

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS PENGARUH DAN DAMPAK *INTANGIBILITY* GAME ONLINE PADA MAHASISWA UIN SUSKA RIAU

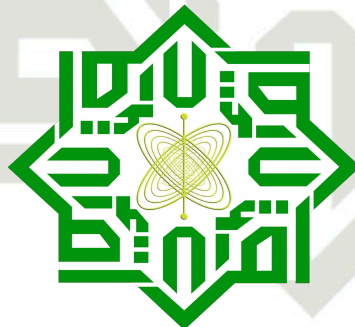
TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

ATRIS FUJASU ARUKI KUSNUL KHOTIMAH

11950324550



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS PENGARUH DAN DAMPAK *INTANGIBILITY* GAME ONLINE PADA MAHASISWA UIN SUSKA RIAU

TUGAS AKHIR

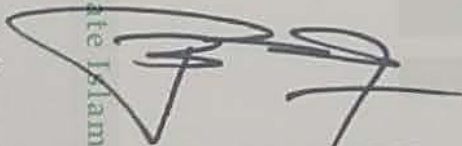
Oleh:

ATRIS FUJASU ARAKI KUSNUL KHOTIMAH

11950324550

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 20 Juli 2023

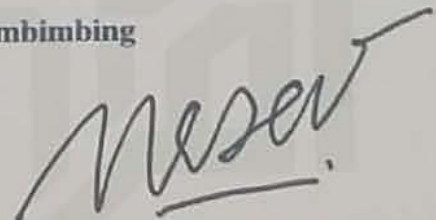
Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197104072000031001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENGARUH DAN DAMPAK *INTANGIBILITY* GAME ONLINE PADA MAHASISWA UIN SUSKA RIAU

TUGAS AKHIR

Oleh:

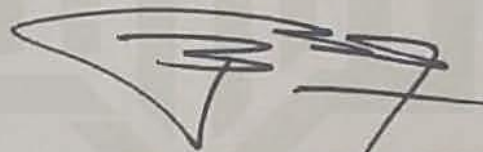
ATRIS FUJASU ARLUKI KUSNUL KHOTIMAH
11950324550

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 03 Juli 2023

Pekanbaru, 03 Juli 2023

Mengesahkan,

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Dekan



Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

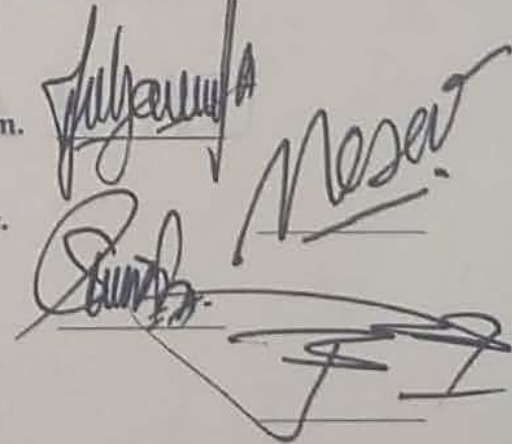
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc.

Anggota 1 : Saide, S.Kom., M.Kom., M.LM., Ph.D.

Anggota 2 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.





Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 24 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **ATRIS FUJASU ARUKI KUSMUL KHOTIMAH**
 NIM : **11950329550**
 Tempat Tgl. Lahir : **BUKIT LIPAI, 08-MARET-2002**
 Fakultas Pascasarjana : **SAINS DAN TEKNOLOGI**
 Prodi : **SISTEM INFORMASI**

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

ANALISIS PENGARUH DAN DAMPAK INTANGIBILITY GAME ONLINE PADA MAHASISWA UIN SUSKA RIAU

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Tesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



ATRIS FUJASU ARUKI KUSMUL KHOTIMAH
NIM: **11950329550**

Hak cipta diindungi undang-undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Diarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 03 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,

ATRIS FUJASU ARUKI KUSNUL KHOTIMAH

NIM. 11950324550

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN



Alhamdulillah Rabbil'Alamiin, puji dan syukur saya ucapkan kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* Tuhan semesta alam atas segala nikmat, rahmat, karunia serta kesempatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa shalawat dan salam saya ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Pada kesempatan ini izinkan saya mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada orang yang sangat berarti dalam kehidupan saya sebagai salah satu bentuk bakti serta pengukir senyum di wajah orang yang paling berjasa dalam kehidupan saya. Terimakasih ayah dan ibu, terimakasih banyak atas semua kasih sayang yang tak terhingga, do'a yang tiada putusnya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* senantiasa selalu memberikan kesehatan dan perlindungan untuk ayah dan ibu, *Aamiin Ya Rabbal'Alamiin*.

Salam cinta dan rindu untuk keluarga peneliti. Untuk saudara-saudara peneliti dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, *Aamiin*.

UIN SUSKA RIAU

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga proses penelitian serta Laporan Tugas Akhir mampu peneliti selesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam tidak lupa diucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholi'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu peneliti baik berupa materi maupun motivasi dan semangat. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom, Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Penguji II Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik dan saran yang bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Bapak Anofrizen, S.Kom., M.Kom, Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan dan perhatian kepada peneliti.
5. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc, Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu dan membimbing peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom, Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi sekaligus Ketua Sidang Tugas Akhir ini.
7. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D, Dosen Penguji I Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik dan saran yang bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Pegawai dan Staf Program Studi Sistem Informasi yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam proses administrasi Tugas Akhir.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmu dan motivasi kepada peneliti.
10. Terimakasih kepada kedua orang tua saya tercinta sebagai motivator utama dalam penyelesaian Tugas Akhir ini karena telah memberikan dukungan dari segala hal baik itu dari do'a, perhatian, kasih sayang dan semangat yang tiada hentinya. Semoga Allah selalu melindungi ayah dan ibu, *Aamiinn Ya*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rabbal'alamiin.

