

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA AKHIR DI KOTA
MALANG**

SKRIPSI

**Sebagai Bagian dari Persyaratan Untuk Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi**



Avensius Derideo Tana Boleng

20090000097

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Avensius Derideo Tana Boleng
NIM : 20090000097
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Psikologi
Program Studi: S1 Psikologi
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang

Malang, 29 Juli 2024

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dosen Pembimbing



Dr. Rinto Wahyu Widodo, S.Psi., M.Si

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang

Dipersiapkan dan disusun oleh
Avensius Derideo Tana Boleng
20090000097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada 9 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Ketua penguji



Dr. Rinto Wahyu W., S.Psi., M.Si

Sekretaris Penguji



Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si

Anggota Penguji



Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Malang, 29 Juli 2024

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Avensius Derideo Tana Boleng
Nomor Pokok : 20090000097
Program Studi : S1 Psikologi
Bidang Kajian Skripsi : Psikologi Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang.

Lokasi Penelitian : Kota Malang
Alamat Rumah Asal : Jl. Dermaga Dusun Kenarai
No. Telp/Email : 082294358943/ avensius.vr@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia dicabut gelar akademik saya. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Malang, 29 Juli 2024



Avensius Deri Deo Tana Boleng

MOTTO

“Tidak ada kata menyerah dalam kamus ku”

(Avensius Derideo Tana Boleng)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang sudah bertahan hingga sampai tahap ini dan juga kedua orang tua saya yaitu Ibu dan bapak. Saya ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada kedua orang tua tercinta atas segala doa, dukungan, dan cinta kasih yang selalu diberikan. Tanpa diduga dan diragukan lagi, mereka telah memberikan semangat dan motivasi yang luar biasa dalam perjalanan penulisan skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karena dengan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang" ini dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi Mata Kuliah Skripsi dan sebagai salah satu persyaratan dalam menempuh Ujian Akhir Program Studi Jurusan S1 Psikologi di Universitas Merdeka Malang.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terima kasih kepada Ibu Dr. Nawang Warsi Wulandari., S.Psi., M.Si., Psikolog. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang, karena telah memberi kesempatan pada penulis untuk belajar dan berkembang di lingkungan Fakultas ini.
2. Terima kasih kepada Bapak M. Untung Manara, S.Psi., MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi, Universitas Merdeka Malang.
3. Terima kasih kepada Ibu Dr. Agustin Rahmawati, S.Psi., M.Si., Psikolog. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi, Universitas Merdeka Malang.
4. Terima kasih kepada Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si. selaku Kepala Prodi Psikologi, Universitas Merdeka Malang.
5. Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen dan juga Staff Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang yang telah mentransfer keilmuan di bidang

psikologi dengan berbagai macam bentuk dan memberikan pelayanan akademik.

6. Terima kasih Bapak Taufiqurrahman, S.Psi., MA selaku wali dosen saya di kelas C.
7. Terima kasih kepada Bapak Dr. Rinto Wahyu Widodo., S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan kelancaran dalam membantu saya mengerjakan skripsi.
8. Terimakasih kepada Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si dan Firlia Candra Kartika, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji saya ujian komprehensif.
9. Terimakasih kepada Ibu Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si dan Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji saya pada ujian sidang skripsi.
10. Terima kasih kepada Kedua orang tua saya yang telah memberi dukungan dan segala doa yang telah diberikan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada teman-teman saya yaitu Ananda Boni, Khintan, Salsa, Puspita, Dhimas Arief, Priska Arum, Rio Indra, Raga Kaharisma, Fidatus, Neita, Florensia, Khofifa Juni, Syarif, yang telah memberi semangat, motivasi, pengalaman, waktu, dan dukungan dalam membantu saya mengerjakan skripsi.
12. Untuk yang terakhir saya mengucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri karena telah berjuang hingga saat ini, terimakasih karena telah melawan rasa malas dan ketakutan yang ada dalam diri. Terimakasih sudah bertahan sampai akhir ini dan terimakasih telah membuat diri ini bangga dengan apa yang sudah dicapai hingga dapat menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menuntaskan skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Akhir di Kota Malang**" dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online mobile legends terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang guna memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan S1 Program Studi Psikologi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan baik dari segi penyusunan kalimat maupun tata bahasa. Oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca agar dapat memperbaiki skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan memanjatkan doa agar Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan yang telah diberikan oleh seluruh pihak, atas segala doa, bantuan dan dukungan selama menyelesaikan skripsi ini. Apabila masih terdapat banyak kesalahan dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya.

