

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR FAKTOR YANG  
MEMPENGARUHI INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
PADA REMAJA DI DESA ORIKA KECAMATAN PULAU  
RAKYAT KABUPATEN ASAHAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**FAISAL ANUGRAH  
178600235**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 12/10/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)12/10/23

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA  
ORIKA KECAMATAN PULAU RAKYAT KABUPATEN ASAHAN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi  
Universitas Medan Area



**OLEH:**

**FAISAL ANUGRAH  
178600235**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

## HALAMAN PENGESAHAN

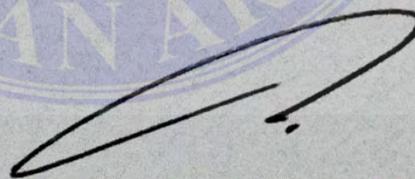
Judul Skripsi : Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online* pada Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan  
Nama : Faisal Anugrah  
NPM : 17.860.0235  
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

  
Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog  
Pembimbing



Prof. Hasanuddin, Ph.D  
Dekan



Laili Alfita, S.Psi, M.M, M.Psi, Psikolog  
Wakil Dekan Bidang Pendidikan  
Penelitian dan Pengabdian  
Kepada Masyarakat

**Tanggal Lulus : 23 Agustus 2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 23 Agustus 2023



Faisal Anugrah  
(17.860.0235)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

---

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faisal Anugrah

NPM : 17.860.0235

Program Studi : S1 Psikologi

Fakultas : Psikologi

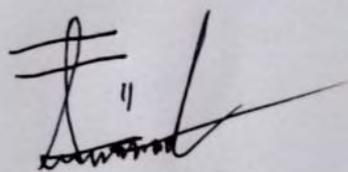
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul: Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online* Pada Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi milik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 23 Agustus 2023

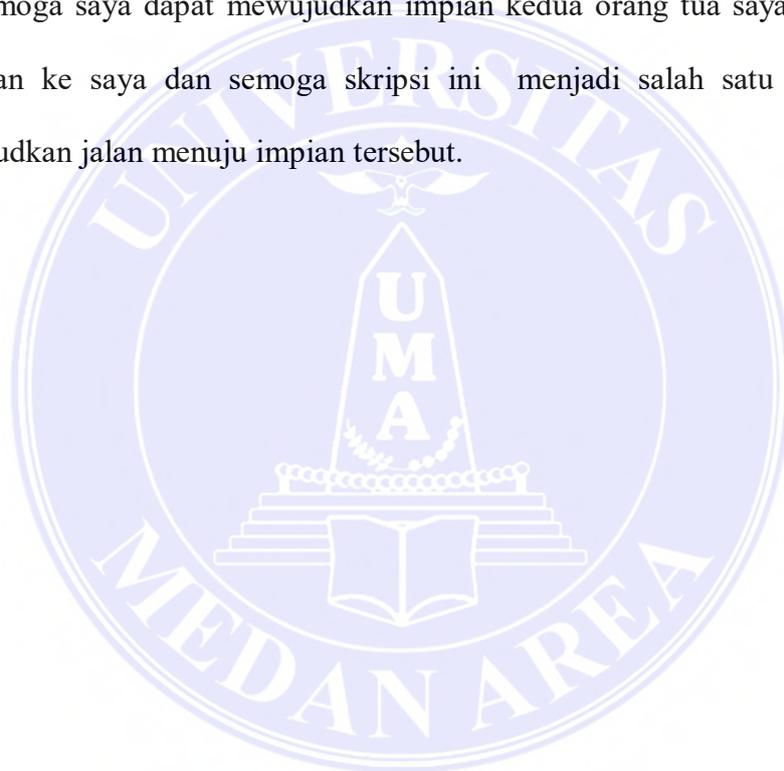
Yang menyatakan



Faisal Anugrah  
(17.860.0235)

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada ayah dan ibu saya karena berkat doa, nasihat dan pengorbanan ayah dan ibu, saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Saya sangat bersyukur atas dukungan ayah dan ibu saya dan semoga saya dapat mewujudkan impian kedua orang tua saya yang mereka harapkan ke saya dan semoga skripsi ini menjadi salah satu bentuk untuk mewujudkan jalan menuju impian tersebut.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan atas khadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online* pada Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan”**.

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dan tugas guna memperoleh gelar S-1 pada jurusan Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA, selaku ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dandan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Prof. Hasanuddin, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu penulis untuk memberikan izin penelitian dan juga sebagai ketua sidang skripsi.
5. Ibu Dinda Permatasari Harahap, M.Psi, Psikolog selaku kepala bagian Psikologi Perkembangan.

6. Ibu Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku penguji sidang skripsi telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Arif Fachrian, S.Psi, M.Psi, selaku sekretaris sidang skripsi yang membantu penulis dalam merangkum setiap saran dan juga kekurangan yang ada di dalam skripsi ini.
9. Para dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan memotivasi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Bapak Rusli selaku Kepala Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Desa Orika dalam rangka penyebaran angket sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada para perangkat kantor Desa Orika yang telah bersedia untuk membantu dan meluangkan waktunya untuk mengurus surat perizinan dan menyediakan data yang di perlukan peneliti.
12. Kepada teman-teman di Desa Orika yang telah bersedia untuk membantu dan meluangkan waktunya untuk mengisi angket penelitian.
13. Kepada Ibu saya, Desriana dan Ayah saya, Ramli. Terimakasih karena telah sabar dan percaya bahwa saya bisa menyelesaikan skripsi ini dan selalu memotivasi, menasehati, menyemangati dan juga mengerti keadaan saya selama mengerjakan skripsi ini dari awal hingga selesai.

14. Kepada teman-teman Fakultas Psikologi angkatan 2017 kelas REG B2 yang telah membantu dan memberikan informasi penting kepada saya selama proses menyelesaikan skripsi ini.

15. Kepada teman saya Eri Novianto, Juhar Noer Azmi, Satria prambudi utama Gunawan, Andika Pratama yang telah membantu selama penelitian dan memudahkan saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

16. Kepada adik saya Fitri Citra Safira dan Joanda Fauzi yang telah mendukung dan membantu saya selama pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Agustus 2023

Faisal Anugrah  
(178600235)

## MOTTO

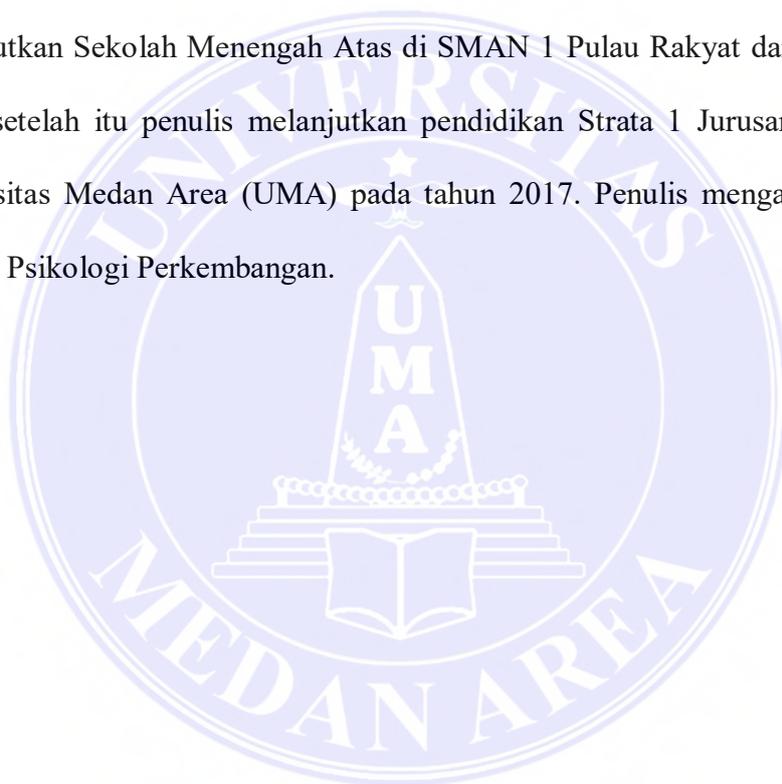
Kalau gagal, jangan takut untuk bangkit dan memulai lagi. Karena kali ini kamu bukan memulai dari awal, tapi kamu memulai dari pengalaman.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Faisal Anugrah, penulis dilahirkan di Pulu Raja pada tanggal 11 September 1999. Penulis merupakan putra dari Bapak Ramli dan Ibu Desriana, penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara.

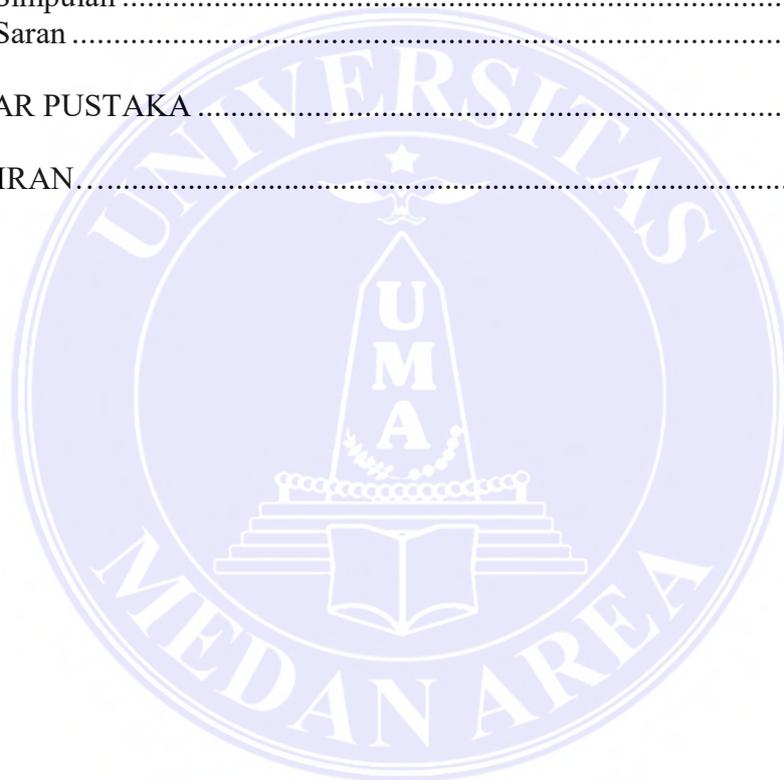
Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 010115 Orika dari tahun 2005-2011, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTSS Al-MANAAR PTP.N-IV Pulu Raja dari tahun 2011-2014, setelah itu melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Pulau Rakyat dari tahun 2014-2017, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 Jurusan Psikologi di Universitas Medan Area (UMA) pada tahun 2017. Penulis mengambil program jurusan Psikologi Perkembangan.