1. Terimakasih kepada teman seperjuangan Vani Afriani, Deni Maria, Monica Rinjani, Yusril Can, Adyah Widiarni, Imroatussaadah, Latifa Muthi Apritina, dan Siti Sarah yang telah menemani peneliti dari awal perkuliahan serta memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti.
2. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan SIF C 2019 yang telah berjuang bersama menuntut ilmu dalam mengejar mimpi, terimakasih untuk semua kenangan dan cerita indah yang telah dilalui.
3. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu pada kesempatan ini yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Peneliti menyadari dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Diharapkan Tugas Akhir ini memberikan manfaat kepada pembaca dan kita semua khususnya pada bidang Sistem Informasi, *Aamiinn. Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

Pekanbaru, 20 Juli 2023

Penulis,

ATRIS FUJASU ARAKI KUSNUL KHOTIMAH

NIM. 11950324550

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS PENGARUH DAN DAMPAK *INTANGIBILITY* *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA UIN SUSKA RIAU

ATRIS FUJASU AROKI KUSNUL KHOTIMAH
NIM: 11950324550

Tanggal Sidang: 03 Juli 2023
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Game online merupakan dampak dari kemajuan teknologi yang menjadi tantangan sosial. Meskipun tidak semua *game online* bersifat adiktif, *game online* masih menjadi rawan kecanduan karena sifatnya yang interaktif, kolaboratif dan kompetitif, seperti *Mobile Legends*. *Game* ini dapat menyebabkan pemainnya kecanduan, dan dapat menimbulkan efek dan risiko sosial, waktu, keuangan, kinerja, perilaku dan privasi (*Intangibility*). Penelitian ini menggunakan Model *Theory Reasoned of Action* (TRA) dan Teori *Self-efficacy*. Tujuan penelitian ini adalah mengukur tingkat kecanduan, risiko yang ditimbulkan, dan mengusulkan pencegahan. Responden penelitian ini adalah 270 orang mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan 100 sampel data digunakan untuk proses pengolahan data menggunakan SEM PLS. Hasil analisis menunjukkan 15 mahasiswa kecanduan tinggi, 13 kecanduan sedang, dan 59 kecanduan rendah. Dengan risiko yang paling dirasakan dari segi kinerja, privasi dan perilaku.

Kata Kunci: *Game Online*, Kecanduan, *Mobile Legends*, Risiko *Intangibility*, SEM PLS.

UIN SUSKA RIAU

ANALYSIS OF THE INFLUENCE AND IMPACT OF ONLINE GAME INTANGIBILITY ON STUDENTS OF UIN SUSKA RIAU

ATRIS FUJASU ARUKI KUSNUL KHOTIMAH
NIM: 11950324550

Date of Final Exam: July 03th 2023
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

Online games are the impact of technological advances which have becomes a social challenge. Although not all online games are addictive, multiplayer online games are still prone to addiction due to their interactive, collaborative and competitive nature, such a Mobile Legends. This game case cause players to be addicted, and can cause social, time, financial, performance, behavior and privacy (intangibility) effects and risks this study uses the Theory of Reasoned Action (TRA) model and the Self-efficacy Theory. The purpose of this study is to measure the level of addiction, the risks posed and propose prevention. The respondents of this research were 279 students of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau and 100 data samples were used for data processing using SEM PLS. The result of the analysis showed that 13 students had high addiction, 13 moderate addiction and 59 low addiction. With the most perceived risk in terms of performance, privacy and behavior.

Keywords: *Onlien Games, Addiction, Mobile Legends, Intangibility Risks, SEM PLS.*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | |
|---|------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR SINGKATAN | xvi |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan | 4 |
| 1.5 Manfaat | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |
| LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Pengaruh | 6 |
| 2.2 <i>Game Online</i> | 6 |
| 2.2.1 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> | 6 |
| 2.2.2 Dampak Positif <i>Game Online</i> Secara Umum | 7 |
| 2.2.3 Dampak Negatif <i>Game Online</i> Secara Umum | 7 |
| 2.2.4 Kecanduan <i>Game Online</i> | 7 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | |
|--------------------------------|--|-----------|
| 2.2.4.1 | Enam Gejala Inti Kecanduan <i>Game Online</i> | 8 |
| 2.2.4.2 | Motivasi Bermain <i>Game</i> | 8 |
| 2.2.4.3 | Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> | 8 |
| 2.2.5 | Ciri-ciri <i>Game Online</i> Adiktif | 9 |
| 2.3 | Dampak positif <i>Mobile Legends</i> | 9 |
| 2.4 | <i>Intangibility</i> | 10 |
| 2.5 | Mahasiswa | 10 |
| 2.6 | Metode Kuantitatif | 11 |
| 2.6.1 | Tujuan Penelitian Kuantitatif | 11 |
| 2.6.2 | Karakteristik Penelitian Kuantitatif | 11 |
| 2.6.3 | Jenis-jenis Penelitian Kuantitatif | 11 |
| 2.6.4 | Langkah-langkah dalam melakukan penelitian kuantitatif | 12 |
| 2.7 | Teori <i>Self-Efficacy</i> | 12 |
| 2.8 | Model <i>Theory of Reasoned Action (TRA)</i> | 13 |
| 2.8.1 | Sikap | 14 |
| 2.8.2 | Norma-norma subyektif | 14 |
| 2.8.3 | Model TRA yang lengkap | 15 |
| 2.9 | Penelitian Terdahulu | 15 |
| 2.10 | Kerangka Konseptual | 17 |
| 2.10.1 | Motivasi | 18 |
| 2.10.2 | Bermain <i>Game Online</i> | 18 |
| 2.10.3 | Kecanduan | 18 |
| 2.10.4 | Risiko <i>Intangibility</i> | 18 |
| 2.10.5 | Pencegahan | 18 |
| METODOLOGI PENELITIAN | | 19 |
| 3.1 | Alur Metodologi Penelitian | 19 |
| 3.2 | Tahap Identifikasi Masalah | 20 |
| 3.3 | Pemilihan Responden | 20 |
| 3.4 | Pengumpulan Data | 21 |
| 3.5 | Analisis Data | 21 |
| 3.6 | Pengolahan data | 21 |
| 3.7 | Tahap Akhir | 22 |
| ANALISIS DAN PEMBAHASAN | | 23 |
| 4.1 | Analisis Responden | 23 |
| 4.1.1 | Responden Berdasarkan Semester | 23 |
| 4.2 | Analisis Data | 23 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | |
|-------|--|-----------|
| 4.3 | Evaluasi <i>Outer Model</i> (Model Pengukuran) | 24 |
| 4.3.1 | Validitas Konvergen | 24 |
| 4.3.2 | Uji Realibilitas | 25 |
| 4.3.3 | <i>Average Variance Extraced</i> (AVE) | 25 |
| 4.3.4 | Validitas Diskriminan | 26 |
| 4.4 | Evaluasi <i>Inner Model</i> | 27 |
| 4.4.1 | Hasil <i>R-Square</i> | 27 |
| 4.4.2 | Uji <i>T-test</i> | 27 |
| 4.4.3 | Hipotesis | 27 |
| 4.5 | Kontribusi Penelitian | 33 |
| 4.6 | Diskusi Hasil Analisis | 34 |
| | PENUTUP | 41 |
| 5.1 | Kesimpulan | 41 |
| 5.2 | Saran | 41 |

