

Tubagus Raka, Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game ‘Granblue Fantasy’ di Indonesia, skripsi, Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tau dan mendeskripsikan gambaran perilaku *gaming* yang bermasalah pada komunitas *online mobile game* ‘*Granblue Fantasy*’. Dari berbagai istilah *gaming* yang bermasalah, diantaranya *excessive gaming*, *problematic gaming*, dan *Internet Gaming Disorder*, ‘*excessive gaming*’ dipilih sebagai istilah yang tepat untuk menentukan arah dari penelitian ini.

Pendekatan kuantitatif dan penjabaran deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari 262 orang anggota grup ‘*Granblue Fantasy International*’ dengan teknik *sampling incidental*. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) oleh Meerkerk (2009) yang kemudian diterjemahkan dan diadaptasi untuk responden *Granblue Fantasy*.

Data yang ditemukan bahwa terdapat 29,6% dari total sampel yang mendapatkan skor *excessive gaming* ‘tinggi’. Penyebaran kategori skor ‘tinggi’ dan ‘rendah’ pada responden laki-laki dan perempuan tidak berbeda secara signifikan. Kelompok responden dengan pendidikan ‘SMA’ dan ‘SMK’ memiliki sebaran kategori skor ‘tinggi’ lebih banyak dari kelompok pendidikan lain. Pada kelompok responden yang bermain lebih dari 4 jam sehari, 50% diantara mereka adalah yang mendapatkan skor *excessive gaming* ‘tinggi’.

Kata Kunci : *Gaming, Excessive Gaming, Online Mobile Game, Granblue Fantasy*.

Tubagus Raka, Quantitative Descriptive Study: Excessive Gaming on Indonesian Player of Mobile Online Game ‘Granblue Fantasy’, Research Paper, Jakarta: Psychology Department, Faculty of Education, Universitas Negeri Jakarta, 2019

ABSTRACT

The study investigated and described the pathologic gaming behavior on online mobile game ‘Granblue Fantasy’ community. From several terms of pathologic gaming behavior circulating among the current scientific community, named excessive gaming, problematic gaming, and Internet Gaming Disorder, ‘excessive gaming’ was chosen as the right term to be used as the foundation of this research.

Quantitative approach and descriptive explanation were used on this study. A sample of 262 people from the member of ‘Granblue Fantasy International’ facebook group has been chosen by incidental sampling technique. The instrument used for data collection was the *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) by Meerkerk (2009) which was translated and adapted for Indonesian respondent of *Granblue Fantasy*.

The data finding revealed 29,6% from the total sample scored ‘high’ on *excessive gaming* scale. There is no significant difference of score category distribution on male and female respondent. High school and vocational school graduate respondent scored higher than other groups, such as the undergraduates. 50% of the respondent group that plays more than 4 hours a day scored ‘high’ on the excessive gaming scale.

Keywords: Gaming, Excessive Gaming, Online Mobile Game, Granblue Fantasy.

Kata Pengantar

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Kuasa-Nya kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana psikologi. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Gantina Komalasari, M. Psi selaku dekan dan Bapak Dr. Gumgum Gumelar F.R., M.Si selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph. D selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang bermanfaat bagi penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Irma Rosalinda, M.Pd selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing pertama dalam penyelesaian skripsi ini, yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan petunjuk dalam ketidaktahuan peneliti dan telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran selama proses penyusunan skripsi tanpa lelah dan menyerah.
4. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama perkuliahan peneliti.
5. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama perkuliahan
6. Kedua orangtua tercinta Ray Bachtiar dan Ati Bachtiar yang telah memberikan dukungan baik secara finansial, mental, maupun spiritual. Terimakasih telah menjaga diri ini yang mungkin belum bisa memberikan sesuatu yang berharga dan dengan terus belajar untuk menjadi anak yang berbakti untuk orang tua dan negara.
7. Devie Yundianto yang telah memberikan dorongan dan bantuan di menit-menit terakhir sehingga peneliti bisa termotivasi untuk akhirnya memberanikan diri menyelesaikan skripsi ini.

8. Sahabat-sahabat yang senantiasa ada dan percaya, bahkan ketika ada dalam titik terendah dan tertinggi sekalipun.
9. Rekan-rekan pemain Granblue Fantasy dan mobile game lainnya yang senantiasa berbagi kegembiraan, cerita, dan mimpi.
10. Rekan-rekan peneliti selama perkuliahan, keluarga besar Reguler B yang telah memberikan dukungan kepada peneliti,
11. Semua pihak yang tanpa disadari telah berjasa dan berkontribusi selama perkuliahan dan penelitian ini.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang psikologi dan bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 2019

Peneliti

