



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF DENGAN
KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN GAME ONLINE
BERKELOMPOK**

SKRIPSI

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
CIPTO ANGGITA NURDEWANTO
46121010055**

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

2025/2026



**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF DENGAN
KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN GAME ONLINE
BERKELOMPOK**

SKRIPSI

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

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

CIPTO ANGGITA NURDEWANTO

46121010055

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2024/2025

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cipto Anggita Nurdewanto

NIM : 46121010055

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan antara tingkat kompetitif dengan kualitas pertemanan pada pemain game online berkelompok

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, 8 Agustus 2025



Cipto Anggita Nurdewanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Cipto Anggita Nurdewanto
NIM : 46121010055
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Antara Tingkat Kompetitif Dengan Kualitas Pertemanan Pada Pemain Game Online Berkelompok

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 : Riblita Damayanti, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0328128702

()

Ketua Penguji : Dina Syakina, S.Si., M.Si.
NIDN : 0306099001

()

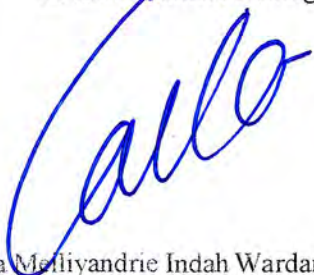
Penguji 1 : Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc.
NIDN : 0308018301

()

Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang senantiasa mengiringi langkah saya, sehingga akhirnya skripsi dengan judul **HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF DENGAN KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN GAME ONLINE BERKELOMPOK** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan sangat penuh rasa terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak ProfDr. Ir. Andi Ardriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses studi penulis disini.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardhani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan perhatian dan dukungan selama proses studi penulis disini.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M. Psi, Psikolog, selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan bantuan dan perhatian dalam segala urusan akademik.
4. Ibu Riblita Damayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah dengan jelas dan sabar memberikan arahan, ilmu, dan masukan yang sangat berarti bagi penyelesaian skripsi ini.
5. Ketua Sidang Ibu Dina Syakina, S.Si., M.Si.
6. Dosen Penguji Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc.
7. Para Dosen Psikologi di Universitas Mercu Buana yang dengan dedikasinya dan keikhlasannya mencurahkan segala ilmu yang dimilikinya untuk diberikan kepada kami. Semoga di hadapan Allah SWT menjadi amal jariyah Bapak/Ibu. Aamiin.

8. Spesial untuk Mama Novita Andriyanti, Papa Agung Wiwoho, dan Adik Angel Laila Agistha Syahbani, dan tak lupa Nenek Nenny Anggraeni selaku keluarga tercinta penulis yang telah banyak memberikan dukungan baik moral, materi, dan hal positif yang tiada henti kepada penulis. Serta kepercayaan yang sangat berarti bahwa penulis berhasil menyelesaikan studi ini.
9. Kepada Salsabilla Erwina Putri orang yang saya cintai. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari dengan berbagai hal yang telah terjadi di dalamnya. Telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga, waktu, dan pikiran kepada saya dan juga kesabaran yang begitu besar dalam mendukung proses pengerjaan penelitian ini. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga saat ini. Mari kita tetap berjuang bersama hingga kita nantinya pulang kerumah yang sama.
10. Teman-teman seperjuangan dari Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana (Kampus Menteng) Angkatan 2021 yang turut memberikan dukungan dan berbagi ilmu dalam penyusunan skripsi.
11. Cipto Anggita Nurdewanto (Penulis), Terimakasih karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena berhasil melawan rasa lelah, takut, malas dalam menyelesaikan studi hingga pengerjaan skripsi ini. Terimakasih telah bertahan dan bersemangat dalam menghadapi setiap harinya dalam hidup hingga berada di tahap saat ini. Kepada diri penulis mari tetap berjuang dan jangan menyerah dalam berjalan disetiap tingkatan hidup selanjutnya.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa, bahwa penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Selain itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kelemahan dalam skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini

bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis



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

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

Nama : Cipto Anggita Nurdewanto
NIM : 46121010055
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF
DENGAN KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN
GAME ONLINE BERKELOMPOK
Pembimbing : Riblita Damayanti, S.Psi., M.Psi.

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, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2025



Cipto Anggita Nurdewanto

ABSTRAK

Nama : Cipto Anggita Nurdewanto
NIM : 46121010055
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF
DENGAN KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN
GAME ONLINE BERKELOMPOK
Pembimbing : Riblita Damayanti, S.Psi., M.Psi.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi fenomena game online yang dimainkan secara berkelompok sehingga terdapat koneksi antara kualitas pertemanan dengan tingkat kompetitif antar pemain game online berkelompok di Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional, melibatkan populasi individu di Indonesia. Sampel penelitian terdiri dari 142 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah non-probability sampling dengan metode accidental sampling. Data dikumpulkan menggunakan skala *Friendship Quality Scale* dan *The Cooperative/Competitive Strategy Scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara tingkat kompetitif dengan kualitas pertemanan pada pemain game online berkelompok. Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa dimensi positif dalam pertemanan yaitu Validation and Caring berkorelasi positif yang signifikan dengan semua dimensi lain. Sehingga jika ingin mencapai pengalaman tingkat kompetitif yang baik disarankan untuk berinvestasi pada hubungan pertemanan yang saling mendukung. Penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai dinamika sosial di kalangan *gamer* dan implikasi untuk mengembangkan kualitas pertemanan melalui rasa kompetitif dalam bermain game.

