



**HUBUNGAN PERILAKU KONSUMTIF DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
REMAJA DALAM PEMBELIAN *VIRTUAL GOODS & BATTLE PASS* PADA
PERMAINAN *DEFENSE OF THE ANCIENTS (DOTA) 2***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Psikologi

Oleh
Ezra Joddie Galle
46115120084

**Program Studi Psikologi
Fakultas Psikologi
Universitas Mercu Buana
Jakarta 2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini:

Judul : **“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Pembelian *Virtual Goods & Battle Pass* Pada Permainan *Defense of The Ancients (DoTA) 2*”**

Nama : Ezra Joddie Galle

NIM : 46115120084

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 25 Februari 2023

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 dapatdiperiksa kebenarannya.

Jakarta, 25 Februari 2023



Ezra Joddie Galle

HALAMAN PENGESAHAN

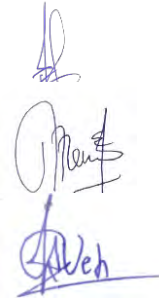
Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ezra Joddie Galle
NIM : 46115120084
Program Studi : S1 Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Pembelian *Virtual Goods & Battle Pass* Pada Permainan *Defense of The Ancients (DoTA) 2*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed
NIDN : 0322047809
Ketua Penguji : Merly Erlina, S.Psi., M.E.Sy., M.Si
NIDN : 0314057502
Penguji : Popi Avati, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0315028801



Jakarta, 3 Maret 2023

Mengetahui,

Dekan

Ketua Program Studi



(Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D)



(Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog)

PSI 07210541



Please Scan QR Code Verify

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang senantiasa menganugerahkan rahmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan karya skripsi dengan judul **“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Pembelian *Virtual Goods & Battle Pass* Pada Permainan *Defense of The Ancients (DoTA) 2*”** Karya skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S. Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun skripsi ini penulis merasa bersyukur atas bantuan serta dorongan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak yang telah membantu selesainya skripsi penulis dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang senantiasa memberikan nikmat selama ini.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam atas ajaran dan tuntunannya dalam menjalankan kehidupan.
3. Ibu Hifizah Nur, S. Psi., M. Ed selaku dosen pembimbing skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang senantiasa selalu sabar, memberikan semangat, serta arahan kepada para mahasiswa bimbingannya hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Orang tua serta seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan serta memberikan banyak dukungan dalam bentuk apapun untuk penulis selama ini.
5. Sahabat – sahabat seperjuangan yang senantiasa membantu serta memberikan banyak dukungan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Saudara, serta teman – teman mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana angkatan 28, dan sahabat - sahabat saya serta teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak

memberikan dukungan moral, doa dan bantuan untuk terus menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah memberikan ilmu dan manfaat bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Nathania Kalyta Firdaus yang senantiasa mendorong dan memberikan segala bantuan yang saya butuhkan selama pengerjaan skripsi ini.
9. Komunitas DoTA 2 serta *guild* yang terlibat dalam aktifnya penelitian yang dilakukan.
10. Tim *Content Studio* Ogilvy yang membantu meringankan pekerjaan peneliti selama penelitian berlangsung.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan dan slelau mencurahkan hidayah serta Taufik-Nya, Aamiin.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Ezra Joddie Galle

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Ezra Joddie Galle
NIM : 46115120084
Program : Program Studi Psikologi
Judul : **“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Pembelian *Virtual Goods & Battle Pass* Pada Permainan *Defense of The Ancients (DoTA) 2*”**

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, 25 Februari 2023

Yang menyatakan,



Ezra Joddie Galle

ABSTRAK

Nama : Ezra Joddie Galle
NIM : 46115120084
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Pembelian *Virtual Goods & Battle Pass* Pada Permainan *Defense of The Ancients (DoTA) 2*
Pembimbing : Hifizah Nur, S. Psi., M.Ed

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku konsumtif remaja dalam pembelian virtual goods & Battle Pass pada permainan DoTA 2. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode survei melalui media internet dengan menggunakan google form. Partisipan penelitian ditentukan melalui purposive sampling terhadap 157 remaja akhir berusia 18-22 tahun yang bermain DoTA 2 dan pernah melakukan transaksi atau pembelian setidaknya satu kali. Berdasarkan hasil uji data validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan, ditemukan bahwa data pada uji normalitas tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis menggunakan metode Spearman Brown, dengan hasil nilai sig. (2-tailed) 0.076, dapat dikatakan bahwa variabel X dan Y tidak berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ditemukan hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku konsumtif remaja dalam pembelian virtual goods dan battle pass pada permainan DoTA 2.

