



**STUDI DESKRIPTIF MOTIVASI PENGGUNAAN GAME ONLINE DI
MASA PANDEMI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program

Sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi

Disusun Oleh :

Anida Fi Sabilla

46117010103

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2022

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tugas Akhir ini:

Judul : Studi Deskriptif Motivasi Penggunaan Game Online Di Masa Pandemi
Nama : Anida Fi Sabilla
NIM : 46117010103
Program : Program Studi Psikologi
Tanggal :

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri. Dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, Agustus 2022



Anida Fi Sabilla

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Studi Deskriptif Motivasi Penggunaan *Game Online* di Masa Pandemi**” telah diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta pada tanggal 9 September 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta.

Jakarta, 9 September 2022

Sidang Skripsi

Penguji 1



Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog



Penguji 2



Erna Multahada, S.H.I., S.Psi., M.Si

UNIVERSITAS
Pembimbing
MERCU BUANA


Melani Aprianti, M.Psi., Psikolog

PSI 07210336



Please Scan QR Code Verify

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Studi Deskriptif Motivasi Penggunaan Game Online Di Masa

Nama : Anida Fi Sabilla

NIM : 46117010103

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : Agustus 2022

Pembimbing



Melani Aprianti, M.Psi., Psikolog

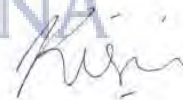
Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi

MERCU BUANA



Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

PSI 07210336



Please Scan QR Code Verify

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan karya Skripsi dengan judul “Studi Deskriptif Motivasi Penggunaan Game Online Di Masa Pandemi”. Karya Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun Karya Skripsi ini, penulis merasa sangat bersyukur atas bantuan, doa, dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Sehingga, Karya Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan penulis ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada :

1. Alm, Bapak Ali Mustholih & Ibu Sumyati, serta kakak saya yang telah memberikan segala bentuk doa, dukungan, dan nasehat yang membangun kepada penulis
2. Dekan, Wadek, Kaprodi, Sekprodi, Dosen-dosen, dan Staff TU Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Melani Aprianti, M.Psi., Psikolog selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar dan bijaksana meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, membantu, dan memotivasi penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
4. Ibu Poppy Avati S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen *Reviewer* yang telah memberikan banyak masukan dan arahan.
5. Semua Subjek Penelitian yang terhormat, dan telah berpartisipasi, membantu, dan memberikan banyak data informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
6. Kepada sahabat-sahabat saya Allysia Nur Halizah, Dina Wulandari, M. Bilal Sani, Andy Zulhilmi yang telah mengingatkan, membantu serta memberikan banyak semangat, kenangan, dan kebahagiaan tersendiri selama pengerjaan tugas akhir ini.
7. Last but not least, I wanna say thanks for myself “*you did it well*” for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.

Dengan rendah hati penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, daripada itu penulis menerima segala kritik dan saran dari pembaca. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan menjadi suatu karya yang bernilai lebih dan bermanfaat bagi yang membacanya.

Jakarta, Agustus 2022

Penulis

Anida Fi Sabilla

46117010103



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anida Fi Sabilla

NIM : 46117010103

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi : STUDI DESKRIPTIF MOTIVASI PENGGUNAAN GAME ONLINE DI MASA PANDEMI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 September 2022

Yang menyatakan,



(Anida Fi Sabilla)

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.1.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.1.2 Manfaat Praktis	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Motivasi Bermain Game	11
2.1.1 Pengertian Motivasi Bermain Game.....	11
2.1.2 Komponen Motivasi Bermain <i>Game</i>	11
2.2. Bermain Game online.....	12
2.2.1 Pengertian bermain Game Online.....	12
2.2.2 Jenis Game Online	13
2.2.3 Faktor-faktor Bermain Game Online	15
2.2.4 Dampak Game Online	15
2.3. Penelitian Terdahulu	17
2.4. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Desain Penelitian.....	24
3.2. Definisi Konseptual.....	24
3.2.1 Motivasi bermain game online	24

3.3. Definisi Operasional.....	24
3.3.1 Motivasi Bermain Game Online	24
3.4. Populasi dan Penentuan Sampel.....	25
3.4.1 Populasi Penelitian.....	25
3.4.2 Sampel Penelitian	25
3.5. Teknik Sampling	26
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data Primer.....	26
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder	26
3.7. Instrumen penelitian.....	27
3.7.1 Motivasi Bermain Game Online	27
3.8. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	31
3.8.1 Uji Validitas	31
3.8.2 Uji Reliabilitas	31
3.9. Teknik Analisis Data.....	32
3.9.1 Analisis data deskriptif.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Deskripsi Sampel Penelitian.....	34
4.2. Gambaran Umum Responden	34
4.2.1 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
4.2.2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Rentang Usia	35
4.2.3 Gambaran Umum Responden berdasarkan Program Studi Fakultas.....	36
4.2.4 Gambaran Umum Responden berdasarkan Jenis Game Online	37
4.3. Kategorisasi Motivasi Bermain Game	38
4.4. Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Limitasi.....	48
5.3. Saran.....	48
5.3.1 Saran Teoritis	48
5.3.2 Saran Praktis	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	23
------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>BluePrint</i> Motivasi Bermain <i>Game online</i>	27
Tabel 3. 2 <i>Blue Print</i> Skala Motivasi Bermain <i>Game</i>	30
Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas Skala Motivasi Bermain <i>Game</i>	32
Tabel 4. 1 Sebaran Gender Mahasiswa.....	35
Tabel 4. 2 Rentang Usia Responden	35
Tabel 4. 3 Program Studi Fakultas.....	36
Tabel 4. 4 Jenis <i>Game Online</i>	37
Tabel 4. 5 Kategorisasi Motivasi Bermain <i>Game</i>	38
Tabel 4. 6 Kategorisasi Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan komponen <i>Achievement</i>	39
Tabel 4. 7 Kategorisasi Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan komponen <i>social</i>	39
Tabel 4. 8 Kategorisasi Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan komponen <i>Immersion</i>	40
Tabel 4. 9 Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
Tabel 4. 10 Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan Usia	41
Tabel 4. 11 Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan Program Studi Fakultas.....	41
Tabel 4. 12 Motivasi Bermain <i>Game</i> berdasarkan jenis <i>game online</i>	42