

**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA UMBY**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
YOGYAKARTA**

**Oleh :
Recky Jumansyah
13081204**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA UMBY**

SKRIPSI



Diajukan Kepada :
Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat
Sarjana Strata (S-1)

Oleh :
Recky Jumansyah
13081204

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA UMBY**



UNIVERSITAS
Telah dipertanggungjawabkan dan diterima
MERCU BUANA
Oleh Tim Penguji pada tanggal
YOGYAKARTA

16 Mei 2017

Mengetahui,

Dekan

(Dr. Kamsih Astuti, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Santi Esterlita P., M.Si.)

Dosen Penguji

(M. Wahyu Kuncoro, M.Si.)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Mei 2017

Yang menyatakan

Recky Jumansyah

MOTTO

HARAPAN ADALAH DO'A, PERJUANGAN ADALAH SENI

(Penulis)

Sesungguhnya sebuah kesulitan ada kemudahan maka apabila kamu telah terlepas (dari suatu urusan), kerja-kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap

(Qs. Al-Insyirah 5-8)

“Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal, namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang diperhatikan”

(Sir Winston Churchill)

Hasil tanpa proses bukanlah apa-apa, proses lah yang membuat hasil menjadi indah

(Penulis)

Halaman Persembahan

Kupersembahkan karya ini untuk:

- Bapak (Ayah) dan ibu (Emak) tercinta yang senantiasa telah memberikan kasih sayang, yang tanpa lelah dan letih untuk membesarkan sejak masih kecil hingga sekarang, mendidik, merawat, dan membimbing dengan penuh kesabaran
- Kerabat, Sepupu, yang selalu memberi motivasi dan dukungan
- Sahabatku, teman-temanku yang baik yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian selalu ada dalam setiap suka maupun duka, yang selalu memberikan motivasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih-Nya yang begitu besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa UMBY”. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari banyak pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Alimatus Sahrah, M.Si., M.M., selaku Rektor Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
2. Dr. Kamsih Astuti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
3. Santi Esterlita Purnamasari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberi waktu, kesabaran, arahan, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Sri Muliati, M.A., Psikolog., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
5. Segenap dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Seluruh staff tata usaha dan karyawan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu telah

membantu proses pendidikan penulis secara administratif hingga saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

7. Banyak terima kasih penulis ucapkan kepada subjek *tryout* dan penelitian penulis yang telah bersedia untuk menjadi subjek penelitian yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.
8. Bapak (Ayah) Sulaiman dan Ibu (Emak) Nurmala tercinta. Terima kasih atas doa restu, nasihat, dukungan, motivasi serta pengorbanan sehingga terselesaikannya karya ini.
9. Cucu-cucu Basri, Zacky, Panjul, Hasnut binut, Pina, Yuk Sel, dan Yuk Levi yang selalu memberikan semangat dan mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi.
10. Adik Aulia Wulandari yang memberikan banyak bantuan selama penelitian, memberikan nasihat, perhatian, motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini. Terima kasih untuk semuanya.
11. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan dalam melakukan penyusunan skripsi ini: Arvian Kantuik, Jery Babiduak, Vanesa, Budi Cahyono Sudarsono, Williem, Sadewa Tepok, Jundi Depo, Teguh Penjahat, Padang Bujang, Vivi Komeng, Athiul inyong, Kiko, Anggi, Nopek. Terima kasih atas dukungan dan motivasinya serta kebersamaannya hingga saat ini.
12. Teman-teman seperjuangan bimbingan ibu Santi: Yuni, Alvin, Una, Citra, Pipit. Terima kasih telah menyelipkan tawa, keluh kesah dan inspirasi ketika kita bertemu dalam sesi-sesi bimbingan.

13. Teman-teman UKM Badminton : Andang, Bayu, Handrik, Rizky, Roby, Eko, Rizal, Ependi, dan semuanya yang telah bergabung dan tidak bisa penulis ucapkan satu persatu. Terimakasih untuk pengalaman yang luar biasa, kekompakan dan kekeluargaan serta ilmunya semoga masih bisa tetap terjaga untuk seterusnya.
14. Terima kasih kepada keluarga kost ibu Vivin, Mbak Dita, Rangga, Mbak cantik, yang telah menjadi keluarga kedua di tanah rantau ini, memberi dukungan dan selalu mengisi keramaian setiap hari.
15. Teman-teman Kost: Dicky, Ibaz, Mas Dwi, Mas Yongki, Bayu, Lufi. Terima kasih untuk segala bantuan, dukungan, dan keramaian selama tinggal di kost.
16. Teman-teman seperjuangan yang sama-sama berjuang dari awal hingga akhir, bagian dari Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2013 UMBY yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas semua pengalaman, kebahagiaan, dan ilmu yang kalian berikan kepada penulis.

