

PERILAKU GAMING PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk

Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Diajukan oleh:

RAFI' ALIF ILYASA

F 100 160 174

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

PERILAKU GAMING PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk

Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Diajukan oleh:

RAFI' ALIF ILYASA

F 100 160 174

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

PERILAKU *GAMING* PADA MAHASISWA

Diajukan oleh:

RAFI' ALIF ILYASA

F100160174

Telah disetujui untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog

Surakarta, 11 Juni 2020

HALAMAN PENGESAHAN

PERILAKU *GAMING* PADA MAHASISWA

Yang diajukan oleh:

Rafi' Alif Ilyasa

F100160174

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

16 Juni 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

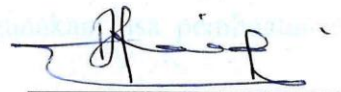
Penguji Utama

Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog



Penguji Pendamping I

Dr. Daliman, SU



Penguji Pendamping II

Achmad Dwityanto, S.Psi., M.Si., Psikolog



Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan



Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog

NIK/NIDN. 838/0624067301

SURAT PERNYATAAN

Bismillaahirrahmanirrahiim,

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rafi' Alif Ilyasa

NIM : F100160174

Fakultas : Psikologi

Judul : Perilaku *Gaming* Pada Mahasiswa

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan tanpa ada campur tangan orang lain seperti jasa pembuatan skripsi. Apabila saya mengutip pendapat orang lain maka saya mencantumkan sumbernya dan menempatkan sumbernya di daftar pustaka sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia mendapatkan sanksi apabila terbukti melakukan plagiasi atau menggunakan jasa pembuatan skripsi dalam menyusun hasil karya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan.

Surakarta, 8 Mei 2020

Yang menyatakan,



Rafi' Alif Ilyasa

F100160174

MOTTO

Dia-lah yang Menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari Rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan

(Q.S. At-Tahriim [66]/15)

Jalani dulu, nanti juga mudah

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan Ayah Didid Wahjudi Pandji Juwono, Mama Dwi Yani Respati, adik Zain Najmi Salam, dan juga para pembaca karya ini, semoga kehidupan kita selalu diberkahi oleh Allah *subhanahu wa ta'ala*

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah semata. Apa yang ada di langit dan di bumi semuanya ada di dalam genggamannya. Setiap makhluk yang hidup senantiasa bertasbih, memuji, dan mengagungkan nama-Nya yang Maha Tinggi lagi Maha Kuasa. Semoga Allah selalu memberikan rahmat-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tertuju kepada kekasih Allah yaitu baginda Rasulullah Muhammad *shalallohu 'alaihi wassallam*.

Dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, peneliti mengalami banyak sekali kemudahan yang diberikan oleh Allah *'azza wa jalla* melalui makhluk-Nya. Maka, dari lubuk hati yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah yang merupakan seorang panutan peneliti dalam menjalani kehidupannya. Segala pengorbanan waktu, keringat, dan tenaganya tidak akan pernah bisa dibalas oleh apapun. Selanjutnya seorang wanita paling tangguh serta paling lembut yaitu Mama yang sudah melahirkan, mendidik, membesarkan, dan melindungi anak Mama hingga sekarang. Juga seorang adik yang tidak pernah berhenti menghibur kakaknya dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah *ta'ala*.

2. Bapak Susatyo Yuwono, S. Psi., M.Si., Psikolog, dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan staff Tata Usaha Fakultas Psikologi UMS
4. Seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu serta mendoakan dalam proses penyelesaian skripsi ini

Tugas akhir ini masih jauh dari tingkat sempurna. Penulis hanya bisa berharap skripsi ini berguna bagi semua pihak yang memerlukan dan bagi pembaca yang ingin mendapatkan wawasan ilmu yang baru.