## DAFTAR ISI

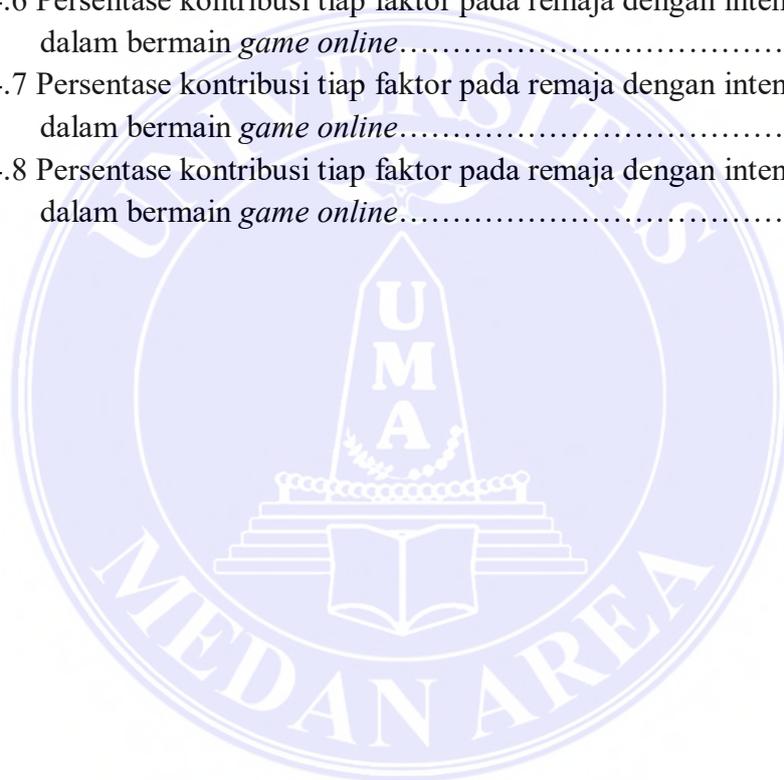
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO.....	ix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Remaja.....	8
2.1.1. Pengertian Remaja.....	8
2.1.2. Kriteria Remaja.....	8
2.1.3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja.....	9
2.2. <i>Game Online</i> .....	10
2.2.1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	10
2.2.2. Jenis <i>Game Online</i> .....	10
2.3. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	12
2.3.1. Pengertian Intensitas.....	12
2.3.2. Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	12
2.3.3. Tingkat Intensitas dalam Bermain <i>Game Online</i> .....	13
2.3.4. Faktor yang Mempengaruhi intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	16
2.4. Kerangka Konseptual.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1. Tipe Penelitian.....	21
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian .....	21
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	21
3.4. Subjek Penelitian .....	22
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6. Validitas dan Reliabilitas .....	27
3.7. Teknik Analisis Data .....	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1. Orientasi Kancah Penelitian.....	30
4.2. Persiapan Penelitian.....	30
4.2.1. Persiapan Administrasi.....	30
4.2.2. Persiapan Alat Ukur Penelitian.....	31
4.3. Pelaksanaan Penelitian.....	31
4.4. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	34
4.4.1. Uji Validitas.....	34
4.4.2. Uji Realibilitas.....	34
4.4.4. Uji Analisis Faktorial.....	35
4.5. Pembahasan.....	39
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1. Simpulan .....	45
5.2. Saran .....	46
 DAFTAR PUSTAKA .....	48
 LAMPIRAN.....	52



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blue Prin Skala Faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	26
Tabel 3.2 Kriteria Skor Skala.....	27
Tabel 4.1 Persentase Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis <i>Game online</i> yang di mainkan.....	32
Tabel 4.2 Persentase Subjek Penelitian Berdasarkan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	33
Tabel 4.3 Distribusi Aitem-Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	34
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	35
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Analisis Faktor.....	36
Tabel 4.6 Persentase kontribusi tiap faktor pada remaja dengan intensitas tinggi dalam bermain <i>game online</i> .....	37
Tabel 4.7 Persentase kontribusi tiap faktor pada remaja dengan intensitas sedang dalam bermain <i>game online</i> .....	37
Tabel 4.8 Persentase kontribusi tiap faktor pada remaja dengan intensitas rendah dalam bermain <i>game online</i> .....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Alat Ukur Penelitian.....	53
Lampiran B. Data Penelitian.....	59
Lampiran C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Item Skala Faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	63
Lampiran D. Uji Asumsi Normalitas.....	66
Lampiran E. Uji Analisis Faktorial.....	68
Lampiran F. Surat Keterangan Penelitian.....	72



# STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA ORIKA KECAMATAN PULAU RAKYAT KABUPATEN ASAHAN

OLEH  
FAISAL ANUGRAH  
178600235

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja di Desa orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Subjek dalam penelitian ini adalah 42 remaja pengguna *game online* di Desa orika. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Screening Test*. Pengambilan data menggunakan skala faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* menurut Adams & Rollings (2010) dan Yee (2005) yaitu faktor kondisi psikologis, jenis permainan, *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement*, kemudian disusun menjadi 40 aitem. Analisis data menggunakan *analisis factorial* dengan statistik deskriptif dalam bentuk persen. Berdasarkan hasil *analisis factorial* menunjukkan kontribusi faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja yaitu: faktor kondisi psikologis sebesar 0,828 atau 18%, faktor jenis permainan sebesar 0,522 atau 12%, faktor *relationship* sebesar 0,577 atau 13%, faktor *manipulation* sebesar 0,474 atau 10%, faktor *immersion* sebesar 0,761 atau 17%, faktor *escapism* sebesar 0,528 atau 12% dan faktor *achievement* sebesar 0,810 atau 18%.

**Kata Kunci** : Faktor Intensitas Bermain *Game Online*, Remaja

**STUDY OF IDENTIFICATION OF FACTORS THAT INFLUENCE THE INTENSITY OF ONLINE GAME PLAYING IN ADOLESCENT IN ORIKA VILLAGE PULAU RAKYAT DISTRICT ASAHAN REGENCY**

**By:**

**FAISAL ANUGRAH  
178600235**

**ABSTRACT**

*This study aims to identify and determine the factors that influence the intensity of playing online games among adolescents in Orika Village, Pulau Rakyat Subdistrict, Asahan Regency. The subjects in this study were 42 adolescent online game users in Orika Village. The sampling technique used the Screening Test. Data collection uses a scale of factors that influence the intensity of playing online games according to Adams & Rollings (2010) and Yee (2005), namely psychological condition factors, types of games, relationships, manipulation, immersion, escapism and achievement, then arranged into 40 items. Data analysis uses factorial analysis with descriptive statistics in the form of percentages. Based on the results of factorial analysis shows the contribution of factors that affect the intensity of playing online games in adolescents, namely: psychological condition factor of 0.828 or 18%, game type factor of 0.522 or 12%, relationship factor of 0.577 or 13%, manipulation factor of 0.474 or 10%, immersion factor of 0.761 or 17%, escapism factor of 0.528 or 12% and achievement factor of 0.810 or 18%*

**Keywords:** *online gaming intensity factor, adolescent*

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi modern disaat ini yang semakin cepat mengubah segala aspek kehidupan. Teknologi merupakan suatu hal yang diciptakan untuk mempermudah manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemajuan teknologi juga dimanfaatkan sebagai media hiburan, salah satu teknologi yang dikembangkan sebagai media hiburan yaitu *game online*. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan di perangkat seperti komputer, *Playstation*, *X-Box*, *smartphone*, dan konsol *game* lainnya (Pritandio, 2017). *Game online* muncul sebagai hiburan baru bagi semua kalangan termasuk juga remaja, *game online* semakin dikenal dengan beraneka ragamnya jenis permainan yang ditawarkan, tidak hanya terkenal di kota tetapi *game online* juga sudah merambah ke pedesaan, seperti yang terjadi di Desa Orika.

*Game online* begitu di minati para remaja Desa Orika, saat ini jarang terlihat para remaja melakukan aktivitas seperti bermain bola, badminton dan permainan tradisional lain yang dulu sering dimainkan, saat ini para remaja lebih banyak terlihat berkumpul di tempat-tempat dimana remaja terlihat sering berkumpul seperti di kafe, kedai dan tempat lainya dimana remaja biasa berkumpul. Para remaja memang terlihat berkumpul bersama tapi masing-masing dari mereka sibuk dengan *smartphone* mereka sendiri untuk sekedar melihat media sosial, bermain *game online* dan kegiatan lainya yang bisa dilakukan dengan *smartphone*, seperti itulah kondisi saat ini yang terjadi di kalangan remaja Desa Orika. Melihat fakta terkini, perkembangan teknologi media memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas remaja saat ini dengan mempermudah

dalam melakukan aktivitas, menghibur dan membantu mereka dalam mempelajari hal-hal baru menyebabkan terjadinya perubahan perilaku remaja zaman dahulu dibandingkan dengan remaja modern dalam hal kebiasaan bermainnya.

*Game online* saat ini tidak hanya dapat dimainkan melalui perangkat komputer saja, tetapi sudah bisa dimainkan di perangkat yang lebih fleksibel dalam penggunaannya seperti *smartphone*, jadi dimana saja dan kapan saja bisa bermain *game online*, hal tersebut membuat *game online* semakin populer. Pada tahun 2017 pengguna *game online* di Indonesia sebanyak 43,7 juta orang menurut data Newzoo, *Global Games Market Report* dan usia rata-rata pemain *game online* pada tahun 2018 ditemukan masing-masing 27 persen untuk mereka yang berusia 16 hingga 24 tahun dan 25 hingga 34 tahun. Sekitar 5 persen penduduk di atas usia 55 tahun juga bermain *game*. Berdasarkan informasi tersebut, *Pokkt*, *Decision Lab*, dan *Mobile Marketing Association* (MMA) memperkirakan 60 juta orang di Indonesia bermain *game online* pada tahun 2018 (Lokadata, 2018).

Kemudian pada tahun 2019 Indonesia menduduki peringkat ke-17 dunia untuk pengguna *mobile game* terbanyak dan menyumbang USD 624 juta, atau 8,7 triliun rupiah kepada industri *game mobile*. Lebih dari 52 juta dari 82 juta pengguna *smartphone* di Indonesia adalah pemain *game*. Pengguna *mobile game* di Indonesia dengan klasifikasi yang didominasi laki-laki (56%) dan perempuan (44%). Remaja di Indonesia merupakan salah satu segmen terbesar dari pemain *game online* (Newzoo, 2019: *Global Games Market Report*). Jadwal mingguan remaja lebih fleksibel daripada orang dewasa, sehingga mereka memiliki lebih banyak waktu luang untuk bermain *game online* (Griffiths, 2004). *Game online* cukup populer karena remaja memanfaatkannya sebagai salah satu bentuk hiburan

saat waktu senggang. Remaja biasanya bermain game online selama tiga sampai empat jam atau lebih setiap hari(Amanda, 2016).

Wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2022 bersama dua orang remaja pengguna *game online* di Desa Orika yaitu E.N dan J.N mendukung pernyataan tersebut, dari hasil wawancara E.N mengatakan bahwa bermain *game online* bisa sampai 3 jam untuk sekali bermain dan bisa lebih dari itu ketika di hari libur dan untuk jenis *game online* yang E.N mainkan tidak hanya satu *game* saja, jadi ketika sudah bosan bermain salah satu *game online*, E.N akan lanjut ke *game online* yang lain, hal tersebut yang membuat E.N bisa memainkan *game online* dengan waktu yang lama. Selanjutnya dari pernyataan J.N yang mengatakan bahwa bermain *game online* dua sampai tiga jam dalam sekali bermain, menurutnya mengapa dapat memainkan *game online* dengan waktu yang lama dikarenakan jenis *game online* yang J.N mainkan, dimana dalam *game online* tersebut untuk menyelesaikan satu pertandingan akan memakan waktu hingga 15-20 menit untuk sekali bermain.

Menurut Adams & Rollings (2010) ada beberapa faktor yang mempengaruhi seberapa besar *intens* seseorang bermain *game online*, antara lain jenis kelamin, kondisi psikologis dan jenis permainan. Berdasarkan penelitian Yee (dalam Handayani, 2020) Seseorang dapat bermain *game online* karena unsur *Achievement* (prestasi), *Social* (Social) *Manipulation* (manipulasi) dan *Immersion* (pengahayatan). Seorang pemain *game online* termotivasi untuk bermain karena dia ingin diakui atas pencapaian yang dia buat selama bermain, seperti naik *level*, mendapatkan item langka dan pencapaian dalam *game* lainnya. Saling berbagi

ilmu dan saling membantu dalam bermain *game online*, aspek sosial tersebut mendorong para pemain *game online* untuk saling terhubung satu sama lain.

Faktor manipulasi merupakan faktor yang memotivasi orang untuk menggunakan pemain *game online* lain sebagai tujuan dari tindakan manipulasi mereka untuk memuaskan atau menikmati keinginan mereka sendiri dan biasanya mereka suka berlaku curang dan melanggar setiap aturan yang ada dalam *game online*. Faktor yang terakhir adalah faktor *Immersion* yang mendorong pemain *game online* untuk lebih menghayati *game* yang mereka mainkan. Seseorang akan berusaha untuk memahami dan menyelidiki suatu permainan ketika mereka memainkannya dan merasa penasaran dengan *level-level* berikutnya atau kelanjutan dari permainan tersebut. Akibatnya, seorang pemain akan bereksperimen dengan berbagai taktik untuk memenangkan permainan. Faktor-faktor tersebutlah yang mendorong seseorang untuk terus bermain *game online* dan melakukannya lebih sering.

Fitur komunitas online tersedia di *game online* yang membuat aktivitas memainkan *game online* bagi remaja pada saat ini sudah menjadi kegiatan yang bukan hanya sebagai hiburan di waktu luang saja, tetapi bermain *game online* sudah menjadi ajang kompetisi di lingkungan remaja, dengan mereka berlomba - lomba untuk mencapai poin tertinggi dalam *game* atau berlomba untuk menyelesaikan *game online* tersebut, kondisi tersebut membuat intensitas kegiatan memainkan *game online* meningkat. Remaja yang terlibat dalam *game online* yang *intens* cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* daripada berinteraksi dan bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya yang menyebabkan masalah sosial bagi mereka. Dengan melihat fenomena dan

data-data di atas, *game online* sudah menjadi aktivitas yang sering dilakukan di kalangan remaja, *game online* dapat memberikan rangsangan terus menerus untuk bermain, karena *game online* menghadirkan beraneka ragam jenis permainan yang dapat dimainkan dalam satu perangkat *smartphone*, hal tersebut membuat remaja pengguna *game online* tidak mudah bosan dan betah berlama-lama untuk memainkan *game online*, namun permasalahan timbul dari penggunaan *game online* oleh remaja yang bermain dengan intensitas tinggi dan terlalu terfokus dengan *game online*, sehingga berdampak negatif bagi remaja, baik dampak secara kesehatan, psikologis dan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan data dan penjelasan diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online* Pada Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data dan penjelasan tentang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah *game online* pada dasarnya adalah media hiburan yang biasanya dimainkan saat waktu luang atau dimainkan saat sedang bosan, namun pada kenyataannya remaja mungkin merasa nyaman bermain *game online* untuk waktu yang lama karena *game online* dapat memberikan rangsangan terus-menerus yang membuat para remaja betah berlama-lama bermain *game online* dan makin beranekaragam jenis permainan dalam *game online* membuat para pemain tidak mudah bosan. Dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi

memberikan dampak terhadap sikap seseorang remaja. Remaja menjadi lebih memprioritaskan bermain *game online* dan mengabaikan hubungannya, mengabaikan sekolah, hubungan dengan keluarga, teman dan lingkungan sosial lainnya. Kurangnya kemampuan kontrol diri pada remaja membuat remaja tidak dapat membagi waktu untuk *bermain game online* dan menelantarkan hal-hal penting yang seharusnya dia lakukan demi bermain *game online*.

### 1.3. Batasan Masalah

Membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan akan membuatnya lebih fokus dan memungkinkan untuk menjawab dan memperjelas tantangan penelitian dengan lebih cepat dan efektif. Penulis mengkonsentrasikan penelitian hanya sampai pada pembahasan mengenai studi identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan.

### 1.4. Rumusan Masalah

Seperti yang dapat dilihat dari uraian dan penjelasan di atas, maka permasalahan yang perlu dipecahkan dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengetahui kontribusi dari faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas remaja dalam bermain *game online* di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas remaja dalam bermain *game online* di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan dalam bermain *game online* dan

mengetahui kontribusi masing-masing faktor terhadap intensitas bermain *game online*.

## 1.6. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi seberapa *intens* remaja bermain *game online*.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini akan menginformasikan semua pihak tentang faktor-faktor yang mempengaruhi seberapa *intens* seseorang terlibat dalam *game online* dan diharapkan dari penelitian ini memungkinkan mereka untuk menghindari dampak negatif dan memanfaatkan efek positifnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Remaja**

##### **2.1.1. Pengertian Remaja**

Menurut Santrock(2007), masa remaja didefinisikan sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional. Sedangkan menurut Piaget(dalam Hurlock,2001) secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan merasa pada tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Awal masa remaja berlangsung kira-kira 13 tahun dan akhir masa remaja dari usia 17 tahun sampai 18 tahun yaitu usia matang.

##### **2.1.2. Kriteria Remaja**

Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat, umumnya di Indonesia usia remaja di batasi dari umur 11-24 tahun, dengan pertimbangan bahwa usia 11 tahun adalah usia ketika pada umumnya tanda-tanda seksual skunder mulai tampak, sehingga dimulailah masa akil balig menurut kriteria sosial(Sarwono, 2011).

Menurut WHO(2018), remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) tentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Kemenkes RI, 2012). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa tidak ada kesepakatan universal mengenai batasan kelompok usia remaja. Namun begitu, masa remaja itu diasosiasikan dengan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini

merupakan periode persiapan menuju masa dewasa yang akan melewati beberapa tahapan perkembangan penting dalam hidup. Selain kematangan fisik dan seksual, remaja juga mengalami tahapan menuju kemandirian sosial dan ekonomi, membangun identitas, akuisisi kemampuan (*skill*) untuk kehidupan masa dewasa serta kemampuan bernegosiasi (WHO, 2015 dalam Septriani, 2019).

### 2.1.3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Menurut Havighurst(dalam Hurlock, 1994) pada usia remaja tugas-tugas perkembangan yang harus di penuhi adalah sebagai berikut :

- a. Mencapai hubungan yang baru dan lebih matang dengan teman sebaya baik sesama jenis maupun lawan jenis
- b. Mencapai peran sosial maskulin dan feminine
- c. Menerima keadaan fisik dan dapat mempergunakannya secara efektif
- d. Mencapai kemandirian secara emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya
- e. Memilih pekerjaan dan mempersiapkan diri untuk bekerja
- f. Menginginkan dan mencapai perilaku yang dapat dipertanggung jawabkan secara sosial.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan secara fisik, psikis, dan psikososial dan untuk rentang usia remaja di sesuaikan dengan sosial budaya daerah setempat, namun secara hukum batasan usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.

## 2.2. *Game Online*

### 2.2.1. *Pengertian Game Online*

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. Dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Jadi apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet, jika tidak terhubung, maka yang akan terjadi *game online* itu tidak dapat dimainkan (Muttaqin, 2018). *Game Online* berevolusi menjadi lebih dari sekedar permainan, namun menjadi aplikasi yang nyata, dimana setiap pemain dapat mengembangkan dunia maya ini (Young, 2009).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah teknologi bergenre permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk dapat terhubung ke pemain *game online* lain dan bermain bersama di dalam jaringan. Untuk dapat memainkan *game online* dibutuhkan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone* dan perangkat lainnya yang dapat terhubung ke internet sebagai media *visual* dari *game* yang dimainkan.

### 2.2.2. *Jenis Game Online*

*Game online* dapat dibagi dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS).

**a. Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)**

*Massively Multiplayer Online Role Playing Game* adalah salah satu jenis *online game* yang memainkan karakter atau tokoh *online*. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan *level* atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh *game* MMORPG adalah *RF online, Dragon Nest, Ran Online, Ragnarok Online, Atlantica Online, Perfect World*.

**b. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**

Dikenal dengan nama *action real-time strategy* (ARTS), dalam permainan ini seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer. Contoh MOBA adalah *Mobile legend, League of Legends, Dota 2, Heroes of Newerth, Chaos Online*.

**c. Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)**

*Massively Multiplayer Online First Person Shooter* merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Contoh MMOFPS adalah *Point Blank, Counter Strike, Free Style, Lost saga*.

## 2.3. Intensitas Bermain *Game Online*

### 2.3.1. Pengertian Intensitas

Intensitas menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Kata intensitas juga berasal dari kata “*intens*” yang berarti hebat, sangat kuat, tinggi bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (perasaan) dan sangat emosional. Intensitas merupakan tingkat intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap. Menurut Griffiths (2004) intensitas bermain permainan merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain setiap minggu. Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi semua kalangan termasuk remaja yang bermain *game online*. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (Hariwijaya, 2009).

Dilihat dari penjelasan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering seseorang melakukan kegiatan bermain *game online* yang dihitung berdasarkan banyaknya waktu yang dihabiskan dan banyaknya jumlah kegiatan bermain *game online* yang dilakukan dalam seminggu.

