

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME VALORANT TERHADAP
GAYA PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA DEWASA AWAL**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

GHINAN ALHANIEF MAHARDIKA SAEFULLAH

1801620120

PSIKOLOGI

SKRIPSI

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME VALORANT TERHADAP
GAYA PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA DEWASA AWAL**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

GHINAN ALHANIEF MAHARDIKA SAEFULLAH

1801620120

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar
Sarjana**

Psikologi

FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Pengaruh Intensitas Bermain Game Valorant Terhadap Gaya Pengambilan Keputusan Pada Dewasa Awal

Nama Mahasiswa : Ghinan Alhaqif Mahardika Saefullah

NIM : 1801620120

Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian : Selasa, 15 Juli 2025

Pembimbing 1



Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd

NIP. 197909252002122001

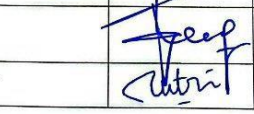
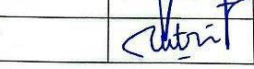
Pembimbing 2



Dr. R.A. Fadhallah, S.Psi., M.Si

NIP. 197901122006042001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Penanggungjawab)		23/7 2025
Mira Ariyani Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)		21/7/2025
Irma Rosalinda Lubis, M.Si. (Ketua Penguji)		21 Juli 2025
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si. (Dosen Penguji 1)		23/7 2025
Fildzah Rudyah Putri, S.Psi., M.Si. (Dosen Penguji 2)		21 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Ghinan Alhanief Mahardika Saefullah

NIM 1801620120

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul **"Pengaruh Intensitas Bermain Game Valorant Terhadap Gaya Pengambilan Keputusan Pada Dewasa Awal"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari sampai dengan Juli 2025.
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 ini benar.

Jakarta, 12 Agustus 2025



Ghinan Alhanief Mahardika Saefullah

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Ghinan Alhanief Mahardika Saefullah
NIM : 1801620120
Fakultas/Prodi : Psikologi
Alamat email : ghinanmahardika@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 Intensitas Bermain Game Valorant Terhadap Gaya Pengambilan Keputusan 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, 12 Agustus 2025



(Ghinan Alhanief Mahardika) S
nama dan tanda tangan

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Focus on The Objective, Ignore the Distractions”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya berikan untuk orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya. Terima kasih juga untuk keluarga besar serta teman-teman saya yang selalu memberikan semangat hingga skripsi ini selesai

GHINAN ALHANIEF MAHARDIKA SAEFULLAH

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME VALORANT TERHADAP
GAYA PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA DEWASAN AWAL**

Skripsi

Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi

Universitas Negeri Jakarta

2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain game valorant terhadap gaya pengambilan keputusan pada dewasa awal. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan melakukan penyebaran data melalui kuesioner. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini jumlah sampel yang didapat adalah 118 responden dewasa awal. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana. Penelitian ini menggunakan alat ukur Intensitas bermain game yang dikembangkan oleh Taufan Akbar Haqq dengan acuan teori chaplin (2004) dan Nashori (2006). Kemudian *General Decision Making Style* (GDMS) oleh Fischer dan Gurtner (2015). Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa intensitas bermain game Valorant berpengaruh signifikan terhadap gaya pengambilan keputusan, khususnya dalam menciptakan kecenderungan gaya avoidant.

Kata Kunci: Intensitas Bermain, Game Valorant, Gaya Pengambilan Keputusan, Dewasa Awal.

GHINAN ALHANIEF MAHARDIKA SAEFULLAH

**The Influence of Valorant Gaming Intensity on Decision-Making Styles in
Early Adulthood**

Thesis

Psychology Study Department

Faculty of Psychology

Jakarta State University

ABSTRACT

This study was conducted to determine whether there is an influence between the intensity of playing the game Valorant and decision-making styles in early adulthood. This is a quantitative study conducted through the distribution of questionnaires. The sampling technique used in this research was purposive sampling. A total of 118 early adulthood respondents participated in the study. The data analysis technique used in this research was simple linear regression. The instrument used to measure gaming intensity was developed by Taufan Akbar Haqq, based on the theories of Chaplin (2004) and Nashori (2006). Meanwhile, the General Decision-Making Style (GDMS) scale by Fischer and Gurtner (2015) was used to assess decision-making styles. The results of the study showed that the intensity of playing Valorant significantly influences decision-making styles, particularly by increasing the tendency toward an avoidant style.