Surakarta, 09 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4

BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Perilaku	5
B. <i>Gaming</i>	6
C. Perilaku <i>Gaming</i>	8
D. Pertanyaan Penelitian	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
A. Pendekatan Penelitian	10
B. Gejala Penelitian	10
C. Definisi Operasional.....	10
D. Partisipan.....	11
E. Metode Pengumpulan Data	11
F. Teknik Analisis	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
A. Persiapan Penelitian.....	13
1. Orientasi Lapangan	13
2. Persiapan Administrasi	13
B. Pengumpulan Data.....	13
1. Prosedur Pengumpulan Data.....	13
2. Jadwal Pengumpulan Data.....	15
3. Data Informan Penelitian	16
C. Hasil Penelitian	17
D. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65

B. Saran-Saran.....	67
1. Bagi Mahasiswa yang Bermain <i>Video Game</i>	67
2. Bagi Masyarakat.....	67
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Guide Wawancara.....	12
Tabel 1. Jadwal Pengambilan Data.....	15
Tabel 2. Data Informan Penelitian.....	16

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Informan FD.....	23
Bagan 2. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Informan F	31
Bagan 3. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Informan MIF.....	38
Bagan 4. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Informan MM.....	46
Bagan 5. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Informan PA.....	52
Bagan 6. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> Seluruh Informan	52
Bagan 7. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> dari Aspek Kognitif.....	53
Bagan 8. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> dari Aspek Afektif.....	55
Bagan 9. Dinamika Perilaku <i>Gaming</i> dari Aspek Psikomotor.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Verbatim Wawancara.....	72
Lampiran 2. Lembar <i>Informed Consent</i>	192

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang fenomena *gaming* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana kriteria dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang minimal sedang menempuh semester ke-4, memiliki pengalaman bermain *game* lebih dari satu tahun, menghabiskan waktu selama $\pm 3-5$ jam per hari, dan masih aktif bermain *game* hingga sekarang. Proses pengambilan data menggunakan teknik wawancara semi terstruktur.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas *gaming* di lingkup mahasiswa. Dari 5 informan, peneliti menemukan dinamika perilaku *gaming* tiap responden. Berawal dari mengenal *video game* sejak usia taman kanak-kanak untuk yang paling muda hingga yang paling tua adalah sejak sekolah menengah pertama, waktu yang dihabiskan dari 2 jam hingga berjam-jam bahkan tidak ada batas waktunya, media untuk bermain dari komputer hingga *hand phone*, jenis *game* yang dimainkan yaitu *Multiplayer Online Battle Arena*, emosi yang muncul yaitu marah hingga bahagia, serta aktivitas yang dilakukan di dalam *game* seperti menjadi joki, mengikuti turnamen *video game*, hingga belajar investasi. Faktor yang mendukung perilaku ini adalah lingkungan, dorongan dari diri sendiri, dan ada hal yang ingin dikejar dari *video game*. Dampak yang mereka rasakan ada yang bersifat positif seperti mendapatkan uang dan sarana relaksasi diri, ada pula yang bersifat negatif seperti kelelahan fisik dan boros dalam segi materi dan waktu. Meski mendapatkan dampak negatif, mahasiswa menghiraukan dampak ini karena mendapatkan dampak positif yang mereka rasakan.

Keywords: perilaku, bermain *video game*, mahasiswa

ABSTRACT

This study aims to explore more deeply about the phenomenon of gaming among students. This research uses a phenomenological qualitative method. The selection of participants used a purposive sampling technique in which the criteria in this study were students who were at least taking their 4th semester, had more than one year of gaming experience, spent \pm 3-5 hours per day, and were still actively playing games until now. The process of collecting data uses semi-structured interview techniques. The results of this study indicate that gaming activities are within the scope of students. From 5 informants, researchers found the dynamics of gaming behavior of each respondent. Starting from knowing video games from the age of kindergarten for the youngest to the oldest is from junior high school, time spent from 2 hours to hours and even no time limit, the media to play from computers to mobile phones, the types of game that are played are Multiplayer Online Battle Arena, emotions that emerge are anger to happiness, as well as activities carried out in the game such as becoming a jockey, participating in video game tournaments, and learning investment. Factors that support this behavior are the environment, self-impulse, and there are things to be pursued from video games. The impact they feel there are positive ones such as getting money and means of self-relaxation, there are also negative ones such as physical exhaustion and wasteful in terms of material and time. Although getting a negative impact, students ignore this impact because they get the positive impact they feel.

Keywords: behavior, gaming, college students.