Kata Kunci: Kecanduan Bermain *Game Online*, Perilaku Konsumtif, DoTA 2

ABSTRACT

Name : Ezra Joddie Galle

NIM : 46115120084

Study Program : Psikologi

Title Internship Report : *The Relationship between Online Gaming Addiction and Adolescent Consumptive Behavior in Purchasing Virtual Goods & Battle Pass in the Game Defense of The Ancients (DoTA) 2*

Consellor : Hifizah Nur, S. Psi., M. Ed

This study aims to determine whether there is a relationship between online gaming addiction and adolescent consumptive behavior in purchasing virtual goods and Battle Pass in the game DoTA 2. The study was conducted using a survey method through the internet media using Google Form. The research participants were determined through purposive sampling of 157 final year teenagers aged 17-22 years who played DoTA 2 and had made at least one transaction or purchase. Based on the results of the validity and reliability data tests that have been conducted, it was found that the data on the normality test is not normally distributed. Therefore, the hypothesis test was performed using the Spearman Brown method, with the results of the sig value (2-tailed) of 0.076, indicating that variable X and Y are not correlated. The results of the study showed that there was no relationship found between online gaming addiction and adolescent consumptive behavior in purchasing virtual goods and Battle Pass in the game DoTA 2.

Keywords: *Online Gaming Addiction, Consumptive Behavior, DoTA 2*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
2.1 Perilaku Konsumtif.....	8
2.1.1 Pengertian Perilaku Konsumtif.....	8
2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Konsumtif.....	9
2.1.3 Faktor-faktor Perilaku Konsumtif.....	10
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.2.1 Definisi Kecanduan.....	11
2.2.2 <i>Game Online</i>	12
2.2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2.2.4 Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.2.5 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3 Penelitian Terdahulu	15
2.4 Kerangka Berpikir	21
2.5 Hipotesis.....	22

BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
4.1.3 Pendekatan Penelitian.....	23
3.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian	23
3.3 Populasi dan Sampel.....	24
3.4 Sumber Data	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Uji Instrumen Penelitian.....	27
3.7 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel.....	28
4.1.3 Definisi Konseptual	28
4.1.3 Definisi Operasional	29
4.1.3 <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif.....	29
3.8 Teknik Analisis Data	30
4.1.3 Uji Asumsi Klasik.....	31
4.1.3 Uji Hipotesis	31
BAB IV	32
PEMBAHASAN.....	32
4.1 Deskripsi Umum Responden.....	32
4.1.1 Data Jenis Kelamin.....	32
4.1.2 Data Usia.....	32
4.1.3 Data Demografis	33
4.2 Uji Validitas.....	33
4.2.1 Uji Validitas skala Perilaku Konsumtif <i>Game Online</i>	33
4.2.2 Uji Validitas skala Kecanduan <i>Game Online</i>	35
4.3 Uji Reliabilitas.....	37
4.3.1 Uji Reliabilitas Skala Perilaku Konsumtif <i>Game Online</i>	37
4.3.2 Uji Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	38
4.4 Uji Analisis Deskriptif.....	38

4.4.1	Uji Analisis Deskriptif skala Perilaku Konsumtif <i>Game Online</i>	38
4.4.2	Uji Analisis Deskriptif skala Kecanduan <i>Game Online</i>	39
4.5	Uji Normalitas	40
4.5.1	Uji Normalitas skala Perilaku Konsumtif <i>Game Online</i>	40
4.5.2	Uji Normalitas skala Kecanduan <i>Game Online</i>	40
4.6	Uji Hipotesa	41
4.7	Hasil dan Pembahasan	42
BAB V		44
PENUTUP		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Keterbatasan	44
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN		53



UNIVERSITAS
MERCU BUANA