

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE STRATEGY
(*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) DENGAN
KECERDASAN EMOSI DI KALANGAN MAHASISWA**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Muhammad Khairil Latif

1210811025

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE STRATEGY
(*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) DENGAN
KECERDASAN EMOSI DI KALANGAN MAHASISWA**

SKRIPSI

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

Oleh :

**Nama : Muhammad Khairil Latif
Nim : 1210811025
Angkatan : 2012
Tempat, tanggal lahir : Situbondo, 27 Mei 1994**

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Istiqomah, S.Psi.,Msi.,Psikolog
S.Psi.,MA
NPK : 0312445**

**Erna Ipak Rahmawati,
NIP : 19780507 2005 01 2001**

HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada Tanggal

10 Agustus 2017

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember
Dekan

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

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. **Nuraini Kusumaningtyas, S.Psi.,M.Psi, Psikolog** _____
NPK : 1503638
2. **Istiqomah, S.Psi.,M.Si.,Psikolog** _____
NPK : 0312445
3. **Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA** _____
NIP : 19780507 2005 01 2001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama: Muhammad Khairil Latif

Nim : 1210811025

Dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya 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/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, 10 Agustus 2017

Yang menyatakan,

Muhammad Khairil Latif

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Kepada kedua orang tua, Munir Arifin dan Dwi Lugia Yuniarsih selalu memberikan doa serta dukungan yang luar biasa dalam penyusunan skripsi sampai selesai.

Untuk teman-teman dan sahabat di fakultas yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dan menyemangati untuk tetap mengerjakan skripsi sampai selesai dan terima kasih terhadap

Dwi Anisa Lutfi telah menyemangati dan memberikan dukungan.

HALAMAN MOTTO

Ketergesaan dalam setiap usaha, akan memebawa kegagalan.

(Herodotus)

Lebih baik terlambat dari pada tidak wisuda sama sekali.

(Muhammad Khairil Latif)

KATA PEGANTAR

Rasa syukur yang teramat dalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, 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. terselesainya karya ini dengan judul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Sgarety (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) dengan Kecerdasan Emosi di Kalangan Mahasiswa ”** merupakan sebuah perjalanan panjang yang membawa penulis pada proses pembelajaran pada tingkatan yang lebih tinggi. Karya ini tercipta dengan serba keterbatasan, dengan bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga karya ini bisa terwujud. Penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Istiqomah, S.Psi., M.Si, Psikolog selaku dosen wali angkatan 2012. Terimakasih atas bimbingan, semangat, dan kesabarannya selama penulis menuntut ilmu di fakultas ini.
2. Ibu Istiqomah S.Psi., M.Si, Psikolog selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, serta pemberian semangat, dan kesabarannya selama penulis menuntut ilmu di fakultas ini di ucapkan terima kasih
3. Ibu Erna Ipak Rahmawati S.Psi., MA, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan petunjuk dan saran selama mengerjakan skripsi. Terimakasih atas bimbingan yang diberikan kepada penulis.

4. Ibu Nuraini Kusumangningtyas, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog selaku dosen penguji terima kasih telah meluangkan waktu membantu membimbing dan memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan bantuan kepada peneliti, serta teman – temanku di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi dan semangat demi selesainya skripsi ini (Ryan, Winoto, Wasil, Satria, Ipsi, Dwi, Tyas, Rifa, Kadek, Agus dan Mbak dita) dan Fajar, Abdi, Hanip, yang telah banyak membantu saat saya kesusahan dan sebagai penyemangat.
6. Kepada Orang Tua Saya, Bpk Munir Arifin dan Ibu Dwi Lugia Yuniarsih, terima kasih atas segala pengorbanannya yang tak pernah lelah membimbing dan mendoakanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan motivasi.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik material maupun spiritual demi terselesainya skripsi ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karenanya peneliti mengharap kritik maupun saran yang sifatnya membangun yang diharapkan akan menyempurnakan penelitian ini.