### 2.3.2. Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Aspek-aspek intensitas menurut Chaplin (2001), yaitu :

#### a. Frekuensi

Frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang ditentukan.

b. Lama Waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game*, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*

c. Perhatian Penuh

Yaitu mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainya seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperdulikan apa yang ada di sekelilingnya ketika bermain *game*.

d. Emosional

Emosi meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Dalam hal ini emosi merupakan reaksi dari bermain *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional merupakan aspek- aspek utama dalam intensitas bermain *game online*.

### 2.3.3. Tingkat Intensitas dalam Bermain *Game Online*

Tingkatan intensitas bermain *game online* adalah ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game online* . Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game online*(Agusman, 2019). Durasi bermain *game* dikatakan

tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain *games* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 5-7 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah, Husna(dalam Sandya & Ramadhani, 2021).

Price Water House Coopers(2012) dalam penelitiannya mengelompokan waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online* terbagi menjadi tiga kelompok yaitu:

1. *Light Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Light Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 1 jam/minggu untuk permainan konsol, 0,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 1,7 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 0,3 jam/minggu untuk permainan tablet.

2. *Medium Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Medium Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 2,7 jam/minggu untuk permainan konsol, 1,8 jam/minggu untuk permainan komputer, 2,8 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1 jam/minggu untuk permainan tablet

3. *Heavy Gamers*

Pengguna *game online* dalam kategori *Heavy Gamers* menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak 6,8 jam/minggu untuk permainan konsol, 6,3 jam/minggu untuk permainan komputer, 3,5 jam/minggu untuk permainan *smartphone* dan 1,4 jam/minggu untuk permainan tablet.

Dimiyati & Mujiono (dalam Putri,2018), mengemukakan bahwa tingkat intensitas digolongkan menjadi intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

### 1. Intensitas Tinggi.

Intensitas tinggi merupakan intensitas yang berasal dari motivasi yang tinggi dimana individu berorientasi pada keberhasilan dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi setiap tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, individu merasa ia menyukai tugas tugas yang sulit serta lebih suka bekerja dengan orang lain walaupun orang tersebut kurang menyenangkan baginya. Apabila dikaitkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap level maupun setiap game yang ia mainkan sehingga akan terus-menerus bermain *game online* tersebut tanpa memikirkan total waktu yang digunakan.

### 2. Intensitas Sedang

Tingkat intensitas sedang memiliki ciri-ciri antara lain memiliki rasa kurang percaya diri dalam menghadapi tugas dan cukup mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pada umumnya hal ini terjadi apabila motivasi yang ada dalam diri individu mulai menurun namun tidak sampai pada kategori motivasi yang rendah. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang cenderung bermain dalam durasi dan frekuensi yang sedang dan bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, namun tetap mendahulukan hal-hal yang menjadi prioritasnya.

### 3. Intensitas Rendah.

Tingkat intensitas rendah memiliki ciri-ciri antara lain waktu mengerjakan sesuatu yang sedikit, tidak memiliki gairah untuk menghadapi suatu hal yang sulit, memiliki usaha yang sedikit dalam mengerjakan sesuatu, serta tidak menyukai kegiatan-kegiatan yang kurang memberikan manfaat terhadap dirinya. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang rendah cenderung memiliki waktu yang sedikit dalam bermain game online maupun tidak memiliki gairah dalam menyelesaikan setiap permainan yang dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kategori tingkatan intensitas dalam bermain *game online* yang dilihat dari banyak nya waktu yang dihabiskan dan seberapa sering seseorang melakukan kegiatan bermain *game online* dalam hitungan setiap minggu. Intensitas bermain *game* dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah, semakin banyaknya durasi yang dihabiskan dan semakin seringnya seseorang bermain *game online* maka intensitas bermain *game online* nya semakin tinggi begitupula sebaliknya.

#### 2.3.4. Faktor yang Mempengaruhi intensitas Bermain *Game Online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* menurut Adams & Rollings (2010) yaitu:

##### a. Gender

Gender dapat mempengaruhi mempengaruhi intensitas bermain *game online*. Perempuan dan laki-laki sama-sama tertarik pada dunia

fantasi, namun beberapa penelitian menyatakan jika seorang laki-laki lebih mudah untuk bermain *game online* dengan intensitas tinggi dibandingkan dengan perempuan.

b. Kondisi psikologis

Pemain termotivasi karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Bermain *game online* dengan intensitas tinggi dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis Permainan

Game merupakan salah satu koping yang dilakukan untuk menghilangkan rasa stress dan kebosanan dalam kehidupan nyata. Jenis *game* dapat membuat seseorang bermain dengan intensitas tinggi, hal ini dikarenakan makin beragam jenis *game* yang dimainkan maka akan membuat seseorang tidak mudah bosan dan membuat seseorang yang memainkannya menjadi tertantang dan termotivasi untuk memainkannya terus.

Menurut Yee (2005), terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

a. *Relationship*

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan, mendapat dukungan serta membicarakan masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

b. *Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

c. *Immersion*

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

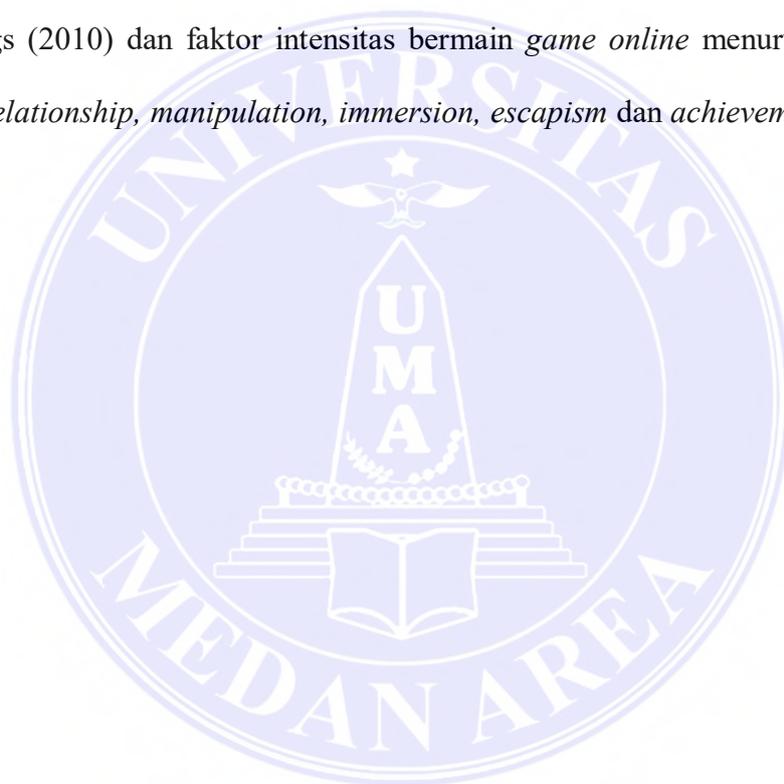
d. *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

e. *Achievement*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan mendapatkan item-item langka didalam *game* yang merupakan simbol kekuatan dan pencapaian.

Berdasarkan teori yang telah di jelaskan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi intensitas *bermain game* online yaitu faktor gender, kondisi psikologis, jenis permainan, *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement*. Pada penelitian ini penulis tidak memakai faktor gender karena subjek penelitian yang didapat hanya terdiri dari remaja laki-laki, maka dari itu penelitian ini hanya berfokus pada faktor kondisi psikologis, jenis permainan menurut Adams & Rollings (2010) dan faktor intensitas bermain *game online* menurut Yee (2005) yaitu *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement*



## 2.4. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membuat kerangka konseptual dalam penelitian ini dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar1. Kerangka Konseptual

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Tipe Penelitian**

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode deskriptif menurut Sugiyono (2012) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskriptifkan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data yang telah dikumpulkan sebagaimana yang ada dilapangan.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi maupun mempelajari implikasi. Jenis penelitian ini tidak mempersoalkan hubungan antar variabel dan tidak melakukan pengujian hipotesis. Hasil penelitiannya berupa deskripsi mengenai variabel-variabel tertentu dengan menyajikan frekuensi, angka rata-rata atau kualifikasi lainnya untuk setiap kategori di suatu variabel. Dalam pengolahan dan analisa data menggunakan pengolahan statistik yang bersifat deskriptif (Azwar, 2010)

#### **3.2. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel merupakan atribut sekaligus objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Komponen dimaksud penting dalam menarik kesimpulan atau inferensi suatu penelitian (Sugiyono, 2009). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online*.

#### **3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional dari intensitas bermain *game online* dalam penelitian ini adalah rutinitas seseorang dalam bermain *game online* yang dilakukan secara berulang-ulang berdasarkan banyaknya jam (rata-rata) seseorang

bermain *game online*. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* adalah kondisi psikologis jenis permainan, *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement*

### 3.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel dan teknik sampling yang digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain *game online* di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan.

#### 3.4.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang ada di Desa Orika kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan berjumlah 128 orang.

#### 3.4.2. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara melakukan *screening test* pada populasi 128 Remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. *Screening test* dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi remaja-remaja yang aktif bermain *game online* untuk dijadikan subjek pada penelitian ini. *Screening test* disusun berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut menurut Chaplin (2001) yang terdiri dari 8 item dengan 4 pilihan jawaban yaitu, SS (Sangat Sesuai) skor 4, S (Sesuai) dengan skor 3, TS (Tidak

Sesuai) dengan skor 2, dan STS (Sangat Tidak Sesuai) skor 1. Remaja yang memiliki skor intensitas bermain *game online* 8-16 tergolong memiliki tingkat intensitas bermain *game online* rendah, skor 17-23 tergolong memiliki tingkat intensitas bermain *game online* sedang dan skor 24-32 tergolong memiliki tingkat intensitas bermain *game online* tinggi. Setelah data diperoleh diketahui remaja yang aktif dalam bermain *game online* di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan berjumlah 42 orang. Dengan demikian teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012).

### 3.4.3. Sampel

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 orang remaja yang bermain *game online* di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Karena penulis bisa menentukan subjek atau orang-orang terpilih harus sesuai dengan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh sampel, agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun sampel dengan kriteria sebagai berikut:

1. Remaja yang bertempat tinggal di di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan.
2. Aktif bermain *game online*.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Sugiyono, 2009). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti yaitu skala intensitas bermain *game online* berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* menurut Adams & Rollings (2010) dan Yee (2005) yaitu:

a. Kondisi psikologis

Pemain termotivasi karena bermain *Game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Bermain *game online* dengan intensitas tinggi dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

b. Jenis Permainan

*Game* merupakan salah satu koping yang dilakukan untuk menghilangkan rasa stress dan kebosanan dalam kehidupan nyata. Jenis *game* dapat membuat seseorang bermain dengan intensitas tinggi, hal ini dikarenakan permainan yang dimainkan semakin menantang dan membuat seseorang

yang memainkannya menjadi tertantang dan termotivasi untuk memainkannya terus.

c. *Relationship*

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan, mendapat dukungan serta membicarakan masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

d. *Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

e. *Immersion*

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

f. *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

g. *Achievement*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan mendapatkan item-item langka didalam game yang merupakan simbol kekuatan dan pencapaian.