Yogyakarta, April 2017

Recky Jumansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	10
C. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	12
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2. Aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	14
3. Perkembangan <i>Game Online</i>	20
4. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	21
5. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	24
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	29
B. Remaja Tengah (Mahasiswa)	31
1. Pengertian Remaja dan Batasan Usia Remaja	31

2. Ciri-ciri Masa Remaja	33
C. Fenomena Kecanduan <i>Game Online</i>	36
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Identifikasi Variabel	41
B. Definisi Operasional Variabel	41
C. Subjek Penelitian	42
D. Metode Pengumpulan Data	42
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	45
F. Metode Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. <i>Blue Print</i> Sebelum <i>Try Out</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Tabel 3.2. <i>Blue Print</i> Setelah <i>Try Out</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47
Tabel 4.1. Jenis Kelamin Subjek.....	49
Tabel 4.2. Umur Subjek	50
Tabel 4.3. Tempat Tinggal Subjek	50
Tabel 4.4. Program Studi Subjek.....	51
Tabel 4.5. Semester	52
Tabel 4.6. Deskripsi Data Penelitian Hipotetik dan Empirik.....	53
Tabel 4.7. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Cognitive Salience</i>	54
Tabel 4.8. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Behavioral Salience</i>	55
Tabel 4.9. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Euphoria</i>	55
Tabel 4.10. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Eksternal Conflict</i>	56
Tabel 4.11. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Internal Conflict</i>	56
Tabel 4.12. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Tolerance</i>	57
Tabel 4.13. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Withdrawal</i>	58
Tabel 4.14. Penilaian Subjek terhadap Aspek <i>Relapse and Reinstatement</i>	58
Tabel 4.15. Penilaian Responden terhadap Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	59
Tabel 4.16. Hasil Anova <i>Test</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Skala <i>Try Out</i>	68
Lampiran 2 : Skala Penelitian.....	73
Lampiran 3 : Rekapitulasi Data <i>Try Out</i>	78
Lampiran 4 : Rekapitulasi Data Penelitian.....	86
Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	98
Lampiran 6 : Frekuensi Karakteristik Subjek.....	102
Lampiran 7 : Frekuensi Variabel.....	104
Lampiran 8 : Hasil Uji Beda.....	105

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena kecanduan *game online* pada mahasiswa UMBY. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa UMBY yang berumur 17-24 tahun (remaja pertengahan sampai remaja akhir) yang bermain *game online* di sekitar Kampus UMBY yang berjumlah 96 orang. Teknik analisis data menggunakan distribusi frekuensi. Hasil analisis deskripsi menunjukkan bahwa diketahui kebanyakan responden (70,8%) menilai variabel kecanduan *game online*, sedang. Hal ini berarti fenomena kecanduan *game online* mahasiswa UMBY adalah sedang.

Kata Kunci : Kecanduan, *Game Online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, B. Albarran, (2002). *Management of Electronic Media (Second Edition)*. Belmont: Wadsworth/Thomson Learning.
- Andayani, Farida & Jack Febrian. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, J.P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chou, C. (2005). A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*. Vol. 17(4);363-387.
- Fitriyah & Titin I. Pratiwi. (2014). Penerapan Layanan Informasi dengan Menggunakan Buku Panduan Pendidikan Seks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Perilaku Seksual Menyimpang di Kelas VII B SMP Kartini Surabaya. *Jurnal BK Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 04(02);374-380.
- Griffiths, Mark. (2005). *Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence*. <http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/paper47.htm>. Diunduh 12 April 2017.
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Joomla. (2011). *Strategi Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PPKG.
- Kusumadewi, T.N. (2009). Hubungan Kecanduan Internet *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi UI*. Vol.05(02);74-80.
- Kertamuda, F.E. & Redi Permanadi. (2009). Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game. *Forum Kependidikan*. Vol.29(1);10.
- Kim, K.H. (2002). E-lifestyle and Motives to Use Online Games. *Irish Marketing Review*. Vol.2(1);71.
- Lee, P.S.N. (2012). Social Science Computer Review. Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms, and Internet Activities on Academic Performance. *Jurnal Sagepub*. Vol.30(4);405.

- Nigtyas, Sari Dewi Yuhana. (2012). Hubungan antara *Self Control* dengan *Internet Addiction* pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal*. Vol.1 (1):2252-2258.
- Prayoga, Bagas. (2009). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Poerwadarminta. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poetoe. (2012). Game Online Sebagai Sahabat Anak. Retrieved January 18th, 2013 from <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagaisahabat-anak-anak.html>. diunduh 12 April 2017.
- Riwidikdo, Handoko. (2010). *Statistik Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Rihana.
- Rohmaniah, Siti Nina Inayah. (2014). Gambaran Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri dalam Menghadapi Perubahan Fisik Saat Pubertas di Pondok Pesantren Al-Baqiyatussholihat. *Skripsi*. UIN Jakarta.
- Saifuddin, Azwar. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiadi. (2001). *Anatomi dan Fisiologi Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soetjipto, Helly P. (2007). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*. Vol. 32(2);74-91.
- Solomon, M.R. (2007). *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being*. New Jersey. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
- Suherman. (2012). *Manajemen Bimbingan dan Konseling*. Bekasi: Madani.
- Sutton-Smith, Roberts, J.M & B. (1991). *Child Training and Games Involvement (The Study of Games)*. New York: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syahrhan, Ridwan. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol.1(1);84-92.
- Yee, Nicholas. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. *Journal of Cyber Psychology and Behaviour*. Vol.1(1);94-105.
- Young, K.S. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment. In L. Vande Creek & T. Jackson (Eds.) *Journal Innovations in Clinical Practice*. Vol.17(2);19-31.

_____. (2007). Treatment Outcomes with Internet Addicts. *Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery*. Published in *CyberPsychology & Behavior*. Vol.10(5);671-679.

Young, K.S., & Afren. (2010). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. Vol.37(2);355-372.