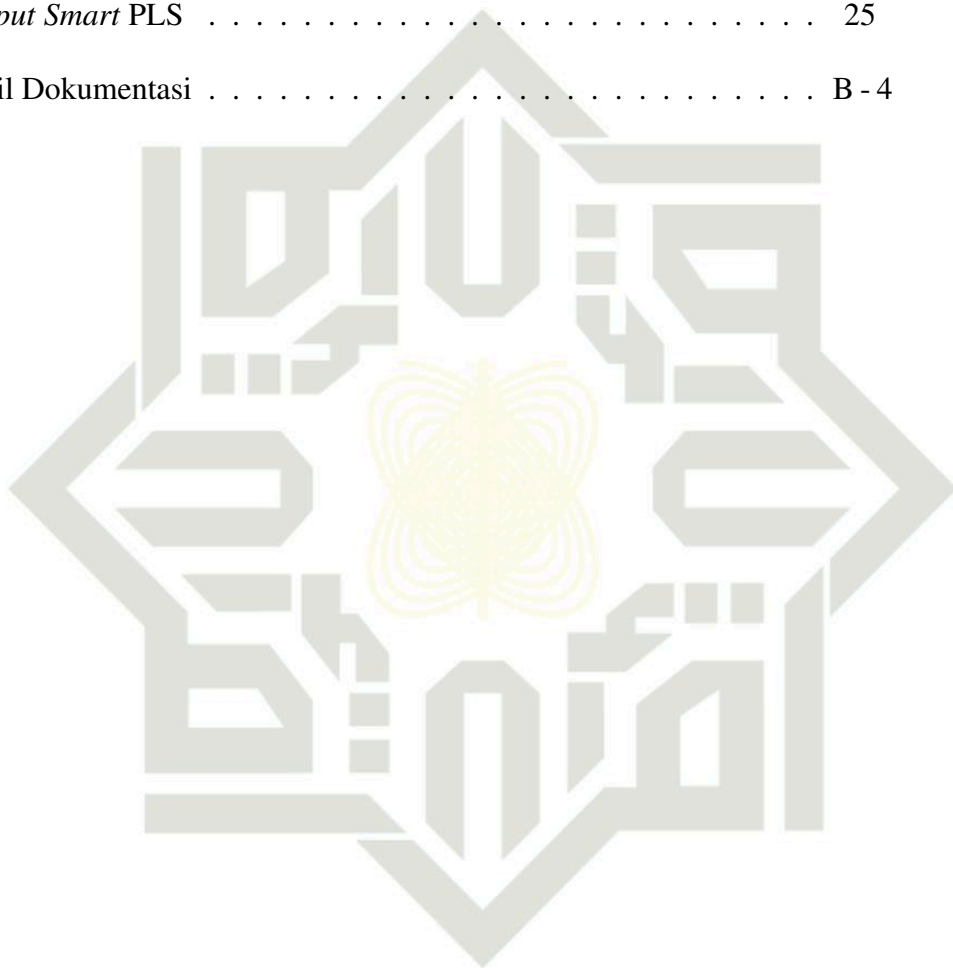
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A KUESIONER **A - 1**

LAMPIRAN B DOKUMENTASI **B - 1**

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-----|--------------------------------------|-------|
| 2.1 | Model TRA | 14 |
| 2.2 | Kerangka Konseptual | 17 |
| 3.1 | Alur Metodologi Penelitian | 19 |
| 4.1 | <i>Path Diagram</i> | 24 |
| 4.2 | <i>Output Smart PLS</i> | 25 |
| B.1 | Hasil Dokumentasi | B - 4 |



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

| | | |
|------|---|----|
| 1.1 | Data Pemain <i>Game</i> | 2 |
| 1.2 | Pemain <i>Game Online</i> di UIN Suska Riau | 3 |
| 4.1 | Data Kuesioner | 23 |
| 4.2 | Responden Berdasarkan Semester | 23 |
| 4.3 | Hasil Analisis AVE | 25 |
| 4.4 | Validitas Diskriminan | 26 |
| 4.5 | Hasil <i>R-Square</i> | 27 |
| 4.6 | Hasil Uji <i>T-test</i> | 27 |
| 4.7 | Uji Hipotesis | 28 |
| 4.8 | Usulan Pencegahan | 34 |
| 4.9 | Hasil | 38 |
| 4.10 | Hasil Analisis | 38 |