Penilaian skala berdasarkan format *Skala Likert*. Nilai skala setiap pertanyaan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favourable*) atau tidak mendukung (*unfavourable*) terhadap setiap pernyataan dalam empat kategori jawaban, yakni “Sangat Setuju(SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Penilaian butir *favourable* bergerak dari nilai 4 untuk jawaban “SS”, nilai 3 untuk jawaban “S”, 2 untuk jawaban “TS”, nilai 1 untuk jawaban “STS”. Penilaian butir *unfavourable* bergerak dari nilai 1 untuk “SS”, 2 untuk jawaban “S”, nilai 3 untuk jawaban “TS”, nilai 4 untuk jawaban “STS”.

Tabel 3.1 Blue Prin Skala Intensitas Bermain *Game Online*

<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>	<b>Total</b>
Kondisi Psikologis	Perasaan senang, bahagia, gelisah dan kesal yang membuat seseorang termotivasi untuk terus bermain <i>game online</i>	1,13,26	34,25	5
Jenis Permainan	kertatarikan pemain untuk memainkan berbagai jenis <i>game online</i> yang membuat pemain terus termotivasi untuk memainkan <i>game online</i>	12,19,32	3,29	5
<i>Relationship</i>	Membentuk relasi dengan pemain lain,berbicara dengan pemain lain dan Puas menjadi bagian dari kelompok	2,8,14,36	4,22	6
<i>Manipulation</i>	Bermain <i>game online</i> untuk memenuhi kepuasan dalam berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain	27,24,40	30,37	5
<i>Immersion</i>	Kertatarikan dalam membentuk penampilan karakter, mendalami peran	5,7,11,20	17,39	6

<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>	<b>Total</b>
	karakter yang dimainkan dan menjelajah dalam <i>game online</i>			
<i>Escapism</i>	Bermain <i>game online</i> untuk menghindari dari masalah kehidupan nyata	10,16,31	35,38	5
<i>Achievement</i>	Dorongan untuk menambah kemampuan, <i>level</i> dan berkompetisi dengan pemain lain dalam bermain <i>game online</i>	6,9,18 ,21, 23	15,28,33	8
<b>Total</b>				40

Tabel 3.2 Kriteria Skor Skala

<b>Jawaban</b>	<b>Nilai /Skor Favourable</b>	<b>Nilai /Skor Unfavourable</b>
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

### 3.6. Validitas dan Reliabilitas

#### 3.6.1. Validitas Alat Ukur

Uji validitas digunakan untuk menguji data yang menggunakan daftar pertanyaan atau kuisisioner untuk melihat pertanyaan dalam kuisisioner yang diisi oleh responden tersebut layak atau belum pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam mengambil data. Validitas menurut Arikunto(2013) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya yang kurang valid berarti mempunyai validitas yang rendah. Sebuah instrument dikatakan valid

apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis perhitungan menggunakan SPSS.

### 3.6.2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan konsistensi suatu alat ukur (Juliansyah,2011). Konsistensi alat ukur menunjukkan hasil yang sama walaupun telah berulang kali melakukan pengukuran. Peneliti menggunakan analisis *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS, untuk menentukan reliabilitas alat ukur. Wiratna Sujarweni (2015) mengatakan bahwa uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai Alpha > 0,6 maka hasilnya adalah reliabel.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Factorial Analysis* untuk mengidentifikasi, mengelompokkan dan meringkas faktor-faktor berdasarkan seberapa besar kontribusi atau persentase masing-masing faktor terhadap variabel intensitas bermain *game online* pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi:

### 3.7.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa penyebaran data penelitian telah menyebar berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normal sebaran dianalisis menggunakan formula Kolmogrov-Smirnov. Apabila  $p > 0,05$  maka sebarannya dikatakan normal, sebaliknya apabila  $p < 0,05$  maka sebarannya dinyatakan tidak normal (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji normalitas dengan Kolmogrov-Smirnov dari program SPSS.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya untuk menghitung seberapa besar kontribusi dan persentase dari tiap faktor terhadap intensitas bermain *game online* menggunakan rumus F % sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban setiap skala}}{\text{total jawaban setiap faktor}} \times 100$$

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Penulis akan membahas simpulan yang diperoleh dari temuan penelitian yang telah dilakukan di bagian bab ini dan di bagian berikutnya penulis akan memberikan saran-saran yang dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh pihak-pihak terkait.

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis faktor diketahui masing-masing faktor memiliki kontribusi yang berbed-beda, berikut adalah nilai kontribusi faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan dimulai dari yang tertinggi hingga terendah:

1. Kontribusi yang tertinggi pengaruhnya terhadap intensitas bermain game online pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan yaitu faktor kondisi psikologis dengan hasil persentase sebesar 0,828 atau 18%
2. Selanjutnya di posisi kedua faktor *achievement* berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,810 atau 18%.
3. Di posisi ketiga faktor *Immersion* berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,761 atau 17%.
4. Di posisi keempat yaitu Faktor *Relationship* berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,577 atau 13%.
5. Faktor yang menempati posisi ke lima yaitu faktor *escapism*, berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,528 atau 12%.

6. Diposisi keenam yaitu faktor jenis permainan berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,522 atau 12%
7. Diposisi terakhir yang memiliki kontribusi terendah yaitu Faktor *manipulation* berdasarkan hasil analisis faktor memberikan kontribusi nilai sebesar 0,474 atau 10%.

Hasil ini menunjukkan kontribusi yang tertinggi pengaruhnya terhadap intensitas bermain *game online* pada remaja di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan yaitu faktor kondisi psikologis dengan hasil persentase sebesar 0,828 atau 18% serta yang memiliki pengaruh terendah yaitu faktor *manipulation* dengan hasil persentase sebesar 0,474 atau 10%.

## 5.2. Saran

Penulis dapat memberikan saran-saran sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian di atas, yaitu sebagai berikut :

### a. Untuk Subjek Penelitian

Remaja yang senang bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama disarankan untuk tetap memperhatikan waktu bermain *game* nya agar tidak mengganggu aktivitas lain yang seharusnya didahulukan. Memahami dan menerapkan pola pikir disiplin dan menggunakan waktu dengan bijak.

### b. Untuk Lembaga Pemerintah Daerah

Disarankan kepada Lembaga Pemerintah Daerah setempat untuk ikut serta memperhatikan remaja-remaja yang suka bermain *game online* dan memberikan penyuluhan akan bahayanya bermain *game online* untuk waktu yang lama serta memberikan sarana yang memfasilitasi kegiatan-

kegiatan positif bagi para remaja agar aktivitas mereka tidak terlalu terfokus terhadap *game online*.

c. Untuk Orang Tua

Diharapkan para orang tua dapat memberikan batasan-batasan kepada remaja agar remaja dapat mengontrol diri terkait aktivitas bermain *game online* dengan waktu yang lama untuk menghindari dampak negatif yang ditimbulkan seperti kecanduan dan dampak buruk lainnya

d. Untuk Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat memperluas tentang penelitian sejenis dan lebih menarik, karena perkembangan teknologi akan terus berlanjut, termasuk perkembangan *game online* maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah referensinya dan semoga penelitian ini dapat menjadi salah satu informasi dan referensi yang dapat di gunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J. R. & Calhoun, J. F. 1990. *Psychology of Adjustment Human Relationship*. New York:McGraw-Hill
- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders*
- Agusman, R. 2019. *Hubungan antara Stres Akademik dengan Intensitas Bermain Game Online(Studi Korelasional Terhadap Siswa SMA PGRI 2 Padang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Negeri Padang.Padang
- Agustiani,H. 2009. *Psikologi Perkembangan:Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama
- Amanda, A. R. 2016. Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Prilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi* .Universitas Mulawarman
- Arikunto, Suharsimi.(2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Azwar, Saifuddin. Metode penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2001
- Chaplin, J. P. 2001. *Kamus Lengkap Psikologi*. Diedit oleh Kartini Kartono. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Chaplin, J. P. 2009. *Dictionary of Psychology*. Penerjemah: Kartini Kartono. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Gerungan, W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. PT.Refika Aditama
- Griffiths, M. D, Davies, M. N. O, & Chappel, D. 2004. *Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming*. *Journal of CyberPsychology & Behavior*
- Handayani, P. E. 2020. *Effectiveness of aversion conditioning techniques to reduce online game addiction on class XI students of SMA 3 Banjarmasin*. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling Vol 3 No 1. FKIP Universitas Lambung Mangkurat*
- Hurlock, E. B. 2001. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa oleh Istieidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : CV Mandar Maju
- Kartini Kartono. 2009. *Patologi sosial jilid 1*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Kementerian Kesehatan RI. 2012. *Info DATIN: Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Pusat Data dan Informasi. Jakarta

- Lumban, T. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Depok: Universitas Indonesia.
- M. Ali & M. Ansori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- M. Hariwijaya & Bertani Eka Sukaca. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahardika Publishing
- Makmum, A.S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Masya ,H & Candra, D.A. 2016. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling.IAIN Raden Intan Lampung
- Maulida, A., Diana Imawati, D. & Umaroh, S. K. 2019. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Jurnal Motivasi
- Mu'tadin, Z. 2013 .*Penyesuaian Diri Remaja*. Jakarta: PT. Elek Media
- Muttaqin, A. H. S. 2018. *Game online indoplay capsasusun menurut hukum islam*. Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung
- Newzoo. 2017, June 1). *The Indonesia Gamer* . Retrieved from Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/> (diakses tanggal 11 maret 2021)
- Newzoo.2019, December 20 ).*Insights into the Indonesian Games Market*. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2019/>(diakses tanggal 11 maret 2021)
- Nirwanda, C .S., & Ediati, A. "Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja," Jurnal Empati, vol. 5, no. 1, pp. 19-23: Universitas Diponegoro
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada
- Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association(MMA. 2018. *Pemain Game Online Menurut Usia*. <https://lokadata.beritagar.id/>.(diakses tanggal 11 maret 2021)
- Pratama. 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat.Fakultas Ekologi Manusia. Institut Pertanian Bogor
- Price Water Hause Coopers .2012. *Vidio Game and Content Consmption*. Article

