

**GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN  
*GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA  
MAHASISWA DI SURABAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH:**  
**Febrin Candra**  
**NRP. 7103019043**

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2023

**GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN  
*GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA  
MAHASISWA DI SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Psikologi



**OLEH:**  
**Febrin Candra**  
**NRP. 7103019043**

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2023

## **SURAT PERNYATAAN**

Bersama ini, saya:

Nama : Febrin candra

NRP : 7103019043

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

### ***GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA DI SURABAYA***

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak manapun, Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 19 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Febrin Candra

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas  
Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Febrin Candra

NRP : 7103019043

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

**GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
*MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA DI SURABAYA**

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library*  
Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan  
akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan  
sebenarnya

Surabaya, 19 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Febrin Candra

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**GAMBARAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
*MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA DI SURABAYA**

Oleh:

Febrin Candra

NRP. 7103019043

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan kepada tim penguji skripsi.

Pembimbing 1: Gratianus Edwi Nugrohadi, S.S., M.A.

NIDN : 0710047302

Email : [edwi-nugrohadi@ukwms.ac.id](mailto:edwi-nugrohadi@ukwms.ac.id)

Pembimbing 2: Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog

NIDN : 0715069303

Email : [detricia.t@ukwms.ac.id](mailto:detricia.t@ukwms.ac.id)



Surabaya, 19 Mei 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa di Surabaya" oleh Febrin Candra (7103019043) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi  
Pada tanggal 19 Mei 2023



Dewan Penguji:

1. Ketua : Made D. Rama A., M.Psi., Psikolog
2. Sekretaris : Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog
3. Anggota : Sylvia Kurniawati Ngonde, M.Si.
4. Anggota : Gratianus Edwi Nugrohadi, S.S., M.A  
NIDN:071004730

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini saya persembahkan kepada:**

Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan ketekunan selama menjalani proses skripsi dari awal hingga akhir, sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini

Kedua orang tua, keluarga besar dan sahabat yang telah memberikan dukungan, semangat dan kesempatan bagi saya untuk melanjutkan pendidikan dengan membiayai saya dari awal hingga akhir.

Seluruh informan yang sudah bersedia membantu penelitian ini

## **HALAMAN MOTTO**

*Don't rush the process. Good things take time*

*"Life its like a game. Sometimes you win, sometimes you lose"*

-Charles M. Schul



## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti ungkapkan kepada Tuhan yang maha esa karena berkat dan pemyertaan-Nya, penelitian yang berjudul “Gambaran Kencenderungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa di Surabaya” dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti sadar bahwa proses penyelesaian penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, doa, dan keterlibatan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan berkat, kekuatan dan pemyertaan kepada peneliti sehingga bisa sampai pada titik ini
2. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang telah memberikan fasilitas keringanan dalam pembayaran uang kuliah, pengetahuan serta pengalaman selama menempuh pendidikan perguruan tinggi
3. Ibu Agnes Maria Sumargi, Grad.Dip.Ed., M.Psych., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi UKWMS Terima kasih sudah memberikan kesempatan untuk belajar serta mengembangkan diri di Fakultas Psikologi UKWMS melalui kegiatan-kegiatan dan proses pembelajaran selama 4 tahun ini, serta memberikan kesempatan sehingga penelitian ini dapat dilakukan
4. Bapak G. Edwi Nugrohadi, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu serta tenaga untuk memberi masukan serta saran untuk membuat penelitian ini menjadi lebih baik.
5. Bapak Made D. Rama A., M.Psi., Psikolog dan Ibu Sylvia K Ngonde M.Psi., selaku dosen penguji yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, menyempatkan waktu untuk berdiskusi, serta arahan demi menyempurnakan penelitian ini
6. Bapak Happy Cahaya Mulya M.Psi., Psikolog selaku dosen pendamping akademik yang telah memberi pendampingan, perhatian, dukungan dan bantuan kepada peneliti selama berproses di Fakultas Psikologi UKWMS.

7. Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi yang telah membantu peneliti dalam mengurus administrasi, dan segala keperluan lain yang berhubungan dengan perkuliahan.
8. Papi, Mami, dan Saudara peneliti, terima kasih atas segala dukungan, dorongan, waktu hingga pengorbanan-pengorbanan yang sudah diberikan dari kecil hingga saat ini
9. Nyaung, Nyama dan keluarga besar, terima kasih atas dukungan, doa dan juga hiburan yang diberikan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan
10. Pacar saya Aprilia Marchelina Agatha S.Psi yang memberikan dukungan, semangat, dan selalu menemani selama awal proses perkuliahan sampai proses menyelesaikan penelitian ini
11. Sahabat-sahabat yang selalu ada untuk peneliti, selama peneliti menempuh proses perkuliahan dan menyelesaikan penelitian: Mario, Jose, Ariel, Diva, Laska, Kak Nala, Kak Syanin, Felix, Fino, Lina, Kananta, Ardian, Pande, Lino teman-teman 2nd\_empire, Psikologi WM Angkatan 19, serta seluruh pihak yang terlibat dalam proses perkuliahan dan perkembangan diri
12. Keitga informan yang terlibat dalam penelitian ini, terima kasih karena sudah menyempatkan waktu, partisipasi, hingga dukungan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>UNGKAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus penelitian .....	11
1.3 Tujuan penelitan .....	11
1.4 Manfaat penelitian .....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	11
1.4.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
2.1. Kajian Fenomena <i>Game Online Mobile Legend</i> Pada Mahasiswa Di Surabaya .....	13
2.2 Kajian Literatur Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
2.3. Gambaran Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online Mobile Legend</i> Pada Mahasiswa Di Surabaya .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	27
3.2 Informan Penelitian .....	27
3.2.1 Karakteristik informan penelitian .....	27
3.2.2 Cara Memperoleh Informan Penelitian .....	28
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	29