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

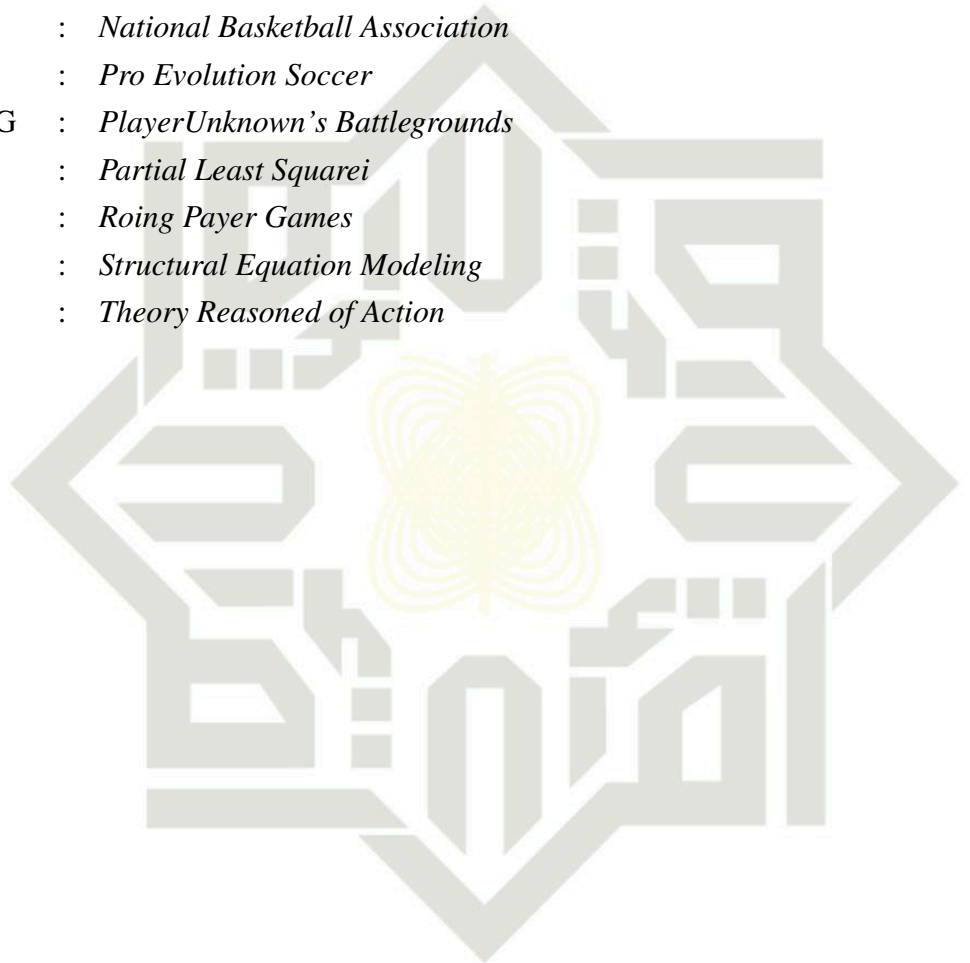
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

| | | |
|------|---|--|
| AVE | : | <i>Average Variance Extraced</i> |
| FIFA | : | <i>Federation Internationale de Football Association</i> |
| H | : | Hipotesis |
| KBBI | : | Kamus Besar Bahasa Indonesia |
| LIVE | : | <i>Liveable, investable, visitable, dan E-city</i> |
| MOBA | : | <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> |
| NBA | : | <i>National Basketball Association</i> |
| PES | : | <i>Pro Evolution Soccer</i> |
| PUBG | : | <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> |
| PLS | : | <i>Partial Least Squarei</i> |
| RPG | : | <i>Roing Payer Games</i> |
| SEM | : | <i>Structural Equation Modeling</i> |
| TRA | : | <i>Theory Reasoned of Action</i> |



UIN SUSKA RIAU

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecanduan terkait teknologi dan internet yang menonjol dan mengkhawatirkan adalah kecanduan *game online* (Inaray, 2022). Zaman yang sangat modern ini, *game online* sudah bukan hal asing lagi ditelinga masyarakat dan khususnya kaum remaja. Selain itu, *game* membawa arti sebuah konteks untuk hiburan, rekreasi, atau untuk memenangkan pertarungan (Hasan, Rahmat, dan Napu, 2021).

Game online memiliki perbedaan yang sangat besar dengan *game* lain, yang tanpa menggunakan jaringan internet. Yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada didekatnya, tapi juga dapat bermain dengan pemain yang lokasinya berbeda atau bahkan cukup jauh, bahkan di negara lain (Putri dan Prasetyaningrum, 2018).

Niat bermain *game online* diproses dalam lingkungan yang tidak berwujud (*intangibility*) dengan banyak penggunaan bermasalah (Chen, 2010) dan memungkinkan pemain memiliki bentuk pengalaman yang dimediasi dan menghasilkan penguasaan *game*, dan akibatnya menjadi sumber tak ternilai yang dapat memfasilitasi perilaku masa depan (Tanes, 2017). Fenomena perilaku kecanduan memberikan stigma negatif. Perspektif risiko dan *intangibility* adalah dua faktor utama yang menyebabkan dampak buruk dalam penggunaan *game online*. Sehingga diselidiki risiko *intangibility* yang dirasakan yakni meliputi sosial, waktu, keuangan, kinerja psikologi (Sharma, Tak, dan Kesharwani, 2020) bahkan privasi (Chen, Lee, dan Wang, 2012).