- Pritando, I. A. C. 2017. *Studi deskriptif potensi gangguan bermain permainan internet(Internet Gaming Disorder pada remaja di Surabaya*. Undergraduate Thesis. Widya Mandala Catholic University
- Putri, N. F. R. 2018. *Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang
- Sadya, S. N & Ramadhani, A. 2021. *Pengaruh Intensitas BermainGame Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*.Jurnal Ilmiah Psikologi Vol 9 No 1. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Mulawarman
- Santrock, John W. (2007). *Remaja.. Edisi 11 Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. (2011). *Psikologi Remaja. Edisi Revisi Cetakan Keempat belas*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Schneiders, A. 1964. *Personal Adjustment and Mental Health*. New York: Rinehart & Winston.
- Septiriani, Dian. 2019. *Pengaruh Pendidikan Seks Pranikah Dengan Metode Peer Education Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Perilaku Seks Pranikah di SMK “XY” Kota Padang*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Andalas.Padang
- Iswanto. 2007. *Kesehatan Mental: Konsep, cakupan dan perkembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* .Bandung: CV.Alfabeta
- Sujarweni, V. W. (2015).*SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru
- Sunarto & Hartono.2002 *Perkembangan Peserta Didik* .Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami, T. W, .& Hodikoh ,A. 2020 *.Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Jurnal keperawatan Volume 17 No 1 Hal 17 : Poltekkes Kemenkes Bandung
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games* . *Cyberpschology dan Behaviour*.
- Young, K. 2009. *'Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues*





**LAMPIRAN A**  
**Alat Ukur Penelitian**

## SKALA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

### 1. PETUNJUK PENGISIAN

Isilah jawaban yang ada pilih dengan memberikan tanda silang (x) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan:

- SS : Sangat Sesuai  
S : Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
STS : Sangat Tidak Sesuai

### 2 IDENTITAS DIRI

NAMA :

USIA :

JENIS KELAMIN :

1. Dalam sehari berapa lama anda bermain *game online* ?

- 1-2 jam
- 3-5 jam
- Lebih dari 5 jam

2. Bila dihitung dalam seminggu anda bermain *game online* berapa kali?

- 2 kali dalam seminggu
- 5-7 kali dalam seminggu
- bermain *game online* seriap hari

## 3. Jenis Game online apa yang sering dimainkan?

- a. Game MOBA
- b. Game MMORPG
- c. Game MMOFPS

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Dalam sehari saya bermain game online sebanyak lebih dari lima kali	SS	S	TS	STS
2	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online saat lagi senggang	SS	S	TS	STS
3	Waktu bermain game online saya meningkat ketika bermain bersama teman	SS	S	TS	STS
4	Saya bermain game online sampai lupa waktu dan tempat	SS	S	TS	STS
5	Ketika bermain game online saya merasa sangat senang	SS	S	TS	STS
6	Saya merasa kecewa apabila kalah saat bermain game online	SS	S	TS	STS
7	Saya melupakan tugas/pekerjaan ketika bermain game online	SS	S	TS	STS
8	Saya tidak suka diganggu ketika saya lagi bermain game online	SS	S	TS	STS

## SKALA FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Lembar angket ini diperuntukkan untuk remaja yang aktif bermain *game online* yang bertempat tinggal di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan

1. Memberi tanda silang (X) untuk memilih jawaban pertanyaan yang ada di angket dengan keterangan pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. SS : Sangat Setuju
- b. S : Setuju
- c. TS : Tidak Setuju
- d. STS : Sangat Tidak Setuju

2. Kesungguhan dan kejujuran dalam menjawab angket ini sangat membantu peneliti. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada responden karena telah berkenan meluangkan waktu untuk mengisi angket ini.

### IDENTITAS DIRI

NAMA :

USIA :

JENIS KELAMIN :

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sangat senang jika menang dalam bermain <i>game online</i> dan membuat saya tertarik untuk memainkannya terus				

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
2	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dengan teman-teman saya daripada memainkannya sendiri	SS	S	TS	STS
3	Saya hanya memainkan satu jenis <i>game online</i> saja dan tidak ada keinginan untuk memainkan jenis <i>game online</i> yang lain	SS	S	TS	STS
4	Saya tidak tertarik untuk mengenal dan berteman dengan pemain lainya di dalam <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
5	Saya senang bisa menjelajah dunia <i>game online</i> , hanya sekedar untuk menjelajah saja	SS	S	TS	STS
6	Saya selalu mempunyai keinginan untuk menantang teman saya dalam bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
7	Saya menghabiskan uang untuk kebutuhan dalam <i>game online</i> , seperti membeli aksesoris perlengkapan karakter dan item lainnya	SS	S	TS	STS
8	Saya senang saat melakukan <i>chatting</i> dengan pemain lainya di <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
9	Menjadi kuat di <i>game online</i> adalah hal yang menyenangkan	SS	S	TS	STS
10	Pada saat mengalami banyak masalah di kehidupan nyata, saya menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> lebih banyak	SS	S	TS	STS
11	Mengetahui tips-tips dalam <i>game online</i> untuk mengoptimalkan kemampuan karakter adalah hal yang penting	SS	S	TS	STS
12	Saya tertarik dengan jenis <i>game online</i> yang memberikan tantangan-tantangan yang semakin bertambah menantang di setiap levelnya.	SS	S	TS	STS
13	Saya merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> dan hal tersebut membuat saya terus mencoba untuk mencapai kemenangan	SS	S	TS	STS
14	Dengan bermain <i>game online</i> , saya selalu punya bahan obrolan dengan teman-teman saya	SS	S	TS	STS
15	Dalam bermain <i>game online</i> , saya tidak terlalu memikirkan menang atau kalah, saya hanya menikmati setiap permainan yang saya mainkan	SS	S	TS	STS
16	Bagi saya <i>game online</i> adalah pelarian dari kehidupan nyata	SS	S	TS	STS
17	Saya tidak terlalu peduli dengan cerita atau latar belakang dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	SS	S	TS	STS
18	Saya selalu mengikuti turnamen <i>game online</i> yang diadakan di lingkungan tempat tinggal saya	SS	S	TS	STS
19	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> jenis MOBA ( <i>Multiplayer online battle arena</i> ) seperti <i>Mobile legends</i> , <i>Arena of Valor</i> dan <i>League of Legends</i>	SS	S	TS	STS
20	Penampilan karakter dalam <i>game online</i> adalah hal yang penting, sehingga saya selalu membentuk karakter dengan aksesoris-aksesoris yang tersedia di dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	SS	S	TS	STS
	Saya senang bekerja sama dengan pemain lain di dalam kelompok untuk				

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
21	mencapai kemenangan dalam <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
22	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> sendiri daripada memainkannya dengan teman teman saya	SS	S	TS	STS
23	Meningkatkan level di dalam <i>game online</i> secepat mungkin adalah hal yang penting	SS	S	TS	STS
24	Saat saya melakukan <i>chatting</i> di dalam <i>game online</i> saya suka menggunakan kata-kata kasar yang dapat membuat pemain lain marah	SS	S	TS	STS
25	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> , saya merasa biasa saja	SS	S	TS	STS
26	Saya merasa gelisah ketika saya belum mencapai <i>rank</i> /peringkat tertinggi saat bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
27	Saya sangat senang berlaku curang dalam bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
28	Saya tidak mempunyai keinginan menantang teman saya untuk menentukan siapa yang terbaik dalam bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
29	Saya hanya memainkan jenis <i>game online</i> yang lagi populer di lingkungan saya	SS	S	TS	STS
30	Saya selalu mengikuti peraturan dan tidak berlaku curang dalam bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
31	Saya merasa bermain <i>game online</i> lebih penting daripada kegiatan sehari-hari	SS	S	TS	STS
32	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> jenis MMOFPS ( <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i> ) seperti PUBG, <i>Free Fire</i> dan <i>Call of Duty Mobile</i>	SS	S	TS	STS
33	Saya tidak tertarik untuk mengikuti turnamen <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
34	Saya tidak merasa kesal ketika saya berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
35	Saya tidak pernah menggunakan <i>game online</i> sebagai tempat pelarian dari masalah	SS	S	TS	STS
36	Saya ingin mempunyai sahabat di dalam <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
37	Ketika saya bermain <i>game online</i> dan menang, saya tidak mengejek pemain lain yang kalah	SS	S	TS	STS
38	Aktivitas keseharian saya lebih penting daripada bermain <i>game online</i>	SS	S	TS	STS
39	Saya tidak terlalu memikirkan penampilan karakter dalam <i>game online</i> yang saya mainkan	SS	S	TS	STS
40	Saya sangat suka bermain <i>game online</i> dengan pemain lain yang kemampuannya di bawah saya, hal tersebut membuat saya merasa puas	SS	S	TS	STS



**LAMPIRAN B**  
**Data Penelitian**

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	1	1	4	2	1	1	4	2	3	2	3	2	3	3	1	1	2	3
2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	1	2	3	4	3	3
3	4	4	3	4	4	4	1	4	2	1	3	4	2	3	2	4	1	2	4	4
4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3
5	3	4	3	3	4	3	2	3	3	1	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2
6	3	4	3	3	2	3	1	3	3	1	4	3	3	3	2	1	2	2	3	2
7	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2
8	4	4	2	3	2	4	2	3	4	2	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3
9	3	4	3	3	3	2	1	4	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
10	4	3	3	4	3	3	2	3	3	1	4	3	3	3	2	1	3	2	3	3
11	4	4	1	4	3	4	1	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4
12	4	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3
13	4	3	3	3	3	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	1	2	3	4	1
14	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3
15	3	4	3	3	3	4	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
16	3	4	3	2	3	2	2	2	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2
17	3	3	4	1	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	3	3
18	4	4	4	3	2	4	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	4	2
19	3	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	2	4	1	2	3	2	4
20	3	4	4	3	1	2	2	2	3	2	3	3	1	1	1	4	1	1	3	2
21	3	3	3	3	2	4	2	2	3	1	4	3	3	2	4	1	4	2	4	2
22	3	3	3	4	2	3	1	3	3	1	4	3	1	2	4	1	3	2	4	3
23	4	3	1	3	2	4	2	1	3	1	4	3	4	2	4	1	2	2	4	3
24	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3
25	3	4	3	3	3	3	1	3	4	1	4	3	2	4	3	1	2	2	1	2
26	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4
27	3	3	2	3	2	4	1	2	4	1	4	3	3	2	4	1	2	2	4	2
28	4	4	2	2	4	4	3	2	4	1	4	3	3	2	4	1	1	4	4	3
29	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	1	4	2	2	3	3
30	4	4	2	3	4	3	1	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	2	4	3
31	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3
32	3	3	4	4	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	1	2	3
33	3	3	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	4	1	2	2	2	3
34	4	4	1	3	4	3	2	3	4	4	2	4	3	3	1	4	3	3	4	3
35	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2
36	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
37	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	4	2	2	3	2	2	3
38	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	2	3	3
39	3	4	4	3	1	2	1	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3
40	3	2	2	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	2	3
41	3	3	3	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3
42	3	3	4	2	1	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2

