	28

2. Jenis <i>Game Online</i> .....	29
C. Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Kalangan Mahasiswa .....	31

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Metode Pengumpulan Data.....	37
E. Definisi Operasional .....	39
F. Metode Analisa Data .....	40

### **BAB 4 PELAKSANAAN DAN HASIL PEMBAHASAN**

A. Pelaksanaan dan Persiapan Penelitian	
1. Orientasi Kancah .....	43
2. Persiapan Penelitian.....	45
3. Pelaksanaan Penelitian .....	46
B. Analisa Data	
1. Hasil Uji Keabsahan	
a. Uji Validitas .....	47
b. Uji Reliabilitas.....	50
2. Hasil Uji Normalitas .....	52
3. Hasil Uji Deskriptif.....	52
C. Pembahasan.....	57

### **BAB 5 PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Kabupaten Jember.....	36
Tabel 2. Blue Print Kecanduan <i>Game Online</i> .....	40
Tabel 3. Hasil Validitas Uji Coba .....	47
Tabel 4. Hasil Validitas Uji Sesungguhnya.....	49
Tabel 5. Hasil Reliabilitas Uji Coba.....	50
Tabel 6. Hasil Reliabilitas Uji Sesungguhnya .....	51
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas .....	52
Tabel 8. Kecenderungan <i>Game Online</i> .....	53
Tabel 9. <i>Compulsion</i> .....	53
Tabel 10. <i>Withdrawal</i> .....	54
Tabel 11. <i>Tolerance</i> .....	54
Tabel 12. <i>Interpersonal and health related problems</i> .....	55
Tabel 13. Jenis Kelamin .....	55
Tabel 14. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	56
Tabel 15. Awal Bermain <i>Game Online</i> .....	56
Tabel 16. Durasi Bermain <i>Game Online</i> .....	57
Tabel 17. Aplikasi <i>Game Online</i> .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Kuesioner Kecenderungan *Game Online*
- Lampiran 2. Validitas Uji Coba Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 3. Validitas Pengambilan Data Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 4. Reliabilitas Uji Coba Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 5. Reliabilitas Pengambilan Data Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 6.Uji Normalitas
- Lampiran 7. Uji Deskriptif Responden
- Lampiran 8. Uji Deskriptif Per Aspek
- Lampiran 9.Uji Deskriptif Skala



## **KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN MAHASISWA**

**Aulin Nikmah<sup>1</sup> Ipak Rahmawati<sup>2</sup>  
Siti Nur'Aini<sup>3</sup>**

### **INTISARI**

*Game online* adalah situs permainan secara *online* yang terhubung oleh jaringan internet, yang bisa dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja dengan jangkauan yang sangat luas. Teknologi yang semakin canggih, membuat *game online* bukan hanya dimainkan di komputer tetapi dapat dinikmati di *smartphone*. Selain itu *game online* bukan hanya digemari oleh anak-anak, bahkan remaja dan orang dewasapun gemar memainkan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* bukan suatu hal yang biasa, pemain yang kecanduan *game online* diantaranya mengorbankan aktivitas pribadi yang lebih penting seperti bekerja ataupun belajar, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bersosialisasi dengan teman dan waktu keluarga (Lemmens dkk, 2009).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada kalangan mahasiswa di Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini adalah 348 orang, dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *cluster sampling*. Penelitian ini menunjukkan kecenderungan kecanduan game online sebesar 183 dengan prosentase 52.6%, yang dilakukan pada subjek mahasiswa dilingkungan kampus di Kabupaten Jember. Sebesar 266 orang dengan prosentase 76.4%, adalah jenis kelamin laki-laki yang lebih banyak memainkan *game online* dibandingkan dengan perempuan dengan hasil sebesar 82 orang prosentase 23.6%. Diantaranya memainkan game online mulai dari jenjang SMA dengan sebesar 151 orang dengan prosentase 43.4%, dan memiliki 2 aplikasi *game online* di *smartphononya* sebesar 232 orang dengan prosentase 66.7%. Hasil penelitian yang didapat diantara cenderung tinggi mengalami aspek *tolerance* sebesar 300 orang dengan prosentase 86.2%, yang artinya lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