Kata kunci: kualitas pertemanan, tingkat kompetitif, game online, bermain berkelompok.

ABSTRACT

Nama : Cipto Anggita Nurdewanto
NIM : 46121010055
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KOMPETITIF
DENGAN KUALITAS PERTEMANAN PADA PEMAIN
GAME ONLINE BERKELOMPOK
Pembimbing : Riblita Damayanti, S.Psi., M.Psi.

This study aims to investigate the phenomenon of online games played in groups, thereby establishing a connection between the quality of friendships and the level of competitiveness among players of online group games in Indonesia. The research design used is quantitative with a correlational approach, involving individuals in Indonesia. The research sample consisted of 142 respondents. The sampling technique used was non-probability sampling with the accidental sampling method. Data were collected using the Friendship Quality Scale and the Cooperative/Competitive Strategy Scale. The results of the study indicate that there is a significant positive relationship between competitive levels and friendship quality among group-based online gamers. Further analysis revealed that the positive dimensions of friendship, namely Validation and Caring, have a significant positive correlation with all other dimensions. Therefore, to achieve a good competitive experience, it is recommended to invest in mutually supportive friendships. This study provides important insights into the social dynamics among gamers and implications for developing friendship quality through competitive gaming.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Keywords: quality of friendship, level of competitiveness, online gaming, group play.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kualitas Pertemanan	8
2.1.2 Definisi Kualitas Pertemanan	8
2.1.2 Aspek Kualitas Pertemanan.....	9
2.2 Tingkat Kompetitif	9
2.2.1 Definisi Tingkat Kompetitif	9
2.2.2 Dimensi Tingkat Kompetitif.....	10
2.2.3 Faktor - faktor yang mempengaruhi Tingkat Kompetitif.....	10
2.3 Penelitian Terdahulu	11
2.4 Dinamika Penelitian	22
2.5 Kerangka Berpikir	22
2.6 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24

3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.2.1 Populasi	24
3.2.2 Sampel.....	24
3.3 Definisi Operasional	25
3.3.1 Kualitas Pertemanan.....	25
3.3.2 Tingkat Kompetitif.....	25
3.4 Instrumen Penelitian	26
3.4.1 Alat Ukur Kualitas Pertemanan	26
3.4.2 Alat Ukur Tingkat Kompetitif	27
3.5 Uji Alat Ukur.....	28
3.5.1 Uji Validitas.....	28
3.5.2 Uji Reliabilitas dan Analisis Item	29
3.6 Analisis Data yang digunakan.....	30
3.6.1 Analisis Deskriptif	30
3.6.2 Uji Hipotesis	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
4.1 Gambaran Umum Responden	32
4.2 Hasil.....	34
4.2.1 Analisis Deskriptif dan Kategorisasi.....	34
4.2.2 Analisis Inferensial	36
4.3 Diskusi	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	47
5.3 Saran	48
5.3.1 Saran Teoretis	48
5.3.2 Saran Praktis	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Kualitas Pertemanan.....	26
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Tingkat Kompetitif.....	28
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas dan Analisis Item	30
Tabel 4.1 Gambaran Umum Demografi Usia	32
Tabel 4.2 Gambaran Umum Jenis Kelamin	33
Tabel 4.3 Gambaran Umum Pendidikan.....	33
Tabel 4.4 Gambaran Umum Pekerjaan.....	33
Tabel 4.5 Analisis Deskriptif dan Kategorisasi.....	34
Tabel 4.6 Kategorisasi Kualitas Hubungan Pertemanan.....	35
Tabel 4.7 Kategorisasi Tingkat Kompetitif.....	35
Tabel 4.8 Uji Normalitas.....	36
Tabel 4.9 Uji Hipotesis	37
Tabel 4.10 Analisis Korelasi Kualitas Pertemanan dan Tingkat Kompetitif	38
Tabel 4.11 Usia Pada Variabel	39
Tabel 4.12 Jenis Kelamin Pada Variabel	40
Tabel 4.13 Pendidikan Pada Variabel.....	40
Tabel 4.14 Pekerjaan Pada Variabel	41
Tabel 4.15 Kategori Kualitas Pertemanan Berdasarkan Usia	42
Tabel 4.16 Tingkat Kompetitif Berdasarkan Usia	42
Tabel 4.17 Kategori Kualitas Pertemanan Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 4.18 Kategori Tingkat Kompetitif Berdasarkan Jenis Kelamin.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KUESIONER KUALITAS PERTEMANAN	53
LAMPIRAN 2 KUESIONER TINGKAT KOMPETITIF	57
LAMPIRAN 3 HASIL <i>EXPERT JUDGEMENT</i>	58

