



**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG*
(*MLBB*) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

SKRIPSI

**ANNAZMI YUSHA
46120010152**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**



**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG*
(*MLBB*) TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Univeristas Mercu Buana Jakarta**

**Oleh:
ANNAZMI YUSHA
46120010152**

**Dosen Pembimbing:
Dr. Dearly, S.Psi., Psikolog**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annazmi Yusha

NIM : 46120010152

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : *Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa di Universitas Mercu Buana Jakarta*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 27 Agustus 2024



Annazmi Yusha

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Annazmi Yusha

NIM : 46120010152

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa di Universitas Mercu Buana Jakarta

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:

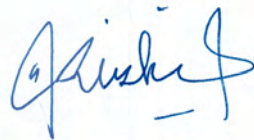
Pembimbing : Dr. Dearly, M.Psi. Psikolog

NIDN : 0302038003

()

Ketua Penguji : Rizki Dawanti, M.Psi., Psikolog

NIDN : 0308098204

()

Penguji 1 : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog

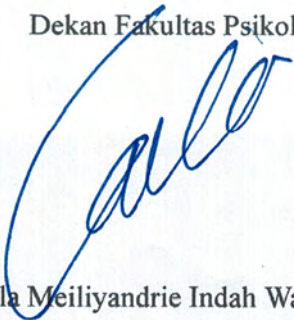
NIDN : 1021118602

()

Jakarta, 27 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends Bang Bang (MLBB)* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa di Universitas Mercu Buana Jakarta” sebagai salah satu syarat kelulusan untuk dapat menyandang gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak sekali pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, dan arahan yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir penulis dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Laila Meiliyandrie Indah W, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi.
3. Kharisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi
4. Dr. Dearly, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Wenny Hikmah Syahputri, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan selalu memberi support yang baik kepada penulis selama penulis aktif sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta.
6. Dian Misrawati, M.Psi.,Psikolog selaku dosen sidang proposal yang telah membimbing dan memberi masukan yang baik kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Kepada orang tua saya yang sangat saya cintai, Ayah Elvis Kurnia dan Ibu Imas Fatmawati yang selalu memberikan support dan doa yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Kepada saudara- saudara saya yang saya sayangi, Sabila Rosyada, Siti Jundana, Ziyadatulloh Yusha, dan Wildana Mukhladina yang selalu memberikan support dan doa yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Nazwa Alia, Muhammad Fathurrahman Nugroho, Waskito Wibowo, Ameera Qisti Putri, Ananda Naely Rachma, Malikul Mulki Efendi, Reyhan Suryasyah, Reynaldo Trevin, Zahra Ramadhani, Muhammad Daffa Alfarizi, Daffany Agnesia Sukmawardani, Salsabila Latifah, Chikal Daffa Rabbani, Naufal Novanda Mariz, Naufal Zidan, Daffa Tegar Mahakam, Andra Pratama Sulaksono selaku rekan-rekan penulis yang sudah banyak membantu dan selalu memberikan semangat kepada penulis hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis meminta maaf atas ketidaksempurnaan dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya nantinya.

Jakarta, 27 Agustus 2024

Annazmi Yusha



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Annazmi Yusha
NIM : 46120010152
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : *Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa Di Universitas Mercubuana Jakarta*

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.

MERCU BUANA

Jakarta, 27 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Annazmi Yusha

ABSTRAK

Nama : Annazmi Yusha
NIM : 46120010152
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : *Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa Di Universitas Mercubuana Jakarta*
Pembimbing : Dr. Dearly, S.Psi, M.Psi., Psikolog

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh antara adiksi *game online Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa di Universitas Mercu Buana Jakarta. Pengambilan sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Jumlah sampel yang digunakan sebagai penelitian adalah 196 mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kecerdasan emosional dan skala adiksi *game online*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Uji hipotesis menunjukkan F hitung = 10,702 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$ dan diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,052. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Adiksi Game Online terhadap Kecerdasan Emosional sebesar 5,2%. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional, dengan nilai $r = -0,228$ dan nilai $\text{Sig} = 0,001$ ($P < 0,05$). Artinya, semakin tinggi adiksi *game online* mahasiswa maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosionalnya. Sebaliknya jika semakin rendah adiksi *game online* mahasiswa maka semakin tinggi kecerdasan emosionalnya.

Kata Kunci : Adiksi *Game Online*, Kecerdasan Emosional, Mahasiswa.

