

**PENGARUH LEISURE BOREDOM TERHADAP
KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA
DEWASA AWAL**



Oleh:

Mutiara Haninda

1801619154

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

“Pengaruh *Leisure Boredom* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
Pada Dewasa Awal”

Nama Mahasiswa : Mutiara Haninda
Nomor Registrasi : 1801619154
Jurusan/Program Studi : Psikologi
Tanggal Ujian : 23 Januari 2024

Pembimbing I

Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd.
NIP. 197909252002122001

Pembimbing II

Novitasari R Damanik, M.Si.
NIP. 198911272022032005

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Si. (Penanggungjawab)*		6/2/2024
Dr. Gungum Gumelar FR, M.Si. (Wakil Penanggungjawab)**		06/02/2024
Herdiyan Maulana, Ph.D. (Ketua Penguji)***		6-2-24
Dr. phil. Zarina Akbar, M.Psi. (Anggota)****		1 Februari 2024
Ernita Zakiah, M.Psi., Psikolog (Anggota)		2 Februari 2024

Catatan:

- *Dekan FPPsi
- **Wakil Dekan I
- ***Ketua Penguji
- ****Dosen Penguji selain pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Mutiara Haninda

NIM : 1801619154

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "**Pengaruh *Leisure Boredom* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Dewasa Awal**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang saya peroleh dari hasil penelitian pada bulan Februari 2023 hingga Januari 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 13 Februari 2024

Yang menyatakan,



Mutiara Haninda

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mutiara Haninda
NIM : 1801619154
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan Psikologi / Psikologi
Alamat email : mutiarahaninda@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Leisure Boredom Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game
Online Pada Dewasa Awal

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 13 Februari 2024


Mutiara Haninda

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"You'll never find a rainbow if you're looking down"

Charlie Chaplin



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, teman-teman, dan semua orang yang selama ini telah mendukung dan mendoakan saya.

Dipersembahkan juga untuk diri saya sendiri yang tidak menyerah memperjuangkan pendidikan hingga saat ini.

MUTIARA HANINDA

PENGARUH *LEISURE BOREDOM* TERHADAP KECENDERUNGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA DEWASA AWAL

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas
Negeri Jakarta, 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu pengaruh dari kebosanan di waktu luang terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada dewasa awal. Sampel pada penelitian ini adalah dewasa awal yang bermain *game online* selama minimal enam bulan terakhir dengan total 400 responden. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan instrumen berbentuk kuesioner. Kebosanan di waktu luang diukur menggunakan *Leisure Boredom Scale* (LBS) dan kecanduan *game online* diukur menggunakan *Gaming Addiction Sale* (GAS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari kebosanan di waktu luang terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada dewasa awal.

Kata kunci: *Leisure boredom*, kecanduan *game online*, dewasa awal

MUTIARA HANINDA

**THE EFFECT OF LEISURE BOREDOM ON ONLINE GAMING ADDICTION
TENDENCY IN EARLY ADULTHOOD**

Undergraduate Thesis

*Jakarta: Study Program of Psychology, Faculty of Psychology Education,
Universitas Negeri Jakarta, 2024*

ABSTRACT

This research aims to find out the influence of leisure boredom on the tendency to become addicted to online games in early adulthood. The sample in this study were young adults who had played online games for at least the last six months with a total of 400 respondents. The research method used is a quantitative method with an instrument in the form of a questionnaire. Leisure boredom was measured using the Leisure Boredom Scale (LBS) and online game addiction was measured using the Gaming Addiction Sale (GAS). The results of the study show that there is an influence of leisure boredom on the tendency to become addicted to online games in early adulthood.

Keywords: Leisure boredom, gaming addiction, early adulthood

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengaruh *Leisure Boredom* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online*”** ini dengan baik. Skripsi ini ditulis dan disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, dan penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari banyak pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Si selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta, Bapak Herdiyana Maulana, Ph.D., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Anna Amelia Rangkuti, M.Si., selaku Koordinator Prodi Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Mba Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Mba Novitasari R Damanik, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan tenaga pengajar Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis sejak awal masa perkuliahan hingga akhir.

7. Seluruh Staf Administrasi dan Karyawan Program Studi dan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu penulis dalam persoalan administrasi selama perkuliahan.
8. Kepada Ayah, Bunda, dan Hanief yang senantiasa mendukung penulis baik berupa dukungan doa, materi, kepercayaan, dan semangat selama proses penyelesaian penelitian ini.
9. Kepada Kinanti, Arum, Tiara, Zikri, dan Tsabit selaku teman seimbang yang sama-sama berjuang dan saling memberi semangat dalam menyelesaikan penelitian.
10. Kepada Amalia Hani dan Hanifa S. selaku teman seperjuangan yang telah menemani penulis sejak masa awal perkuliahan.
11. Kepada Nabilla Rhasqia yang telah mendukung dan memberi semangat kepada penulis dalam penyelesaian penelitian ini.
12. Kepada teman-teman angkatan 2019 yang telah menemani dan berjuang bersama penulis dari awal perkuliahan hingga akhir.
13. Kepada seluruh responden yang telah membantu mengisi dan menyebarkan kuesioner dengan antusias sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
14. Kepada diri saya sendiri, karena telah berusaha keras dan tidak menyerah dalam menyelesaikan penelitian dan pendidikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada penelitian ini, maka dari itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis terbuka dengan segala saran dan masukan untuk penelitian ini agar lebih baik lagi ke depannya. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Jakarta, Januari 2024