Jember, 10 Agustus 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HAMALAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Keaslian Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kecerdasan Emosi.....	17
1. Pengertian Kecerdasan Emosi	17
2. Fungsi Emosi.....	18

3. Ciri-Ciri Kecerdasan Emosi	19
4. Aspek-Aspek dalam Kecerdasan Emosi	20
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi .	21
6. Karakteristik Kecerdasan Emosi	21
7. Perkembangan Emosi Pada Dewasa Awal.....	22
B. Intensitas Bermain Game Online Strategy (MMORTS).....	23
1. Pengertian Intensitas Bermain Game Online	23
2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online	24
3. Kategori Intensitas Bermain Game Online	24
4. Indikator Intensitas.....	25
5. Pengertian Game Online	26
6. Dampak Game Online.....	28
7. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online.....	31
8. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Mahasiswa Bermain Game Online MMORTS.....	32
C. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Strategy (MMORTS) Terhadap Kecerdasan Emosi.....	34
D. Hipotesis.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	42

C. Metode Pengumpulan Data.....	43
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
1. Kecerdasan Emosi.....	45
2. Intensitas	47
E. Metode Analisa Data.....	48
1. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	48
a. Validitas	48
b. Reliabilitas	49
2. Uji Asumsi Dasar	50
a. Uji Normalitas.....	51
b. Uji Linieritas	51
3. Uji Hipotesa	53

BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kanchah dan Persiapan	55
1. Orientasi Kanchah	55
2. Persiapan Penelitian.....	56
3. Pelaksanaan uji coba.....	57
4. Pelaksanaan Penelitian	58
B. Analisa Data	59
1. Uji Validitas Alat Ukur.....	59
2. Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	64
3. Uji Asumsi.....	65
a. Uji Normalitas	65

b. Uji Linieritas.....	66
c. Uji Hipotesa.....	67
d. Uji Deskriptif.....	68
C. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

GAMBAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data JumlahPopulasi dan Sampel.....	42
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Kecerdasan Emosi.	46
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Intensitas.....	48
Tabel 4.Hasil Validitas Uji Coba Skala Intensitas	59
Tabel 5.Hasil Validitas Data Sesungguhnya Intensitas	61
Tabel 6.Hasil Validitas Uji Coba Kecerdasan Emosi	62
Tabel 7.Hasil Validitas Data sesungguhnya Kecerdasan Emosi.....	63
Tabel 8.Uji Reliabilitas Uji Coba dan Data Sesungguhnya	64
Tabel 9.Uji Normalitas.....	65
Tabel10.Uji Linieritas	66
Tabel 11.Uji Hipotesa	67
Tabel 12.Hasil Analisa Koefisien Korelasi Hasil <i>R Square</i>	67
Tabel 13.Uji Deskriptif	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Alat Ukur Skala I dan Skala II
- Lampiran 2. Data Kecerdasan Emosi
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Variabel Kecerdasan Emosi
- Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecerdasan Emosi
- Lampiran 5. Data Intensitas
- Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas
- Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Intensitas
- Lampiran 8. Uji Normalitas Data
- Lampiran 9. Uji Linieritas Data
- Lampiran 10. Uji Hipotesis
- Lampiran 11. Hasil Analisis sumbangan Efektif
- Lampiran 12. Uji Deskriptif

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE STRATEGY
(Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) DENGAN KECERDASAN
EMOSI DI KALANGAN MAHASISWA**

Muhammad Khairil Latif ¹ Istiqomah, S.Psi.,M.Si.,Psikolog ²

Erna Ipak Rahmawati, S.Psi.,MA ³

INTISARI

Di internet sekarang tidak hanya sebagai media untuk mencari informasi atau *browsing* dan juga tidak hanya sebagai media sosial saja, tingginya kebutuhan seseorang ke internet mendorong sebagian mahasiswa memiliki Intensitas untuk menjelajahi dunia *game online* dan bermain *game online*, yang merupakan salah satu faktor menurunkan Kecerdasan.

Penelitian ini di laksanakan di 3 Warnet yang berada di jember yaitu di warnet Galaxy, warnet Turam, dan warnet Maxima. Subjek penelitian ini sejumlah 180 dari ketiga warnet yang menjadi lokasi pengambilan data dengan menggunakan teknik *pusposive sampling*. penelitian ini menggunakan skala Kecerdasan Emosi dan Skala Intensitas dengan menggunakan model *Semantic differensial*.

Hasil penelitian dapat di lihat dari nilai Sig.=0.000< 0.005 yang menunjukkan ada pengaruh antara Intensitas Bermain Game Online Strategy dengan Kecerdasan Emosi dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,451 dan nilai R square sebesar 0,204, menunjukkan nilai sumbangan efektif dari variabel (X) terhadap variabel (Y) sebesar 20,4% sedangkan 79,6% di pengaruhi faktor lain.