Game online ini bukan hanya tantangan sosial yang mengganggu dan mempengaruhi remaja, tapi juga menjadi fenomena yang serius di kalangan dewasa. Beberapa orang dewasa itu bahkan mengganggu jam tidur mereka untuk bermain *game online* selama 24 jam nonstop, yang mengakibatkan konsekuensi berbahaya di jam kuliah, bahkan tempat kerja, seperti kelelahan dan kesalahan saat melakukan suatu pekerjaan (Gong, Cheung, Zhang, Chen, dan Lee, 2021).

Meskipun tidak semua *game online* bersifat adiktif atau berbahaya, beberapa *game online* multipemain masih dapat menjadi rawan kecanduan karena sifatnya yang interaktif, kolaboratif dan kompetitif (Inaray, 2022). Adiktif adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa ingin melakukan lagi dan lagi terhadap sesuatu. Menurut Young (2009) adiktif adalah suatu bentuk kecanduan yang tumbuh paling cepat, mirip dengan kecanduan suatu zat, alkohol ataupun obat-obatan. Dimana

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

para pecandu *game* ini terlalu asyik dengan *game*, sehingga lupa waktu, kehilangan minat dan malas beraktivitas dan berinteraksi dengan orang lain.

Game online bersifat adiktif adalah *Game Online Mobile Legends*, karena genre *gamenya* yang kompetitif dan membuat pemainnya ketagihan dan menimbulkan kecanduan. Efek kecanduannya yakni dapat menimbulkan kerugian waktu maupun finansial, dapat menimbulkan penyimpangan perilaku seperti malas beraktivitas dan berinteraksi dengan orang lain, bahkan kecanduan *Mobile Legends* ini dapat mengurangi karakter dan disiplin dari individu, maksudnya disiplin dalam hal melakukan suatu pekerjaan ataupun tugas kuliah (Nawawi dkk., 2021).

Hasil survey menunjukkan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% sampai 10% setiap tahunnya (Putri dan Prasetyaningrum, 2018). Presentase konsumen *game online* di Indonesia hampir 50% lebih tinggi dibandingkan India. Dilihat dari perkembangannya, saat ini konsumen *game online* Indonesia memiliki karakteristik yang hampir menyerupai wilayah Jepang, Korea Selatan, dan Cina. Berdasarkan pernyataan *Operational Manager* Moonton Indonesia, Dimas Wiratama S. jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legend* di Indonesia kini mencapai 50 juta pemain. *Mobile Legends* kini memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulan di seluruh dunia (Hasan dkk., 2021).

Dilansir dari *Website ggwp.id* atau *Website* dan media dari *Esports* pada tanggal 11 Desember 2022, data banyak pemain dari *game online* dengan contoh tiga *game online* dengan *rating* tertinggi dan terpopuler di *Google Play Store* yakni pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Data Pemain *Game*

| No | <i>Game Online</i> | Jumlah Pemain |
|----|-----------------------|---------------|
| 1 | <i>Free Fire</i> | 80 juta |
| 2 | <i>Mobile Legends</i> | 50 juta |
| 3 | <i>PUBG Mobile</i> | 50 juta |

Namun, pada *Website metroandalas.co.id* pada tanggal 11 Desember 2022, disebut bahwa *Game Online Free Fire* merupakan *game* yang sebagian besar pemainnya adalah anak-anak. Sehingga, pada penelitian ini berfokus pada *Game Online Mobile Legends* karena sebagian besar dari penggunanya adalah remaja dan mahasiswa.

Data pemain *game online* berdasarkan *polling* yang telah disebarkan kepada Mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, didapatkan jawaban pada Tabel 1.2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 1.2. Pemain *Game Online* di UIN Suska Riau

| No | Game Online | Jumlah Pemain |
|----|----------------|---------------|
| 1 | Free Fire | 32 |
| 2 | Mobile Legends | 500 |
| 3 | PUBG Mobile | 20 |

Durasi bermain *Mobile Legends* ini adalah 20 sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan tergantung dari kuat atau tidaknya tim lawan, atau bahkan lebih dari 30 menit. Pemain *Mobile Legends* juga biasanya memainkan *gamenya* berkali-kali, alhasil waktu yang digunakan untuk bermain *game Mobile Legends* ini hingga berjam-jam (Hasan dkk., 2021).

Ancaman umum saat seseorang kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Minat mahasiswa terhadap *Game Online Mobile Legends* cukup besar, namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah pada kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri (Dhamayanthie, 2020) dan dapat menimbulkan risiko *intangibility*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh dan dampak *intangibility* pada *game online* terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan mengetahui seberapa besarnya pengaruh dan dampak *intangibility* pada *Game Online Mobile Legends* terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya meneliti pada *Game Online Mobile Legends*.
2. Penelitian ini menggunakan teori *Self-efficacy* dan Model *Theory of Reasoned Action* (TRA).
3. Objek penelitian adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang menggunakan *Game Online Mobile Legends*.
4. Pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran kuesioner.
5. Pengolahan data menggunakan *tools Smart PLS*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian untuk:

1. Mengetahui besar pengaruh dan dampak *intangibility* pada *Game Online Mobile Legends* terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Berbagi pengetahuan tentang besarnya pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.5 Manfaat

Penelitian ini dapat:

1. Memberikan informasi pada mahasiswa ataupun masyarakat atas besarnya bahaya dan pengaruh negatif dari kecanduan *Game Online Mobile Legends*.
2. Dapat mencegah terjadinya kecanduan *game online* yang dapat memberikan pengaruh buruk dan kerugian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Laporan hasil penelitian ini dibagi menjadi lima (v) bab, berikut penjelasannya:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang tentang: (1) Rumusan Masalah; (2) Batasan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian; (5) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang: (1) Pengaruh; (2) *Game Online*; (3) *Mobile Legends*; (4) *Intangibility*; (5) Mahasiswa; (6) Metode Kuantitatif; (7) Teori *Self-efficacy*; (8) *Model Theory of Reasoned Action* (TRA); (9) Penelitian terdahulu; (10) Kerangka Konseptual.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang: (1) Alur Metodologi Penelitian; (2) Tahap Identifikasi Masalah; (3) Pemilihan Responden; (4) Pengumpulan Data; (5) Analisis Data; (6) Pengolahan Data; (7) Tahap Akhir.