ABSTRACT

Nama : Annazmi Yusha
NIM : 46120010152
Program Studi : Psychology
Judul Skripsi : The Influence of Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Online Game Addiction on Emotional Intelligence of Students at Mercubuana University, Jakarta
Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Bang Bang
Pembimbing : Dr. Dearly, S.Psi, M.Psi., Psikolog

This study aims to determine whether there is an influence between online game addiction Mobile Legend Bang Bang (MLBB) and emotional intelligence in students at Mercu Buana University Jakarta. Sampling was determined by purposive sampling. The number of samples used as research was 196 students. The data collection method used was the emotional intelligence scale and the online game addiction scale. The data analysis technique used a simple regression test which showed $F = 10.702$ with a significance level of $0.001 < 0.005$ and a determination coefficient (R Square) of 0.052 was obtained, so it can be concluded that there is a significant influence of Online Game Addiction on Emotional Intelligence of 5.2%. The results of this study indicate that there is a negative and significant influence between online game addiction and emotional intelligence, with a value of $r = -0.228$ and a Sig value = 0.001 ($P < 0.05$). This means that the higher the level of online game addiction of students, the lower their level of emotional intelligence. Conversely, if the level of online game addiction of students is lower, the higher their level of emotional intelligence.

Keywords : online game addiction, emotional intelligence, College Student.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kecerdasan Emosional	6
2.2 Adiksi Game Online.....	9
2.3 Penelitian Terdahulu	12
2.4 Dinamika Penelitian.....	16
2.5 Kerangka Berpikir.....	17
2.6 Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Populasi dan Sampel	19
3.3 Definisi Operasional.....	20
3.4 Instrumen Penelitian.....	21
3.5 Validitas & Reliabilitas	22
3.6 Analisis Deskriptif.....	27
3.7 Uji Asumsi Klasik	27
3.8 Uji Hipotesis.....	28
3.9 Uji Regresi Linear Sederhana	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Gambaran Umum Subjek.....	29
4.2 Hasil Analisis Deskriptif.....	31
4.3 Kategorisasi skor variable penelitian	32
4.4 Uji Asumsi.....	33
4.5 Uji Hipotesis.....	34
4.6 Uji Regresi Linear Sederhana	36
4.7 Uji Tambahan.....	36
4.8 Pembahasan.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1. Kesimpulan.....	41
5.2. Keterbatasan Peneltian	41
5.3. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	47



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 3. 2 pengolahan sample menggunakan G-Power	20



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1 Skala Adiksi Game Online	21
Tabel 3. 2 Skala Kecerdasan Emosional.....	22
Tabel 3. 3 Pedoman Nilai Factor Loading	23
Tabel 3. 4 KMO and Bartlett's Test Kecerdasan Emosional.....	23
Tabel 3. 5 ANTI-IMAGE CORRELATION Kecerdasan Emosional	24
Tabel 3. 6 KMO and Bartlett's Test Adiksi Game Online	25
Tabel 3. 7 ANTI-IMAGE CORRELATION Adiksi Game Online	25
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin.....	29
Tabel 4. 2 Usia	29
Tabel 4. 3 Fakultas.....	30
Tabel 4. 4 Angkatan	30
Tabel 4. 5 Waktu Bermain.....	31
Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif.....	31
Tabel 4. 7 Kategorisasi	32
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas	33
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas.....	33
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas.....	33
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas	34
Tabel 4. 12 Hasil Uji Korelasi	34
Tabel 4. 13 Hasil Uji Korelasi Antar Dimensi.....	35
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	36
Tabel 4. 15 Hasil Uji T	36
Tabel 4. 16 Hasil Uji Anova Variabel Adiksi Game Online	37
Tabel 4. 17 Hasil Uji Anova Variabel Kecerdasan Emosional.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Expert Judgement Alat Ukur Kecerdasan Emosional	48
Lampiran 2 Expert Judgement Alat Ukur Adiksi Game Online	60
Lampiran 3 Uji Reliabilitas Alpha Cronbach Adiksi Game Online	72
Lampiran 4 Reliabilitas Alpha Cronbach Kecerdasan Emosional.....	73
Lampiran 5 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	74
Lampiran 6 Uji Linearitas	75
Lampiran 7 Uji Homogenitas Adiksi Game Online	77
Lampiran 8 Uji Homogenitas Kecerdasan Emosional.....	77
Lampiran 9 Uji Heterokedastitas	78
Lampiran 10 Uji Regresi Linear Sederhana.....	78
Lampiran 11 Uji Korelasi	79
Lampiran 12 Uji Korelasi Antar Dimensi.....	80
Lampiran 13 Uji T Adiksi Game Online	81
Lampiran 14 Uji T Kecerdasan Emosional.....	81
Lampiran 15 Uji Anova Adiksi Game Online	82
Lampiran 16 Uji Anova Kecerdasan Emosional	84



UNIVERSITAS
MERCU BUANA