Kata Kunci : Intensitas dan Kecerdasan Emosi

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing 1
3. Dosen Pembimbing 2

**EFFECT OF INTENSITY PLAYING ONLINE STRATEGY GAME
(Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) WITH INTELLIGENCE
EMOTION IN COLLEGE STUDENT**

Muhammad Khairil Latif ¹ Istiqomah, S.Psi., M.Si., Psycholog ²

Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA ³

ABSTRACK

On the internet now not only as a medium for searching information or browsing and also not just as a social media only, the high needs of someone to the internet encourage some students have Intensity to explore the world of online gaming and playing online games, which is one of the factors lower intelligence. This research is carried out in 3 cafe located in jember that is in Galaxy cafe, internet cafe Turing, and cafe Maxima.

The subjects of this study were 180 of the three cybercafés that became the location of data collection using the technique of purposive sampling. This research used the scale of Emotional Intelligence and Intensity Scale by using Semantic differential model.

The results can be seen from the value of Sig = 0.000 < 0.005 which shows there is influence between Intensity of Playing Online Game Strategy with Emotional Intelligence with correlation coefficient value of 0.451 and R square value of 0.204, indicating the effective contribution of variable (X) to variable (Y) of 20.4% while 79.6% in influencing other factors.

Kata Kunci : Intensitas dan Kecerdasan Emosi

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing 1
3. Dosen Pembimbing 2

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, M. 2015. *Perilaku Agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di kelurahan ngagel rejo kecamatan wonokromo surabaya)*. Surabaya : Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya
- Aryasa, 2010. *Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun*.<http://www.google.co.id/amp/m.viva.co.id/amp/digital/digilife/162371-pemain-game-indonesia-naik-33-per-tahun>.
- Baktio, H. 2013. *Kecerdasan Emosi*. Jakarta : Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia
- Christianty. D. 2010
- Chaerah, N. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Makassar : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar
- Dewandari. S. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* :Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Efendi, N. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*.Surakarta :Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fakhurrozi, M. *Kecerdasan emosi pada remaja pelaku tawuran*. Universitas Gunadarma
- Feprinca. D. *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence The Ancient (DOTA* :Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.
- Gaol. T. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia* :Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Ilmu Keperawatan Depok.
- Hilmuniati, F. 2011. *Dampak bermain game online dalam pengalaman ibadah sholat pada anak di kelurahan pisang kecamatan ciputat kota tanggerang selatan*. Jakarta :Fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi universitas islam negeri syarif hidayatullah
- Kholidiyah, U. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*.Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah
- Octaviani. R. 2015. *Belajar Mengendalikan Kecerdasan Emosional*. Widyaiswara Pertama pada Badan Diklat Provinsi Papua
- Rachmawati. P. 2015. *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang* :Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rachhdianti, Y. 2011. *Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*.Jakarta : Fakultas Psikologi nonreguler universitas islam negeri syarif hidayatullah Jakarta.

- Ramadhani, A. 2013. *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, candela dan mutant di samarinda)*. eJournal Ilmu Komunikasi Sugiono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Melati, A. 2011. *Gambaran Kebahagiaan pada Penyandang Tuna \daksa Dewasa Awal*. Sumatra Utara : Fakultas Psikologi
- Ramadani, R. 2014. *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa (studi kasus pada siswa SMK negeri 2 jember)*. Jember : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
- Saputra. R. 2014. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Diri Remaja*. Jakarta : Fakultas Psikologi Mercubuana
- Sinta, A. 2009. *Perbedaan Kecerdasan Emosional pada Remaja Pengurus Osis dengan Remaja Anggota Osis*. Sumatra Utara : Fakultas Psikologi
- Susanto, R. 2010. *Dampak Penggunaan Game Online Di kalangan Mahasiswa*. Surakarta : Fakultas Ilmu Sosial Dan ilmu Politik Jurusan Psikologi Universitas Sebelas Maret
- Wibisono, S. *Kegemaran Game Online Pada Mahasiswa (sebuah penelitian kalitatif)*
- Wirawan. S. 2012. *Perkembangan Emosi Pada Masa Dewasa Awal* :Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
- <http://josuwahyudi.com/?p=331&page=1> diakses pada 20 juli 2016.