BAB 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang: (1) Analisis Responden; (2) Analisis Data; (3) Evaluasi *Outer Model* (Model Pengukuran); (4) Evaluasi *Inner Model*; (5) Kontes Studi Penelitian; (6) Diskusi Hasil Analisis.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi tentang: (1) Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

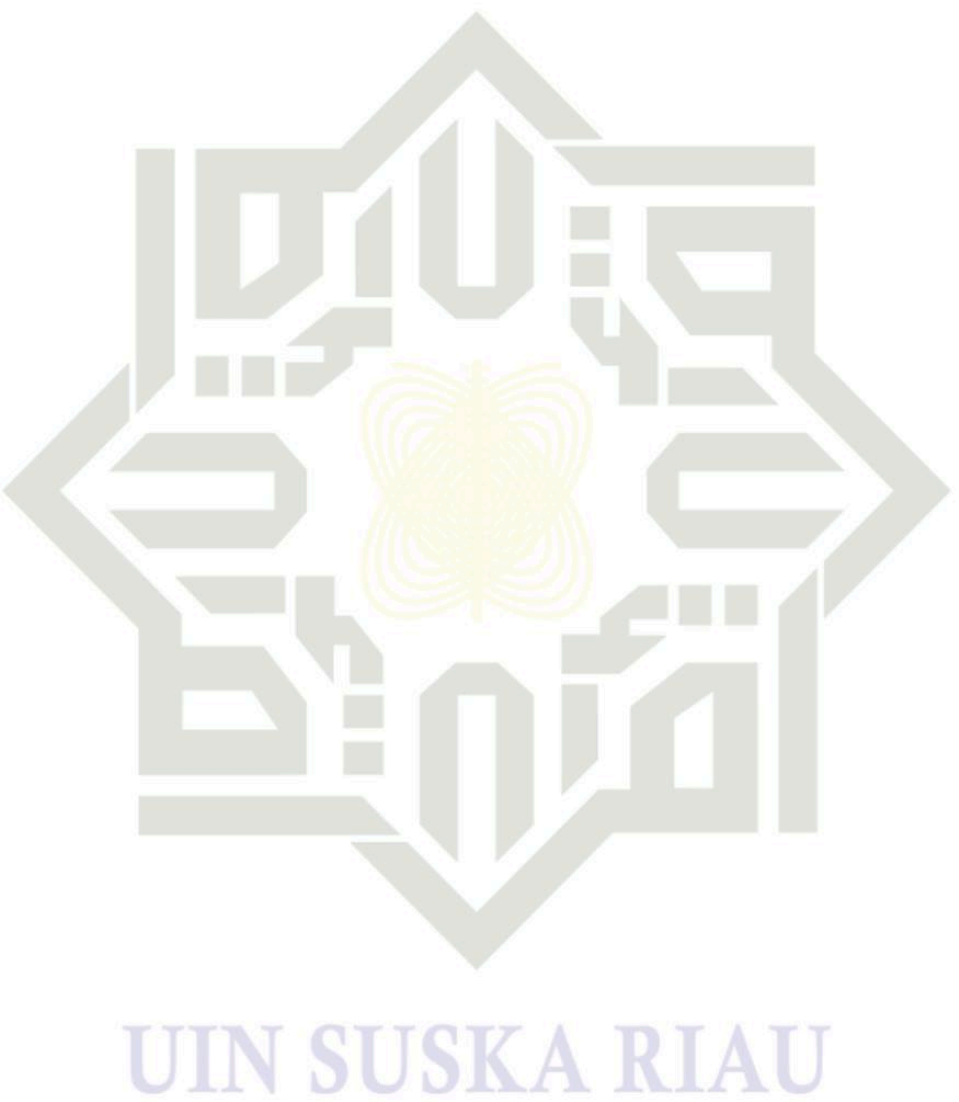
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



(2) Saran Penelitian.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang muncul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

2.2 Game Online

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Amanda (2016) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

Pada akhir 1990-an, industri *game* meledak. Sony dan Microsoft telah mengembangkan fitur yang lebih canggih dan interaktif ke dalam *Game* mereka dan teknologinya menjadi jauh lebih *portable* dan seluler membuat *game online* dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Young, 2009). Kurniawati dan Harmanini (2020) menyebutkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan melalui koneksi internet.

2.2.1 Jenis-Jenis Game Online

Menurut Endrik dan Hanif (2022) jenis-jenis *game online* adalah sebagai berikut:

1. *Shooter game*, *game* ini bertema tembak-menembak, *game* pada genre ini ialah *PUBG*, *Free Fire*, *Call of Duty*, *Mobile Legends* dan *Higgs Domino Island*, dan *COC*.
2. *Adventure game*, *game* petualangan menarik dikembangkan serta dimainkan, *game* dengan genre ini adalah *Mario Bross*, *Sonic*.
3. *Action game*, *game* aksi adalah *game* yang membutuhkan keterampilan dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemikiran cepat untuk menang. *Game* ini sering dimainkan bersama *game* petualangan, permainan yang membutuhkan keterampilan dan pemikiran cepat juga menampilkan narasi yang menarik. Contoh *game* dalam genre ini adalah *Mobile Legends*, *Mortal Kombat*, dan *Street fighter*.