NO	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	3	3	3	4	2	1	2	2	3	1	1	3	3	4	4	3	3	1	4	2
2	4	4	3	1	4	4	1	3	3	1	1	4	4	3	1	4	1	1	3	1
3	1	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	1	3	2	1	2	2	4	4	4
4	3	3	3	3	2	3	1	4	1	1	1	4	4	3	3	4	3	2	3	3
5	2	3	4	1	2	2	2	3	2	1	1	4	4	2	1	2	2	1	1	2
6	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2
7	3	3	2	2	3	2	1	3	2	1	1	3	3	2	2	3	2	1	2	2
8	4	4	3	3	4	1	1	3	4	1	2	2	3	3	3	4	3	1	3	2
9	3	4	2	1	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	4	1	1	1	2
10	4	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	4	3	1	3	3
11	3	1	4	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	1
12	3	4	4	3	3	3	2	3	3	1	1	2	3	4	1	4	2	1	3	2
13	4	1	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	1	4	2	1	1	2
14	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	2	2	3	2	3	2
15	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	4	3	4	2	2	3	2
16	3	4	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1
17	3	3	2	2	3	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	1
18	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	2	2
19	3	1	2	2	4	1	1	4	4	1	1	4	4	4	1	2	3	2	4	1
20	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3
21	3	2	3	2	4	1	1	3	4	1	1	1	3	2	2	2	3	1	3	1
22	4	4	3	1	4	2	1	3	3	1	1	2	3	3	1	3	2	1	3	1
23	3	2	2	3	4	2	1	2	4	1	1	1	3	2	1	2	2	1	3	2
24	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	1	2	3	1	2	3
25	4	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	1	1	2	2
26	3	4	2	1	2	3	1	1	3	2	1	3	2	3	3	3	1	2	3	2
27	4	4	2	2	4	2	1	4	4	2	1	1	3	4	1	2	2	2	2	2
28	4	4	2	3	4	2	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2
29	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3
30	4	4	4	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	1	2	2	4
31	3	3	1	2	3	2	1	3	1	1	1	4	2	2	1	2	2	1	3	2
32	4	4	1	1	3	2	1	3	2	1	1	4	2	2	1	2	2	2	2	2
33	3	4	2	1	4	1	1	3	4	1	1	4	3	4	1	3	1	1	1	1
34	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	3	4	3	4	4	2	1	2	1
35	3	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
36	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	4	2	2	2	4	2	1	2	4
37	3	4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	3	2	3	4	1	1	2	2
38	4	1	4	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	4	4	1	1	1	4
39	3	4	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	3	2	1	3	2	1	3	3
40	3	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	2
41	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	1	4	1	3	1
42	1	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2

No	Faktor Kondisi Psikologi						Faktor Jenis Permainan			Faktor Relationship						Faktor Manipulation				Faktor Immersion				Faktor Escapism				Faktor Achievement														
	1	13	25	26	34	Jlh	3	12	19	29	Jlh	2	4	8	14	36	Jlh	24	27	30	40	Jlh	5	11	17	20	39	Jlh	10	16	31	35	38	Jlh	6	9	18	21	23	28	33	Jlh
1	4	3	2	1	4	14	1	2	2	3	8	3	1	1	2	3	10	4	2	1	2	9	4	3	1	3	4	15	2	3	1	4	1	11	2	4	1	3	3	2	3	18
2	4	4	4	4	3	19	4	4	3	3	14	4	4	4	3	4	19	1	1	1	1	4	3	4	3	3	3	16	3	2	1	1	1	8	4	3	4	4	3	3	4	25
3	4	2	2	3	2	13	3	4	4	3	14	4	4	4	3	2	17	4	3	4	4	15	4	3	1	4	4	16	1	4	4	1	4	14	4	2	2	1	4	3	3	19
4	3	3	2	3	3	14	3	4	2	1	10	4	4	3	2	4	17	3	1	1	3	8	4	3	3	3	3	16	2	2	1	3	2	10	3	3	4	3	3	4	4	24
5	3	2	2	2	2	11	3	3	3	2	11	4	3	3	3	2	15	1	2	1	2	6	4	3	2	2	1	12	1	2	1	1	1	6	3	3	3	2	4	3	4	22
6	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	11	4	3	3	3	3	16	2	2	1	2	7	2	4	2	2	2	12	1	1	1	2	2	7	3	3	2	3	3	3	3	20
7	3	2	3	2	2	12	3	3	1	2	9	3	3	3	3	3	15	2	1	1	2	6	3	3	2	2	2	12	2	2	1	2	1	8	3	3	2	3	2	3	3	19
8	4	4	4	1	3	16	2	4	4	4	14	4	3	3	3	4	17	3	1	1	2	7	2	4	4	3	3	16	2	2	2	3	1	10	4	4	3	4	3	3	3	24
9	3	3	3	2	2	13	3	3	2	2	10	4	3	4	3	4	18	1	1	1	2	5	3	3	3	2	1	12	1	2	2	1	1	7	2	3	2	3	2	2	2	16
10	4	3	3	2	2	14	3	3	3	3	12	3	4	3	3	4	17	2	2	1	3	8	3	4	3	3	3	16	1	1	2	2	1	7	3	3	2	4	3	3	3	21
11	4	3	3	4	3	17	1	4	4	3	12	4	4	4	3	4	19	2	2	2	1	7	3	4	4	4	3	18	3	2	2	3	2	12	4	4	3	3	4	3	3	24
12	4	3	3	3	4	17	3	4	4	3	14	4	4	3	3	4	18	3	2	1	2	8	2	4	3	3	3	15	3	2	1	1	1	8	4	4	3	3	4	3	3	24
13	4	4	3	3	4	18	3	4	4	3	14	3	3	2	2	4	14	3	2	2	2	9	3	4	2	1	1	11	2	1	2	1	1	7	4	4	3	4	4	3	3	25
14	3	3	3	3	4	16	3	3	2	3	11	3	2	2	2	11	3	2	3	2	10	3	4	2	3	3	15	3	2	2	2	2	11	4	4	3	2	3	3	3	22	
15	3	3	3	2	4	15	3	3	3	3	12	4	3	2	3	4	16	3	2	2	2	9	3	3	2	3	3	14	2	2	2	3	2	11	4	3	2	3	3	3	3	21
16	3	1	2	1	1	8	3	3	1	2	9	4	2	2	1	11	1	1	1	1	4	3	3	1	2	1	10	1	1	1	1	1	5	2	3	1	3	1	2	2	14	
17	3	2	3	2	2	12	4	3	3	3	13	3	1	3	2	3	12	2	2	1	1	6	1	3	2	3	2	11	2	1	1	2	2	8	2	3	1	3	2	2	2	15
18	4	2	3	2	1	12	4	3	4	3	14	4	3	3	3	3	16	3	1	1	2	7	2	3	2	2	2	11	2	2	1	1	1	7	4	3	2	3	2	3	3	20
19	3	3	4	1	4	15	2	3	2	4	11	3	3	2	2	2	12	2	1	1	1	5	2	3	2	4	4	15	2	1	1	1	2	7	4	3	3	3	2	4	4	23
20	3	1	3	1	1	9	4	3	3	2	12	4	3	2	1	2	12	1	1	1	3	6	1	3	1	2	1	8	2	4	1	1	1	9	2	3	1	3	1	1	2	13
21	3	3	4	1	2	13	3	3	4	4	14	3	3	2	2	2	12	2	1	1	1	5	2	4	4	2	3	15	1	1	1	2	1	6	4	3	2	3	3	3	3	21
22	3	1	4	2	3	13	3	3	4	3	13	3	4	3	2	3	15	1	1	1	1	4	2	4	3	3	3	15	1	1	1	1	1	5	3	3	2	4	3	3	3	21
23	4	4	4	2	2	16	1	3	4	4	12	3	3	1	2	2	11	3	1	1	2	7	2	4	2	3	3	14	1	1	1	1	1	5	4	3	2	3	2	2	3	19
24	3	2	3	2	2	12	2	3	3	3	11	3	3	2	2	2	12	3	2	1	3	9	2	3	2	3	2	12	2	1	2	1	1	7	2	3	2	3	2	3	2	17
25	3	2	3	2	2	12	3	3	1	2	9	4	3	3	4	3	17	1	2	2	2	7	3	4	2	2	2	13	1	1	2	1	1	6	3	4	2	4	1	2	3	19
26	2	3	2	3	3	13	2	4	3	3	12	3	3	3	3	3	15	1	1	2	2	6	3	4	3	4	3	17	2	3	1	3	2	11	3	2	2	3	2	1	2	15
27	3	3	4	2	4	16	2	3	4	4	13	3	3	2	2	2	12	2	1	2	2	7	2	4	2	2	2	12	1	1	1	1	2	6	4	4	2	4	2	4	3	23
28	4	3	4	2	3	16	2	3	4	3	12	4	2	2	2	2	12	3	2	2	2	9	4	4	1	3	3	15	1	1	1	2	2	7	4	4	4	4	2	3	3	24
29	4	4	2	2	2	14	3	4	3	3	13	4	3	3	3	3	16	2	2	2	3	9	4	3	2	3	2	14	4	4	2	3	2	15	4	3	2	3	3	3	2	20
30	4	4	2	4	3	17	2	3	4	3	12	4	3	3	3	4	17	2	2	3	4	11	4	4	2	3	2	15	4	4	2	3	2	15	3	3	2	4	4	2	2	20
31	3	2	3	2	2	12	3	3	1	1	8	3	1	2	2	2	10	2	1	1	2	6	3	3	1	3	3	13	2	2	1	1	1	7	3	3	2	3	1	3	2	17
32	3	3	3	2	2	13	4	3	2	2	11	3	4	3	3	2	15	1	1	1	2	5	1	3	2	3	2	11	1	1	1	1	2	6	3	3	1	4	1	3	2	17
33	3	3	4	1	4	15	4	3	2	4	13	3	4	3	3	3	16	1	1	1	1	4	3	3	2	3	1	12	1	1	1	1	1	5	3	3	2	3	2	3	3	19
34	4	3	2	3	3	15	1	4	4	3	12	4	3	3	3	4	17	2	2	2	1	7	4	2	3	3	2	14	4	4	1	4	1	14	3	4	3	4	2	3	4	23
35	3	2	3	2	2	12	3	3	1	10	3	3	3	2	3	14	1	1	1	2	5	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	1	3	2	1	2	13	
36	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	11	4	3	3	3	4	17	3	2	2	4	11	2	4	3	3	2	14	3	3	1	2	1	10	3	3	2	4	3	2	2	19
37	3	4	2	1	2	12	1	2	2	1	6	3	3	2	4	4	16	1	1	1	2	5	3	3	3	3	2	14	2	2	1	3	1	9	2	3	2	3	2	2	3	17
38	3	4	3	2	2	14	3	4	3	2	12	4	3	4	4	4	19	2	2	2	4	10	4	4	1	3	1	13	4	4	2	4	1	15	4	4	2	4	1	3	2	22
39	3	2	3	2	2	12	4	3	2	3	12	4	3	4	3	3	17	2	2	2	3	9	1	3	2	3	3	12	3	2	1	1	1	8	2	3	2	3	2	2	3	17
40	3	3	4	2	4	16	2	3	2	2	9	2	2	2	3	2	11	3	2	2	2	9	2	4	2	3	3	14	3	2	2	2	11	3	4	3	3	2	3	3	21	
41	3	2	3	2	2	12	3	3	3	3	12	3	3	3	2	1	12	2	1	3	1	7	1	3	2	3	12	1	2	2	3	1	9	2	3	2	2	2	2	2	15	
42	3	2	3	2	2	12	4	3	2	1	10	3	2	2	2	11	2	2	2	3	9	1	3	2	2	2	10	1	2	2	2	1	8	2	3	1	1	2	2	2	13	