Mutiara Haninda

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Leisure Boredom</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Leisure Boredom</i>	8
2.1.2 Dimensi <i>Leisure Boredom</i>	9
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.2.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	9

2.2.2	Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.2.3	Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2.2.4	Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.3	Dewasa Awal	14
2.3.1	Pengertian Dewasa Awal.....	14
2.3.2	Ciri-Ciri Dewasa Awal	14
2.4	Dinamika Hubungan Antara <i>Leisure Boredom</i> dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.5	Kerangka Konseptual	17
2.6	Hipotesis.....	17
2.7	Hasil Penelitian yang Relevan.....	17
BAB III	19
METODE PENELITIAN	19
3.1	Tipe Penelitian.....	19
3.2	Identifikasi dan Operasional Variabel Penelitian	19
3.2.1	Definisi Konseptual.....	20
3.2.2	Definisi Operasional.....	20
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.3.1	Populasi.....	20
3.3.2	Sampel.....	20
3.4	Teknik Pengambilan Data.....	21
3.5	Instrumen Penelitian.....	21
3.5.1	Instrumen <i>Leisure Boredom</i>	22
3.5.2	Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	23
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	24
3.6.1	Uji Validitas dan Reliabilitas LBS	24
3.6.2	Uji Validitas dan Reliabilitas GAS.....	25
3.7	Teknik Analisa Data	25
3.7.1	Analisis Deskriptif	25
3.7.2	Uji Normalitas.....	25
3.7.3	Analisis Korelasi Dan Koefisien Determinasi	26
3.7.4	Analisis Regresi Linier Sederhana	27
3.7.5	Uji Hipotesis	27
BAB IV	30

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Gambaran Responden..... 30
4.1.1	Gambaran Responden Berdasarkan Usia..... 30
4.1.2	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 31
4.1.3	Gambaran Responden Berdasarkan Domisili 31
4.1.4	Gambaran Responden Berdasarkan Status Pernikahan..... 31
4.1.5	Gambaran Responden Berdasarkan Jumlah Anak 32
4.1.6	Gambaran Responden Berdasarkan Aktivitas Utama Sehari-Hari.. 32
4.1.7	Gambaran Responden Berdasarkan Rata-Rata Waktu Aktivitas Utama 33
4.1.8	Gambaran Responden Berdasarkan Aktivitas Selain Kuliah/Kerja 33
4.1.9	Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> 34
4.1.10	Gambaran Responden Berdasarkan Media Bermain <i>Game Online</i> 34
4.1.11	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan..... 35
4.1.12	Gambaran Responden Berdasarkan Penggunaan Internet Selain <i>Game Online</i> 35
4.2	Prosedur Penelitian..... 35
4.2.1	Persiapan Penelitian 36
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian 36
4.3	Hasil Analisis Data Penelitian 37
4.3.1	Hasil Analisis Deskriptif 37
4.3.2	Hasil Uji Normalitas 37
4.3.3	Hasil Uji Linearitas 38
4.3.4	Hasil Uji Korelasi..... 38
4.3.5	Hasil Uji Hipotesis 39
4.4	Pembahasan 41
4.5	Keterbatasan Penelitian 43
BAB V.....	45
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	45
5.1	Kesimpulan..... 45
5.2	Implikasi..... 45
5.3	Saran..... 45
5.3.1	Untuk Dewasa Awal Pemain <i>Game Online</i> 45

5.3.2 Untuk Penelitian Selanjutnya.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint LBS.....	22
Tabel 3.2 Blueprint GAS.....	23
Tabel 3.3 Koefisien Korelasi.....	26
Tabel 4.1 Jumlah Usia Responden.....	30
Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Domisili.....	31
Tabel 4.4 Jumlah Responden Berdasarkan Status Pernikahan.....	32
Tabel 4.5 Jumlah Responden Berdasarkan Jumlah Anak.....	32
Tabel 4.6 Gambaran Aktivitas Responden Sehari-Hari.....	32
Tabel 4.7 Gambaran Waktu Aktivitas Utama Responden dalam Sehari.....	33
Tabel 4.8 Gambaran Aktivitas Responden Selain Kuliah/Kerja.....	33
Tabel 4.9 Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	34
Tabel 4.10 Jumlah Media Bermain <i>Game Online</i>	34
Tabel 4.11 Jumlah Jenis <i>Game Online</i>	35
Tabel 4.12 Jumlah Penggunaan Internet Selain <i>Game Online</i>	35
Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif.....	37
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.15 Hasil Uji Linearitas.....	38
Tabel 4.16 Hasil Uji Korelasi.....	39
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis.....	39
Tabel 4.18 Model Summary.....	39
Tabel 4.19 Hasil Uji Regresi.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian <i>Google Form</i>	51
Lampiran 2 Contoh Kuesioner <i>Leisure Boredom</i>	51
Lampiran 3 Contoh Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	52
Lampiran 4 Hasil Analisis Deskriptif.....	52
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas.....	52
Lampiran 6 Hasil Uji Linearitas.....	53
Lampiran 7 Hasil Uji Korelasi.....	53
Lampiran 8 Model Summary.....	53
Lampiran 9 Statistik Residual.....	54
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	55