4. *Sport game*. *Game* ini merupakan sebuah *game* yang memungkinkan untuk mengikuti kegiatan olahraga seperti sepak bola, basket. *Game* dengan genre ini dapat dimainkan di beberapa gawai contoh *game sport Pro Evolution Soccer (PES) Federation Internationale de Football Association (FIFA) National Basketball Association (NBA) LIVEABLE, investable, visible*, dan *E-city (LIVE)*. *Game online* yang dimainkan mulai dari *sport Pro Evolution Soccer (PES) Federation Internationale de Football Association (FIFA) PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Legends Higgs Domino Island*.
5. *Casino game*. *Game* ini merupakan *game* yang berunsur taruhan *game* ini dapat diakses memakai berbagai media seperti *handphone, computer, tablet*, *game* ini ada yang harus menggunakan akses internet, namun ada pula yang tidak. Contoh *game* dengan genre ini adalah *Higgs Domino Island, Bacarat, Poker* dan lainnya.

2.2.2 Dampak Positif *Game Online* Secara Umum

1. Memperluas pertemanan.
2. Melatih mempercepat pola pikir.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa asing.
4. Mengurangi stres.
5. Melatih kesabaran.
6. Melatih ketangkasan atau kejelian mata dan melatih fokus.

2.2.3 Dampak Negatif *Game Online* Secara Umum

1. Kecanduan.
2. Malas.
3. Kurang tidur.
4. Mengalami kerugian finansial.
5. Radiasi yang dapat merusak kesehatan mata.

2.2.4 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game* menurut Inaray (2022) merupakan jenis kecanduan internet yang merangkum ketergantungan pada teknologi tertentu, yakni *game online*. Waktu bermain *game* berperan penting dalam pembentukan kecanduan. Tingkat

kecanduan dapat diukur dari lama bermainnya. Didukung dengan penelitian oleh (Haysak, Kaya, Dalgar, dan Candansayar, 2016) Kriteria kecanduan diukur dari seberapa sering si pemain bermain *game*. Dengan skala jarang dengan menggunakan waktu 2,1% dalam seminggu, atau memainkan *game* hanya 30 menit perharinya, maka pemain dikatakan tidak kecanduan. Dengan skala cukup sering dengan waktu bermain 1 sampai 3 jam perharinya. Dengan skala sering dengan waktu bermain 3 sampai 5 jam perharinya. Dengan skala sangat sering dengan menggunakan waktu lebih dari 25% dalam seminggu, atau lebih dari 5 jam perharinya, maka pemain dikatakan kecanduan tingkat tinggi.

2.2.4.1 Enam Gejala Inti Kecanduan *Game Online*

Enam gejala inti kecanduan *game online* menurut Inaray (2022), yakni:

1. Konflik. Misalnya, bermain *game online* secara bermakna bertentangan dengan tugas penting lainnya.
2. Penarikan diri. Yaitu emosi negatif muncul jika seseorang tidak dapat bermain *game online*.
3. Kambuh dan pemulihan. Yaitu ketidakmampuan untuk secara sukarela mengurangi waktu yang dihabiskan untuk *game online*.
4. Perubahan perilaku. Yaitu bermain *game online* mendominasi kehidupan seseorang dan mengambil alih tugas-tugas lain.

Gejala lain adalah indikasi keterlibatan tinggi dan berfungsi sebagai syarat untuk gejala kecanduan yang lebih parah. Gejalanya adalah:

1. Toleransi terhadap *game*. Maksudnya, perlu menambah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.
2. *Euphoria*. Yakni bunyi kegembiraan dari bermain *game online*.
3. Kognitif. Yakni sering berpikir tentang *game online*.

2.2.4.2 Motivasi Bermain *Game*

Inaray (2022) menyebutkan motivasi seseorang bermain *game online* adalah dari tiga jenis kebutuhan, yakni rasa pencapaian, visibilitas sosial, dan perasaan mendalam. Selain itu, pada penelitiannya Zhong dan Yao (2013) menyebutkan bahwa terkadang individu bermain *game online* hanya untuk bersantai. Pengguna pada dasarnya didorong oleh keinginan akan keceriaan di dunia fantasi.

2.2.4.3 Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Faktor-faktor kecanduan *game online* menurut Inaray (2022), yakni:

1. Psikologis internal. Misalnya, ciri-ciri kepribadian yang tidak aktif sosio-perilaku, seperti adanya rasa malu, depresi, agresi, pengendalian diri yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- rendah, dan narsisme.
2. Sosial lingkungan dapat mencakup rutinitas pekerjaan, misalnya pada pekerjaan *shift* malam.
 3. Status sosial ekonomi dan demografi. Misalnya, usia dan jenis kelamin.
 4. Desain *game*. *Game* yang sifatnya interaktif, kolaboratif, dan kompetitif, yang melayani kebutuhan sosial individu yang hilang dalam kehidupan nyata mereka. Adalah termasuk *game* yang lebih adiktif dan dapat menjadi faktor pendorong kecanduan *game online*.

Selain itu, menurut Bhagat, Jeong, dan Kim (2020) faktor kecanduan *game* karena kebutuhan individu untuk interaksi sosial *online*, ketidakmampuan interpersonal, pengaturan diri, dan kesepian.

2.2.5 Ciri-ciri Game Online Adiktif

Menurut Inaray (2022) *Game Online* yang bersifat Adiktif adalah dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Bersifat multipemain
2. Bersifat interaktif
3. Bersifat kolaboratif dan kompetitif

Fitur-fitur yang ada tersebut dapat menghilangkan aspek sosial untuk beraktivitas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dan paling berbahaya adalah dapat menimbulkan rasa kecanduan yang berat dan sulit untuk berhenti bermain.