### **Kata kunci : Kecenderungan Kecanduan, *Game Online***

- 
1. Peneliti
  2. Dosen Pembimbing I
  3. Dosen Pembimbing II

## **TRENDS OF GAME ONLINE ADDICTIONS TO STUDENTS**

**Aulin Nikmah<sup>1</sup> Ipak Rahmawati <sup>2</sup>**

**Siti Nur'Aini<sup>3</sup>**

### **ABSTRACT**

*Game Online are online game sites that are connected by the internet network, which can be played by anyone and anywhere with a very wide range. An increasingly sophisticated technology, making online games not only played on computers but can be enjoyed on smartphones. In addition, game online are not only popular with children, even teenagers and adults who like to play online games. The phenomenon of online gaming addiction is not unusual, players who are addicted to online games include sacrificing more important personal activities such as work or study, sacrificing time for other hobbies, sacrificing time to sleep, socializing with friends and family time (Lemmens et al, 2009 )*

*This study aims to describe the trend of online game addiction among students in Jember Regency. The type of research used is quantitative descriptive. The sample in this study was 348 people, with the sampling technique namely the cluster sampling technique. This study shows the tendency of online game addiction to be 183 with a percentage of 52.6%, which is done on student subjects in the campus environment in Jember Regency. A total of 266 people with a percentage of 76.4%, are male sex who play online games more than women with a result of 82 percent 23.6%. Among them are playing online games starting from the high school level with 151 people with a percentage of 43.4%, and having 2 online gaming applications for 232 people with a percentage of 66.7%. The results obtained among the tend to be high experienced tolerance aspects of 300 people with a percentage of 86.2%, which means more time spent playing game online.*

**Keywords:** *Addiction Trends, Game Online*

*1. Researcher*

*2. Supervisor I*

*3. Advisor II*

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Development*. USA : New Reader Publishing
- Apriyanti, Merry Fitria, (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya)
- Azwar, S. (2006). *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Batholow E.C. 2007. Risk Taking in Games and Influence Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50. 402-421
- Chaplin, JP. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa: Kartini Kartono. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Charlotte, Turi R.F. Pravulence and Predictors of Video Game Addiction : A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *Int Journal Ment Health Addiction*. 2015
- Cowie. 1994. *Advanced Learner's Dictionary*. (4th ED). Britain: Oxford University Press
- A. Y . Chen, S.L Chang. An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, Nos 1-4, pp. 38-51,2008
- Daniel Golemann, *Sosial Intellegence* (Jakarta: Gramedia, 2006), xi
- Feprinca, Dica. 2014. Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada MasaDewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence ofTheAncients. Diakses 27 Maret 2019 dari <http://psikologi.ub.ac.id/old/wpcontent/uploads/sites/3/2014/09/JURNA L8.pdf>.
- Freeman, C. B (2010). *Internet gaming addiction*. *The Journal for Nurse Practitioners-JNP*. American College of Nurse Practitioners. Doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006.
- Griffiths, M. D. (2014). *Online Games, Addiction and Overuse of*. Dalam P. H. Ang & R. Mansell (Ed.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (hlm. 1– 6). Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>  
(<https://www.bernas.id/31378-ini-dia-keuntungan-bermain-game-online.html/>. Diakses pada tanggal 11-04-2019)

(<http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negarakonsumenindustri-game-terbesar/>. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(<http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029/>. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4059619/viral-kisah-wanita-mengaku-kena-stroke-karena-kecanduan-mobile-legends/>. Diakses pada tanggal 07 April 2019)

(<https://www.kompasiana.com/tjitraekapurwati/54f93787a33311ab068b48d6/permainan-modern-vs-permainan-tradisional/>. Diakses pada 26 Mei 2019)

(<https://www.moneysmart.id/gamer-indonesia-berpenghasilan-ratusan-juta/>. Diakses tanggal 27 Mei 2019)

Kant, Immanuel., 2009. Critique of Practical Reason, terjemahan Indonesia oleh. Nurhadi. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Lemmens, J. S Valkenburg, P.M ., & Peter, J. (2009), *Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology; 12 (1), 77-95

Putro,T, A. 2012. *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*. Diakses 27 Maret 2019 dari [http://eprints.dinus.ac.id/7658/1/abstrak\\_10444.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/7658/1/abstrak_10444.pdf).

Rahmad N.S (2015). Dampak Positif dan Negatif Game Online Dikalangan Pelajar, Jom FISIP Volume 2 No.2, Oktober 2015. Jurusan Sosiologi Fisip UR

Smart Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta, A plus books, 2010.

Steere, E. A. 2002. *Cultural formations in text based virtual realities*. Melbourne: University of Melbourne.

Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Weinstein, A.M (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268 – 276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.

Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journl of Family Therapy*, 37, 355 – 372. Doi: 10.1080/01926180902 942191

Yee, Nicholas. 2002. Ariadne-Understanding MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) Addiction