Keywords: *Gaming Intensity, Valorant, Decision-Making Style, Early Adulthood*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur saya haturkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, saya menghaturkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Gumgum Gumelar F.R., M.Si selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, PhD. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta dan juga sebagai dosen pembimbing utama dalam penyelesaian skripsi ini, telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan kepada peneliti sepanjang proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Herdiyan Maulana, PhD. selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, M.Si., Psikolog. selaku Kepala Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. R.A. Fadhallah, S.Psi., M.Si sebagai dosen kedua saya dalam penyelesaian skripsi ini, yang selalu bersedia membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membekali peneliti dengan ilmu dan pemahaman selama masa perkuliahan.
8. Seluruh staf administrasi dan karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama perkuliahan.

9. Kedua Orang tua saya yang selalu memberikan semangat, serta doa dan dukungan lainnya kepada peneliti
10. Seluruh keluarga besar, termasuk saudara, om, dan tante, atas segala bentuk dukungan, doa, serta perhatian yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Novicha Dhiya Ulhaq yang telah setia mendampingi sejak awal perkuliahan hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini, serta senantiasa memberikan dorongan dan motivasi yang tiada henti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Raihan Dwi Abimanyu, Adji Prasetyo, Bisma Basith, Yoga Dwi Al Fauzan, Zidan Hamdani, Bagus Fahmi, Akbar Mozin, Bias, serta teman teman Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2020 yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu.
13. Rafihasya dan Bunga Restu, teman sekelompok bimbingan yang turut mendampingi selama proses penyelesaian skripsi ini.
14. Rayhan Ardiansyah, Galantstiano, Muhammad Rafi, dan Fahri Amin atas dukungan dan semangat yang telah diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu.
16. Seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

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

Jakarta, 12 Agustus 2025

Jakarta, 12 Agustus 2025



Ghinan Alhanief Mahardika Saefullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 Pengambilan Keputusan.....	8
2.1.1 Definisi Pengambilan Keputusan	8
2.1.2 Definisi Gaya Pengambilan Keputusan	9
2.1.3 Gaya-Gaya Pengambilan Keputusan.....	10
2.1.4 Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan	13
2.2 Intensitas Bermain	14
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain.....	14
2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game.....	15
2.3 Game Online	17
2.3.1 Pengertian Game Online.....	17
2.3.2 Jenis-Jenis Game Online.....	17
2.4 Game Valorant	19
2.4.1 Jenis-Jenis Role di Valorant	20
2.4.2 Jenis-Jenis Mode didalam Valorant.....	22
2.4.1 Jenis-Jenis Tingkatan atau Rank didalam Game Valorant.....	23

2.5	Dewasa Awal.....	23
2.6	Dinamika Antar Variabel.....	24
2.7	Kerangka Konseptual	24
2.8	Hipotesis Penelitian	25
2.9	Hasil Penelitian Yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Tipe penelitian	28
3.2	Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	28
3.2.1	Variabel Independen.....	28
3.2.2	Variabel Dependent.....	28
3.3	Definisi Konseptual	29
3.3.1	Definisi Konseptual Intensitas Bermain	29
3.3.2	Definisi Konseptual Gaya Pengambilan Keputusan.....	29
3.4	Definisi Operasional.....	29
3.4.1	Definisi Operasional Intensitas Bermain Game.....	29
3.4.2	Definisi Operasional Gaya Pengambilan Keputusan	29
3.5	Populasi dan Sampel	30
3.5.1	Populasi	30
3.5.2	Sampel	30
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6.1	Teknik Pengambilan Data	31
3.6.2	Instrumen Penelitian.....	31
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	35
3.7.1	Uji Validitas	35
3.7.2	Uji Reliabilitas	36
3.8	Analisis Data	36
3.8.1	Uji Normalitas.....	36
3.8.2	Uji Linearitas	37
3.8.3	Uji Chi-Square.....	37
BAB IV		38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Gambaran Partisipan Penelitian.....	38
4.1.1.	Gambaran Usia Responden	38
4.1.2.	Gambaran Jenis Kelamin Responden	39
4.1.3.	Gambaran Pendidikan Terakhir Responden.....	39
4.1.4.	Gambaran Status Pekerjaan Responden.....	40
4.1.5.	Gambaran Domisili Responden	40
4.1.6.	Gambaran Role yang Digunakan Saat Bermain Game Valorant	41

