

**GAMBARAN *TIME MANAGEMENT* PADA PENJOKI
GAME MOBILE LEGENDS YANG MENJADI
KARYAWAN DI BIDANG IT**

SKRIPSI



OLEH:

Yuvargo Brilianto
NRP 7103020070

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2024**

**GAMBARAN *TIME MANAGEMENT* PADA PENJOKI
GAME MOBILE LEGENDS YANG MENJADI
KARYAWAN DI BIDANG IT**

SKRIPSI

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



OLEH:
Yuvargo Brilianto
NRP 7103020070

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2024**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Yuvargo Brilianto

NRP : 7103020070

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

GAMBARAN *TIME MANAGEMENT* PADA PENJOKI *GAME MOBILE* LEGENDS YANG MENJADI KARYAWAN DI BIDANG IT

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak maupun, 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, 13 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Yuvargo Brilianto

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yuvaro Brilianto

NRP : 7103020070

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

GAMBARAN *TIME MANAGEMENT* PADA PENJOKI *GAME MOBILE* LEGENDS YANG MENJADI KARYAWAN DI BIDANG IT

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, 13 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Yuvaro Brilianto

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


**GAMBARAN *TIME MANAGEMENT* PADA PENJOKI *GAME* MOBILE
LEGENDS YANG MENJADI KARYAWAN DI BIDANG IT**

Oleh:

Yuvargo Brilianto

NRP 7103020070

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama: Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog ()

NIDN : 0701079101

Email : andhika@ukwms.ac.id

Surabaya, 13 Mei 2024



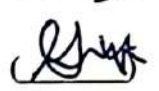

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Gambaran *Time Management* pada Penjoki *Game Mobile Legends* yang Menjadi Karyawan di Bidang IT" oleh Yuvargo Brilianto (7103020070) 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 13 Mei 2024

Mengesahkan
Fakultas Psikologi,
Dekan,

(Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. Desak Nyoman A. R. D., M.Psi., Psikolog 
2. Sekretaris: Detricia Tedjawidjaja, M.Psi., Psikolog 
3. Anggota : Made Dharmawan Rama A., M.Psi., Psikolog 
4. Anggota : Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog 
NIDN : 0701079101

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus

Papa & Mama

Ketiga Saudara, teman-teman, kekasih, dan saya sendiri

Serta

Semua penjoki *game online* yang bekerja dengan dua pekerjaan demi bertahan hidup

HALAMAN MOTTO

“Saya dapat melakukan semua hal melalui Kristus yang menguatkan saya.”

Filipi 4:13

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan bimbingan-Nya yang telah diberikan sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan dari banyak pihak yaitu kepada :

1. Ibu Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah membimbing saya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan tugas dan skripsi saya tepat waktu.
2. Dosen Pembimbing saya Bapak Andhika Alexander Repi, S.Psi. M.Psi., Psikolog yang telah membimbing, mendorong, senantiasa memberikan masukan kepada saya selama proses pengerjaan skripsi saya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
3. Ibu Dr. Desak Nyoman Arista Retno Dewi, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan penelitian ini.
4. Bapak Made Dharmawan Rama Adhyatma, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan penelitian ini.
5. Ibu Agustina Engry, M. Psi., Psikolog selaku penasihat akademik peneliti yang telah bersedia membimbing saya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan tugas dan skripsi saya tepat waktu.
6. Kepada tenaga administrasi atau tata usaha yang telah memberikan informasi terbaru dan juga memberikan semangat sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi saya tepat waktu.
7. Bagi seluruh keluarga saya yang telah memfasilitasi saya untuk berkuliah dan selalu memberikan kekuatan dan dukungan dari awal perkuliahan hingga akhirnya saya dapat sampai di tahap ini.

8. Kepada seluruh responden saya yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
9. Kepada Theresia Joseline Jayardi sebagai kekasih saya yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah, mendukung seluruh keputusan yang saya ambil, dan meluangkan waktunya untuk bertukar pikiran terkait penelitian skripsi saya.
10. Kepada teman-teman terdekat saya yaitu Fellyciano Waworuntu, Billi Wijaya, Yohanes Daniel, dan Fedrick Chandra yang selalu bersedia memberikan dukungan selama perkuliahan dan selama menjalani skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
UNGKAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.4.1. Manfaat Teoritis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Literatur Seputar Fenomena Penjoki <i>Game</i> Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT	8
2.2 Kajian Literatur Seputar <i>Time Management</i>	10
2.3 Keterkaitan antara <i>time management</i> dan penjoki <i>game</i> Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1. Pendekatan dalam Penelitian	14
3.2. Informan Penelitian.....	14
3.2.1. Karakteristik informan penelitian	14