Malang, 29 Juli 2024

Avensius Derideo Tana Boleng

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Interaksi Sosial	7
B. Penggunaan <i>Game Online Mobile Legends</i>	12
C. Keterkaitan antara interaksi sosial dengan <i>game online</i>	17
D. Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Desain Penelitian.....	20
B. Identifikasi dan operasionalisasi variabel	20
C. Partisipan penelitian	21
D. Cara pengumpulan data	24
E. Cara analisis data	30
F. Prosedur penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Subjek Penelitian	35
B. Kategorisasi Data	36
C. Statistik Dekriptif dan Reliabilitas Alat Ukur	39
D. Hasil Uji Hipotesis.....	46

E. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blue print skala interaksi sosial	26
Tabel 2. Blue print skala penggunaan <i>game online</i>	28
Tabel 3. Data jenis kelamin subjek penelitian	35
Tabel 4. Data usia subjek penelitian	36
Tabel 5. Nilai kategorisasi minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi	37
Tabel 6. Rumus skor standar	37
Tabel 7. Hasil Kategorisasi Data interaksi sosial.....	38
Tabel 8. Hasil Kategorisasi penggunaan <i>game online</i>	39
Tabel 9. Nilai Maksimal dan Nilai Minimal, Nilai rata-rata (M), Standar Deviasi (SD), dan Alpa Cronbach (α).....	40
Tabel 10. Sebaran butir skala valid interaksi sosial.....	42
Tabel 11. Sebaran butir skala valid penggunaan <i>game online</i>	44
Tabel 12. Reliabilitas Skala Interaksi Sosial dan penggunaan <i>game online</i>	45
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov variabel X dan Y	46
Tabel 14. Hasil Uji Linearitas variabel X dan Y	47
Tabel 15. Hasil Analisis Regresi antara X dan Y	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil survei pra penelitian interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang.....	2
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Skala Penelitian.....	57
Lampiran 2 Tabulasi Data skala penelitian Skala Interaksi Sosial dan Skala <i>Game Online</i>	62
Lampiran 3 Validitas Skala Penelitian Interaksi Sosial dan Penggunaan <i>Game Online Mobile Legends</i>	65
Lampiran 4 Reliabilitas Skala Penelitian	70
Lampiran 5 Kategorisasi Skala Penelitian	72
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	74
Lampiran 7 Uji Linearitas	76
Lampiran 8 Analisis Regresi Linear Sederhana	78
Lampiran 9 Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis.....	80
Lampiran 10 Hasil Cek Turnitin.....	82
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	85

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA AKHIR DI KOTA MALANG

Avensius Derideo Tana Boleng

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

Avensius.vr@gmail.com

INTISARI

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan alat ukur yang digunakan yaitu skala penggunaan *game online* dan skala interaksi sosial. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh remaja yang menggunakan *game online mobile legends* di Kota Malang, dengan sampel berjumlah 100 remaja akhir berusia 18-21 tahun yang sedang bermain *game online mobile legends* di Kota Malang. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *non probability sampling* dengan teknik *insidental/accidental sampling* untuk menentukan sampel penelitian. Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil uji hipotesis melalui analisis regresi linear sederhana menunjukkan hasil signifikan $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di Kota Malang. Hasil statistik juga menunjukkan sumbangan pengaruh penggunaan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial sebesar 10,7%, sisanya di pengaruhi faktor-faktor lain.

Kata kunci: Penggunaan *game online mobile legends*, Interaksi Sosial, Remaja Akhir

THE INFLUENCE OF THE USE OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES ON SOCIAL INTERACTIONS IN LATE ADOLESCENTS IN MALANG CITY

Avensius Derideo Tana Boleng

Faculty of Psychology Merdeka University Malang

Avensius.vr@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of using mobile legends online games on social interactions in late adolescents in Malang City. This research uses a quantitative approach. The data collection method used a questionnaire with measuring instruments used, namely the scale of online game use and the scale of social interaction. The population in this study were all teenagers who used mobile legends online games in Malang City, with a sample of 100 late adolescents aged 18-21 years who were playing mobile legends online games in Malang City. The sampling technique used non probability sampling method with incidental / accidental sampling technique to determine the research sample. Data analysis using simple linear regression analysis. The results of hypothesis testing through simple linear regression analysis showed significant results of $0.001 < 0.05$, which means that there is a significant influence between the use of mobile legends online games on social interaction in late adolescents in Malang City. The statistical results also show the contribution of the influence of the use of mobile legends online games on social interaction is 10.7%, the rest is influenced by other factors.

Keywords: *Use of mobile legends online games, Social Interaction, Late Adolescents*