

# **PERILAKU ADIKSI *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Otto Ricardo Yohanda**

**201810515072**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perilaku Adiksi Game Online Pada Mahasiswa  
Nama Mahasiswa : Otto Ricardo Yohanda  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810515072  
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Bekasi, 28 Juli 2023

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0318078502

Pembimbing II



Yomima Viena Yuliana, S.Psi., M.Si

NIDN. 0318078502

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : PERILAKU ADIKSI *GAME ONLINE* PADA  
MAHASISWA  
Nama Mahasiswa : Otto Ricardo Yohanda  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810515072  
Program Studi / Fakultas : Psikologi / Psikologi  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023


Jakarta, 28 Juli 2023


MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Rika Fitriyana, M.Psi., Psikolog .....  
NIDN. 0327068402  
Penguji I : Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog .....  
NIDN. 0317018701  
Penguji II : Yomima Viena Yuliana, S.Psi., M.Si .....  
NIDN. 031807802

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi Dekan Fakultas Psikologi

  
Yulia Fitriani, S.Psi., M.A  
NIDN. 0314078503

  
Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D  
NIDN. 0026047110

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Hubungan Perilaku Adiksi *Game Online* pada Mahasiswa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah ditulis secara jelas sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam penulisan karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya memberikan izin skripsi ini dipinjam dan di *fotocopy* melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 28 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Otto Ricardo Yohanda

201810515072

## ABSTRAK

**Otto Ricardo Yohanda 201810515072.** Perilaku Adiksi *Game Online* Pada Mahasiswa.

Semakin meningkatnya perilaku adiksi *game online* pada kalangan mahasiswa semakin mengkhawatirka, karena dari berbagai penelitian menyimpulkan bahwa adiksi *game online* sangat berbahaya bagi kesehatan. Beberapa diantaranya mahasiswa-mahasiwi yang sedang menempuh pendidikan perkuliah menjadi kecanduan bermain *game online* dan berimbas pada motivasi belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku adiksi bermain *game online* pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan sebanyak 55 responden dengan perilaku adiksi game online pada mahasiswa. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa perilaku adiksi pada mahasiswa Universitas Swasta X berada pada tingkat tinggi yang didapatkan dari perhitungan yang diperoleh menggunakan SPSS. Semakin sering mereka bermain game online maka semakin tinggi adiksi game online. Kesimpulan penelitian ini adalah bermain game online dengan berlebihan hingga menimbulkan adiksi sangat merugikan mahasiswa/i yang sedang berkuliah karena mengganggu fokus belajarnya.

**Kata kunci:** *Game Online*, Perilaku Adiksi.

## **ABSTRACT**

**Otto Ricardo Yohanda 201810515072.** Online Game Addiction Behavior in College Students.

The increasing behavior of online game addiction among students is increasingly worrying, because various studies have concluded that online game addiction is very dangerous for health. Some of them are students who are studying in college who become addicted to playing online games and have an impact on learning motivation. The purpose of this study was to determine the description of addictive behavior of playing online games in college students. This study used a descriptive quantitative approach method involving 55 respondents with online game addiction behavior in college students. The results obtained show that addiction behavior in students of Private University X is at a high level obtained from calculations obtained using SPSS. The more often they play online games, the higher the online game addiction. The conclusion of this study is that playing online games excessively to cause addiction is very detrimental to students who are studying because it disrupts their learning focus.

**Keyword:** Game Online, Addiction.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala hikmat dan karunia yang diberikan-Nya. Sehingga saya sebagai peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan tepat pada waktunya. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti melibatkan banyak pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan kontribusi yang nyata dan telah membantu peneliti untuk mewujudkan penyusunan skripsi ini.

Segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog dan Ibu Yomima Viena., S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing I dan II.
3. Pak Dr. Erik Saut H. Hutahaean, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing akademik.
4. Ibu Yulia Fitriani.,S.Psi.,MA selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
5. Doa Ayah dan Ibu dalam memberikan semangat serta dukungan dalam proses kelulusan peneliti.
6. Salina Febriyanti S.Kom yang telah dengan sabar menuntun dan sabar menerima segala keluh kesah selama penyusunan penelitian skripsi ini dan Radya Rizky Dewi S.Psi dalam memberikan bantuan untuk peneliti selama penyusunan penelitian ini berlangsung.
7. Para responden yang telah membantu peneliti dengan meluangkan waktunya untuk mengisi kuisisioner penelitian.

Peneliti menyadari bahwa segala bentuk kekurangan dan kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja akan menjadi bahan renungan dan perbaikan untuk peneliti selanjutnya. Peneliti berharap semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi setiap pembaca.

Jakarta, 28 Juli 2023



Otto Ricardo Yohanda

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Adiksi <i>Game Online</i> .....	6
2.1.1 Definisi Adiksi <i>Game Online</i> .....	6
2.1.2 Aspek Adiksi <i>Game Online</i> .....	6
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi .....	7
2.2. Alat Ukur Yang Digunakan .....	8
2.3. Kerangka Berpikir .....	9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	10
3.1 Tipe Penelitian .....	10



3.2 Identifikasi Variabel Penelitian .....	10
3.3 Definisi Operasional .....	10
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	10
3.4.1 Populasi Penelitian .....	10
3.4.2 Sample Penelitian .....	10
3.4.3 Teknik Pengambilan <i>Sample</i> .....	11
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	12
3.5.1 Instrumen Penelitian .....	12
3.5.1.1 Skala Adiksi Game Online .....	12
3.5.2 Validitas dan Reliabilitas .....	14
3.6 Analisis Data .....	15
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>16</b>
4.1 Profil Responden Penelitian .....	16
4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	16
4.2.1 Persiapan Penelitian .....	16
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian .....	17
4.3 Validitas dan Reliabilitas .....	18
4.3.1 Validitas .....	18
4.3.2 Reliabilitas .....	18
4.4 Hasil Penelitian .....	19
4.4.1 Profil Demografis .....	19
4.4.2 Uji Normalitas .....	19
4.4.3 Kategorisasi Penelitian .....	20
4.5 Diskusi dan Pembahasan .....	21
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
5.1 Kesimpulan .....	23
5.2 Saran .....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>24</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>26</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pemberian Skor Pada Skala Guttman .....	12
Tabel 3.2 <i>Bluepirnt</i> Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	13
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Daya Beda Aitem .....	14
Tabel 3.4 Klasifikasi skor Reliabilitas .....	15
Tabel 4.1 Profil Responden .....	16
Tabel 4.2 Uji Validitas .....	18
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas .....	19
Tabel 4.4 Profil Demografis .....	19
Tabel 4.5 Uji Normalitas .....	19
Tabel 4.6 Deskriptif Statistik Adiksi Game Online.....	20
Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Adiksi Game Online .....	20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	9
---	---

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Blueprint .....	27
Lampiran 2. Skala Adiksi .....	28
Lampiran 3. Gambar Orang Sedang Bermain Game .....	29
Lampiran 4. Gambar Data Mahasiswa Menurut Biro Administrasi Akademik Universitas Bhayangkara.....	30
Lampiran 5. Profil Responden .....	31
Lampiran 6. Google Formulir Pengambilan Data .....	32
Lampiran 7. Tabulasi Pengambilan Data Skala Adiksi <i>Game Online</i> ...	33
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas & Reabilitas Alat Ukur .....	34
Lampiran 9. Profil Demografis .....	35
Lampiran 10. Uji Normalitas .....	36
Lampiran 11. Kategorisasi Skor Adiksi <i>Game Online</i> .....	37
Lampiran 12. Lembar Bimbingan .....	38
Lampiran 13. Lembar Riset Mahasiswa .....	40