3.2.2. Cara mendapatkan informan penelitian	15
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	15
3.4. Teknik Analisis Data	18
3.5. Validitas Penelitian.....	19
3.6. Etika Penelitian	19
BAB IV	20
4.1. Persiapan Penelitian	20
4.1.1. Persiapan Peneliti.....	20
4.1.2. Tata Cara Mendapatkan Informan.....	21
4.1.3. Perizinan Penelitian.....	21
4.2. Proses Pengambilan Data.....	21
4.2.1. <i>Setting</i> dan <i>Timing</i> Lapangan Penelitian.....	21
4.3. Hasil Penelitian	30
4.3.1. Pengolahan Data Penelitian	30
4.3.2. Hasil Analisis Data.....	31
4.4. Validitas Penelitian.....	68
BAB V	69
PENUTUP	69
5.1. Pembahasan Hasil Penelitian	69
5.2. Refleksi Penelitian	75
5.3. Simpulan	75
5.4. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Guideline Wawancara.....	16
Tabel 4. 1 Jadwal Wawancara Informan N.....	21
Tabel 4. 2 Jadwal Wawancara Informan B.....	24
Tabel 4. 3 Jadwal Wawancara Informan T	28
Tabel 4. 4 Kategorisasi Informan N	32
Tabel 4. 5 Kategorisasi Informan B	43
Tabel 4. 6 Kategorisasi Informan T.....	54
Tabel 4. 7 Titik Beda Ketiga Informan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Bagan Time Management pada Informan N	40
Gambar 4. 2 Bagan Time Management Informan B	51
Gambar 4. 3 Bagan Time Management Informan T	61
Gambar 4. 4 Titik Temu Ketiga Informan.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Informed Consent Preliminary Informan T.....	83
Lampiran B. Informed Consent Preliminary Informan N.....	84
Lampiran C. Informed Consent Wawancara Informan N.....	85
Lampiran D. Informed Consent Wawancara Informan B.....	86
Lampiran E. Informed Consent Wawancara Informan T.....	87
Lampiran F. Screenshoot Validitas Komunikatif Informan N.....	88
Lampiran G. Screenshoot Validitas Komunikatif Informan B.....	89
Lampiran H. Screenshoot Validitas Komunikatif Informan T.....	90

Yuvargo Brilianto (2023). "Gambaran *Time Management* pada Penjoki Game Mobile Legends yang Menjadi Karyawan di Bidang IT". **Skripsi Sarjana Strata I.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Penggunaan teknologi oleh manusia saat ini berkembang sangat pesat. Di zaman sekarang sudah banyak teknologi baru yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaan manusia seperti HP, Komputer, Laptop, dan lain-lain. Selain itu, *game* juga berkembang seiring berkembangnya zaman. Salah satu *game online* yang banyak peminatnya di Indonesia yaitu *game* Mobile Legends. Saat ini *game online* bisa menjadi pilihan karir di dunia kompetitif bagi sebagian pemain. Hal itu menciptakan pekerjaan baru berupa atlet *E-Sports* dan penjoki *game*. Penjoki *game* bisa dari kalangan mana saja dari anak SMP hingga karyawan di bidang IT. Penjoki bisa menghabiskan waktu hingga 10 jam untuk menyelesaikan orderan joki sedangkan untuk seorang karyawan di bidang IT bisa bekerja hingga 40-80 jam seminggu. Hal ini bisa menjadi masalah dalam *time management*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT. Informan pada penelitian ini berupa penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT selama 1 tahun. Proses pengambilan data dilakukan secara wawancara selama 3 kali untuk 1 informan. Hasil penelitian ini ditunjukkan 2 informan memiliki *time management* yang baik dikarenakan 2 informan tersebut sudah terbiasa sejak kecil untuk mengatur waktunya dan memiliki pengalaman setelah mencoba berusaha mengatur waktu dalam kegiatan sehari-harinya sedangkan 1 informan tidak memiliki kebiasaan dari kecil untuk mengatur waktunya dan beranggapan bahwa *time management* akan menghambat rejeki atau penghasilan yang didapat. Kesimpulannya adalah terdapat gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT.

Kata Kunci: *Game* Mobile Legends, *Time Management*, Penjoki *Game Online*.

Yuvargo Brilianto (2023). "Overview of time management among Mobile Legends game boosters who are employed in the IT". **Undergraduate Thesis.** Faculty of Psychology. Widya Mandala Surabaya Catholic University.

ABSTRACT

The use of technology by humans is currently developing very rapidly. Nowadays, many new technologies have been created to facilitate human work, such as mobile phones, computers, laptops, and others. In addition, games have also evolved along with the progress of the times. One of the online games that has many enthusiasts in Indonesia is Mobile Legends. Currently, online games can be a career choice in the competitive world for some players. This has created new job opportunities such as E-Sports athletes and game boosters. Game boosters can come from various backgrounds, from junior high school students to IT professionals. Boosters can spend up to 10 hours completing orders, while IT professionals can work up to 40-80 hours a week. This can pose a problem in time management. This research aims to understand the time management of Mobile Legends game boosters who work as IT professionals. The informants in this study are Mobile Legends game boosters who have been working as IT professionals for 1 year. The data collection process was carried out through interviews conducted 3 times for each informant. The results of this study show that 2 informants have good time management because they have been accustomed to managing their time since childhood and have experience from trying to manage their time in their daily activities. On the other hand, 1 informant does not have the habit of managing time since childhood and believes that time management will hinder their income or earnings. The conclusion is that there is an overview of time management among Mobile Legends game boosters who work as IT professionals.

Keywords: *Game Mobile Legends, Time Management, Game Booster.*