## Reliability

### Scale: Intensitas Bermain Game Online

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	42	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	42	100,0

a. Listwise deletion based on all

variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,890	40

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	3,31	,517	42
aitem_2	3,48	,552	42
aitem_3	2,74	,912	42
aitem_4	2,95	,795	42
aitem_5	2,62	,987	42
aitem_6	3,12	,803	42
aitem_7	1,83	,730	42
aitem_8	2,71	,774	42
aitem_9	3,21	,565	42
aitem_10	1,98	,975	42
aitem_11	3,43	,547	42
aitem_12	3,21	,520	42
aitem_13	2,76	,850	42
aitem_14	2,60	,701	42
aitem_15	2,52	1,018	42
aitem_16	2,00	1,012	42
aitem_17	2,21	,813	42
aitem_18	2,19	,804	42
aitem_19	2,86	,977	42
aitem_20	2,76	,656	42
aitem_21	3,14	,751	42
aitem_22	3,10	,932	42
aitem_23	2,50	,917	42
aitem_24	2,12	,889	42
aitem_25	2,98	,715	42
aitem_26	2,14	,814	42
aitem_27	1,55	,550	42
aitem_28	2,60	,767	42
aitem_29	2,67	,874	42
aitem_30	1,57	,770	42
aitem_31	1,45	,633	42
aitem_32	2,67	1,004	42
aitem_33	2,79	,645	42
aitem_34	2,60	,912	42
aitem_35	1,90	,983	42
aitem_36	2,93	,894	42
aitem_37	2,14	,783	42

aitem_38	1,43	,630	42
aitem_39	2,38	,854	42
aitem_40	2,10	,878	42

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	97,93	130,166	,516	,823
aitem_2	97,76	132,430	,399	,827
aitem_3	98,50	142,988	,334	,846
aitem_4	98,29	129,624	,347	,825
aitem_5	98,62	127,168	,377	,824
aitem_6	98,12	123,815	,676	,816
<b>aitem_7</b>	<b>99,40</b>	<b>133,857</b>	<b>,127</b>	<b>,831</b>
aitem_8	98,52	130,695	,396	,827
aitem_9	98,02	132,073	,319	,827
aitem_10	99,26	125,271	,472	,821
aitem_11	97,81	131,573	,371	,826
aitem_12	98,02	129,390	,581	,822
aitem_13	98,48	124,646	,588	,818
aitem_14	98,64	129,699	,397	,824
<b>aitem_15</b>	<b>98,71</b>	<b>133,770</b>	<b>,073</b>	<b>,835</b>
aitem_16	99,24	129,796	,347	,829
aitem_17	99,02	130,170	,307	,826
aitem_18	99,05	124,437	,638	,817
aitem_19	98,38	125,607	,455	,822
aitem_20	98,48	130,109	,400	,825
aitem_21	98,10	132,430	,304	,829
<b>aitem_22</b>	<b>98,14</b>	<b>140,906</b>	<b>-,237</b>	<b>,843</b>
aitem_23	98,74	121,759	,688	,814
aitem_24	99,12	128,351	,367	,825
aitem_25	98,26	135,418	,336	,833
aitem_26	99,10	125,747	,554	,819
aitem_27	99,69	131,292	,391	,825
aitem_28	98,64	130,138	,332	,826
aitem_29	98,57	128,885	,347	,825
aitem_30	99,67	130,715	,397	,827
aitem_31	99,79	132,319	,362	,828
<b>aitem_32</b>	<b>98,57</b>	<b>138,544</b>	<b>-,128</b>	<b>,841</b>
aitem_33	98,45	129,864	,425	,824
aitem_34	98,64	126,089	,469	,821
aitem_35	99,33	129,301	,380	,828
aitem_36	98,31	126,268	,471	,821
<b>aitem_37</b>	<b>99,10</b>	<b>135,210</b>	<b>,039</b>	<b>,834</b>
aitem_38	99,81	132,158	,374	,827
aitem_39	98,86	129,686	,314	,826
aitem_40	99,14	131,686	,302	,830

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
101,24	136,527	11,684	40



## LAMPIRAN D

### Uji Asumsi Normalitas

## NPar Tests

### Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Intensitas Bermain Game Online	42	88,98	11,615	61	109

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Bermain Game Online
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	88,98
	Std. Deviation	11,615
	Absolute	,094
Most Extreme Differences	Positive	,094
	Negative	-,079
Kolmogorov-Smirnov Z		,612
Asymp. Sig. (2-tailed)		,848

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



## LAMPIRAN E

### Uji Analisis Faktorial

## Factor Analysis

### KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,669
Approx. Chi-Square		99,586
Bartlett's Test of Sphericity	Df	21
	Sig.	,000

### Communalities

	Initial	Extraction
Faktor Kondisi Psikologis	1,000	,754
Faktor Jenis Permainan	1,000	,390
Faktor Relationship	1,000	,334
Faktor Manipulation	1,000	,714
Faktor Immersion	1,000	,579
Faktor Escapism	1,000	,839
Faktor Achievement	1,000	,807

**Total Variance Explained**

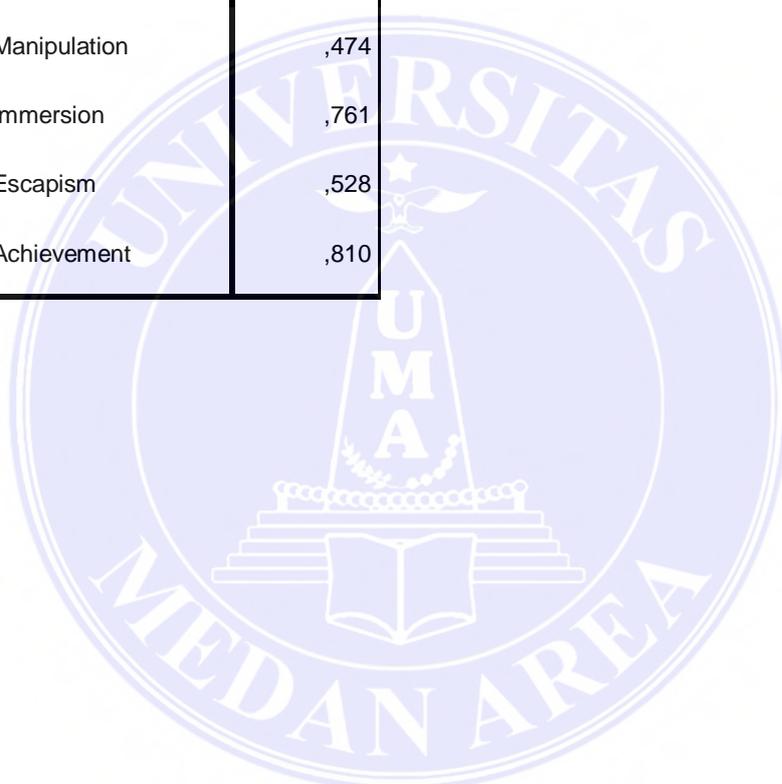
Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings	
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance
1	3,031	43,293	43,293	3,031	43,293
2	1,386	19,807	63,100	1,386	19,807
3	,863	12,329	75,429		
4	,818	11,685	87,113		
5	,389	5,556	92,669		
6	,316	4,508	97,178		
7	,198	2,822	100,000		

**Total Variance Explained**

Component	Extraction Sums of Squared Loadings
	Cumulative %
1	43,293
2	63,100
3	
4	
5	
6	
7	

**Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component
	1
Faktor Kondisi Psikologis	,828
Faktor Jenis Permainan	,522
Faktor Relationship	,577
Faktor Manipulation	,474
Faktor Immersion	,761
Faktor Escapism	,528
Faktor Achievement	,810





**LAMPIRAN F**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364343 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [univ\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:univ_medanarea@uma.ac.id)

---

Nomor : 72/FPSI/01.10/1/2022 17 Januari 2022  
Lampiran : -  
Hal : Riset dan Pengambilan Data

Yth. Bapak/Ibu Kepala  
Desa Orika  
di  
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama	: Faisal Anugrah
NPM	: 178600235
Program Studi	: Ilmu Psikologi
Fakultas	: Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **Desa Orika, Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Studi Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Desa yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan  
Pengabdian Kepada Masyarakat



**Kahf Abdur S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog**

Tembusan  
- Mahasiswa Ybs  
- Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN ASAHAN**  
**KECAMATAN PULAU RAKYAT**  
**DESA ORIKA**

Jalan Sigura-gura No. 12 Pulu Raja

Kode Pos. 21273

Orika, 20 Februari 2022

Nomor : 070/66/11/2022  
Lamp : -  
Hal : Pemberitahuan

Kepada Yth:  
Wakil Dekan Bidang Pendidikan,  
Penelitian dan Pengabdian Kepada  
Masyarakat Universitas Medan Area  
Di-

**Tempat**

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat Riset dan Pengambilan Data Nomor : 72/FPSI/01.10/1/2022  
perihal Riset dan Pengambilan Data, Bahwasanya :

Nama : **FAISAL ANUGRAH**  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NPM : 178600235  
Judul : **Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi  
Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja di Desa  
Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan "**

Adalah benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian pada tanggal 18 Januari  
2022 s/d 20 Februari 2022 dan dilaksanakan dengan baik di Wilayah Desa Orika.

Demikian surat pemberitahuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