4.1.7.	Gambaran Rank Dalam Bermain Game Valorant.....	41
4.1.8.	Gambaran Motivasi Bermain Game Valorant.....	42
4.2	Prosedur Penelitian	43
4.2.1	Persiapan Penelitian.....	43
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian	45
4.3	Hasil Analisis Data Penelitian	45
4.3.1	Hasil Uji Asumsi.....	45
4.3.2	Hasil Uji Regresi Linier	46
4.4	Pembahasan	52
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	53
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Implikasi.....	54
5.3	Saran	54
5.3.1	Saran Bagi Peneliti selanjutnya.....	54
5.3.2	Saran Bagi Pemain Game Valorant.....	55
Daftar Pustaka.....		56
Daftar Lampiran		61



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen General Decision Making Style	34
Tabel 4.1 Gambaran Usia Responden	38
Tabel 4.2 Gambaran Jenis Kelamin	39
Tabel 4. 3 Pendidikan Terakhir	39
Tabel 4. 4 Status Pekerjaan	40
Tabel 4.5 Gambaran Domisili	40
Tabel 4.6 Gambaran Role yang digunakan Responden.....	41
Tabel 4.7 Gambaran Rank Dalam Game Valorant Responden	42
Tabel 4. 8 Motivasi Bermain Game Valorant Responden	43
Tabel 4. 9 Uji Linearitas	46
Tabel 4. 10 Uji Regresi Gaya Pengambilan keputusan	46
Tabel 4. 11 R Square Gaya Pengambilan Keputusan	47
Tabel 4. 12 Uji Persamaan Regresi Gaya Pengambilan Keputusan	47
Tabel 4. 13 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Valorant	48
Tabel 4. 14 Kategorisasi Gaya Pengambilan Keputusan	48
Tabel 4. 15 Uji Chi-Square Gaya Keputusan dan Intensitas Bermain.....	48
Tabel 4. 16 Chi square Jenis Kelamin dengan Gaya Pengambilan Keputusan	49
Tabel 4. 17 Chi Square Role dalam Valorant dengan Gaya Pengambilan Keputusan	49
Tabel 4. 18 Chi Square Rank dalam Valorant dengan Gaya Pengambilan Keputusan	50
Tabel 4. 19 Chi Square Motivasi Bermain Valorant dengan Gaya Pengambilan Keputusan	51
Tabel 4. 20 Chi Square Usia dengan Gaya Pengambilan Keputusan	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	25
---------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Korespondensi Intensitas Bermain Game.....	61
Lampiran 2 Data Kasar Uji Coba Instrumen Gaya Pengambilan Keputusan	66
Lampiran 3 Uji coba Intensitas Bermain Game	70
Lampiran 4 Reliabilitas dan Validitas Intensitas Bermain Game.....	71
Lampiran 5 Reliabilitas dan Validitas Gaya Pengambilan Keputusan	72
Lampiran 6 Kuesioner Penelitian	77
Lampiran 7 Data Kasar Intensitas Bermain Game.....	81
Lampiran 8 Data Kasar Gaya Pengambilan Keputusan	85
Lampiran 9 Data Demografi Responden.....	87
Lampiran 10 Uji Linearitas.....	88
Lampiran 11 Uji Regresi	89
Lampiran 12 Izin Admin Komunitas Valorant	90
Lampiran 13 Surat Pernyataan Validasi Instrumen.....	92