3.4	Teknik Analisa Data.....	32
3.5	Validitas Penelitian.....	33
3.6	Etika Dalam Penelitian. ....	34
<b>BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>		<b>35</b>
4.1.1.	Persiapan Penelitian .....	35
4.1.2	Perizinan penelitian .....	35
4.1.2.1	Perizinan Penelitian Informan A .....	35
4.2.2	Kronologi Kegiatan Penelitian .....	37
4.3	Hasil penelitian .....	43
4.3.1	Pengolahan Data informan A .....	43
4.3.2	Pengolahan data informan I.....	67
4.3.4	Pengolahan Data Informan H.....	93
4.4.	Persamaan Hasil Penelitian.....	112
4.4.1	Persamaan Ketiga Informan Penelitian.....	112
4.5	Validitas Penelitian.....	125
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>127</b>
5.1	Pembahasan Hasil Penelitian .....	127
5.2	Refleksi Penelitian.....	136
5.3	Simpulan .....	137
5.4	Saran .....	140
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>141</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>		<b>148</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Penelitian .....	30
Tabel 4. 1 Jadwal Wawancara Informan A .....	37
Tabel 4. 2 Jadwal wawancara infroman I.....	39
Tabel 4. 3 Kategorisasi Informan I .....	68
Tabel 4. 4 Kategorisasi Informan H.....	94
Tabel 4. 5 Kategorisasi Persamaan Ketiga Informan .....	113

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Bagan temuan kecenderungan kecanduan <i>game online</i> informan A...	63
Bagan 4.2 Bagan temuan kecenderungan kecanduan <i>game online</i> informan I.....	88
Bagan 4.3 Bagan temuan kecenderungan kecanduan <i>game online</i> informan H..	108
Bagan 4.4 Bagan temuan persamaan ketiga informan.....	118

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Informed Consent Informan I.....	150
Lampiran 2. Informed Consent Informan A.....	153
Lampiran 3. Informed Consent Informan H.....	156
Lampiran 4. Informed Consent Significant other informan I.....	159
Lampiran 5. Informed Consent Significant other informan H.....	160
Lampiran 6. Informed Consent Significant other informan A.....	161
Lampiran 7. Surat keabsahan hasil wawancara informan A.....	162
Lampiran 8. Surat keabsahan hasil wawancara informan H.....	163
Lampiran 9. Surat keabsahan hasil wawancara informan I.....	164

**Febrin Candra (2023).** “Gambaran Kecenderungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa di Surabaya”. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi menyebabkan pengguna *game online* semakin banyak. Kecenderungan kecanduan *game online* adalah perilaku dimana seorang pemain *game online* akan kesulitan mengendalikan diri untuk berhenti bermain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Terdapat 11 indikator kecenderungan kecanduan *game online* dan Faktor yang mempengaruhi seorang mahasiswa bermain *game online* dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi, menggunakan teknik analisis tematik deduktif. Informan berjumlah tiga orang. Pengambilan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan ketiga informan memenuhi indikator dan faktor yang menggambarkan perilaku kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa. indikator terpenuhi adalah *preoccupation with internet games*, perilaku dimana informan mementingkan untuk bermain *game online* daripada aktivitas. *Withdrawal symptom* perasaan marah ketika *game online* terpaksa berhenti. *Tolerance* informan mengalami peningkatan durasi bermain jika dibandingkan pertama kali bermain. *Unsuccessful attempts* memiliki usaha yang kurang maksimal mengurangi intensitas bermain. *Continued excessive* aktivitas bermain *game online* berlebihan memunculkan dampak fisik maupun psikologis, namun informan akan tetap bermain meskipun mengetahui dampak tersebut. *Loss of interest* informan kehilangan minat terkait dengan hobi-hobi yang disenangi. *Mood modification* informan bermain *game online* untuk melupakan masalah yang dialami. *Problem* kegiatan bergamin *game online* menimbulkan masalah pada lingkungan dan perkuliahan.

**Kata kunci** : Kecenderungan, Kecanduan, *game online*, mahasiswa



**Febrin Candra (2023).** *Description of the Tendency of Online Gaming Addiction Among Students in Surabaya*". **Undergraduate Thesis.** Faculty of Psychology, Widya Mandala Surabaya Catholic University

### **ABSTRACT**

*Technological developments are causing more and more online game users. The tendency for online game addiction is a behavior in which an online game player will find it difficult to control himself to stop playing. The purpose of this study was to describe the tendency toward online game addiction among college students. There are 11 indicators of online game addiction tendencies and factors that influence a student to play online games, divided into internal and external factors. This study uses a qualitative method of phenomenology using deductive thematic analysis techniques. There were three informants. Retrieval of data using semi-structured interviews. The results showed that the three informants met the indicators and factors that describe the behavior of online game addiction tendencies in college students. The fulfilled indicator is preoccupation with internet games, a behavior in which informants prioritize playing online games rather than other activities. Withdrawal symptoms of feeling angry when online games are forced to stop. Informant tolerance has increased the duration of play when compared to the first time playing. Unsuccessful attempts require less effort to reduce the intensity of play. Continued excessive online game-playing activity causes physical and psychological impacts, but the informants will continue to play even though they know the impact. Loss of interest: informants lose interest in their favorite hobbies. Mood modification informants play online games to forget the problems they are experiencing. The problem of playing online games causes problems in the environment and in lectures*

**Keywords:** *Tendency, addiction, online games, collage students*