2.3 Dampak positif Mobile Legends

Mobile Legends adalah *game online multiplayer* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile Legends* termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5 sampai 11 orang dalam satu kali permainan. *Mobile Legends* sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-genre *roing payer games* (RPG), karena kita juga harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja, dalam *game Mobile legends* masing masing dalam *team* langsung berhadapan dengan sebuah ronde pertempuran yang sengit. *Mobile legends* ini memiliki berbagai jenis *hero*. Masing masing orang dari *team* yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa satu *hero* ke satu ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih *hero* lain di *game* selanjutnya.

Game Mobile legends ini sering terlihat dimainkan oleh kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari *Smart Phone*-nya, baik itu disekitar rumah, kamping, warung kopi, ataupun di *café*. *Mobile legend* merupakan *game online* yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

saat ini menjadi *Top Free Game* di *Google Play Store*. *Game online Mobile Legends* ini mampu membuat pemain mendapatkan banyak relasi di dalam suatu permainan daripada relasi yang didapat di dunia nyata. Dengan hadirnya *Game Online Mobile Legends* setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan (Hasan dkk., 2021).

Dilansir dari situs *Website Indonesian.id*, menyebutkan pada dasarnya *game online* terkhusus *Mobile Legends* memiliki dampak-dampak positif sebagai berikut:

1. Keuntungan ekonomis.
2. Mengurangi stres dan kelelahan dalam bekerja.
3. Sebagai sarana hiburan.

Akan tetapi, akibat dari dampak positif tersebut, tatkala pemerintah membangun ekosistem kompetitif melalui aneka turnamen nasional hingga internasional.

Sifat *game* yang kompetitif tersebut kemudian menciptakan karakter-karakter pengguna *Mobile Legends* ini juga semakin tendensius dan *toxic*. Secara fisik keberadaan *game* ini sekarang membuat banyak pengguna aktifnya lupa waktu dan cenderung mengabaikan realita sosial dan kegiatan kolektif dalam lingkungan. Secara psikis juga membuat seseorang cenderung acuh tak acuh terhadap diri sendiri dan lingkungan, seseorang yang sudah terkena sindrom adiktif dari *Game Online Mobile Legends* ini akan cenderung mengabaikan aspek sanitas baik dari segi psikis-emosionalnya hingga kesehatan fisiknya.

2.4 Intangibility

Intangibility didefinisikan sebagai sesuatu yang tidak dapat disentuh atau dilihat, dinilai secara tepat, didefinisikan atau digenggam secara mental. Menurut Chen (2010) *Intangibility* merupakan karakteristik yang membedakan layanan dan mengacu pada kurangnya persepsi tentang variabilitas, dan kemustahilan layanan sebelum dilakukan. Layanan *game online*, termasuk bisnis berbasis internet dan *intangibility* menentukan niat bermainnya. Chen dkk. (2012) mengemukakan bahwa *intangibility* atau nilai tidak berwujud ini terdiri dari tiga dimensi: fisik, mental, dan umum. Risiko yang dirasakan tidak berwujud atau *intangibility* memiliki hubungan yang kuat di lingkungan *game online*. Risiko tersebut meliputi waktu, keuangan, fisik, kinerja, dan psikologis atau perilaku.

2.5 Mahasiswa

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi. Baik negeri, maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa (Kurniawati dan Harmaini, 2020).

2.6 Metode Kuantitatif

Menurut Dhamayanthie (2020) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik. Dalam penelitian kuantitatif, perlu adanya penyebaran kuesioner atau angket.

2.6.1 Tujuan Penelitian Kuantitatif

1. Untuk pengembangan model matematis. karena penelitian ini tidak sekedar menggunakan teori yang dimbil lewat kajian literatur teori. Namun juga pentingnya membangun hipotesa yang memiliki keterkaitan dengan fenomena yang akan diteliti menggunakan metode ini.
2. Melakukan pengukuran dan merupakan pusat pengukuran. Hal ini dikarenakan hasil dari pengukuran bisa membantu dalam melihat hubungan fundamental antara pengamatan empiris dengan hasil data yang diambil secara kuantitatif. Tujuan lain yakni membantu dalam menentukan hubungan anatar variabel dalam sebuah populasi.
3. Menentukan desain penelitian. Terdapat dua desain penelitian, yakni studi deskriptif dan studi eksperimental. Penelitian deskriptif jika peneliti hanya melakukan uji relasi antar variabel satu kali saja, sementara untuk penelitian eksperimen para peneliti akan melakukan pengukuran antar variabel yang dilakukan sebelum dan sesudah penelitian.

2.6.2 Karakteristik Penelitian Kuantitatif

1. Tidak berorientasi pada hasil. Melainkan lebih kepada proses, meskipun bahan yang diteliti bersifat sangat unik tetapi prosesnya tetap lebih menonjolkan latar penelitian secara ilmiah.
2. Harus memiliki kredibilitas, audibilitas, transferabilitas dan konfirmabilitas untuk melihat data secara keseluruhan. Sementara itu, dalam melakukan analisis data digunakan pelaporan secara deskriptif.

2.6.3 Jenis-jenis Penelitian Kuantitatif

1. Metode komparatif. Adalah contoh penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui perbedaan variabel yang diteliti, tidak untuk kemampuan manipulasi dalam proses penelitiannya dengan tujuan agar data yang dihasilkan benar-benar objektif dan akurat. Dapat dikatakan bahwa metode komparatif dilakukan secara alami sehingga hasil dari analisa pada perbe-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

daan variabel terlihat jelas.

2. Metode deskriptif. Merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menyampaikan fakta dengan memberi penjelasan dari apa yang dilihat, diperoleh hingga dialami dan dirasakan. Peneliti cukup menuliskan atau melaporkan hasil laporan berupa pandangan mata mereka. Dalam hal ini penulis atau peneliti hanya cukup menggambarkan objek yang sedang diteliti tanpa rekayasa.
3. Metode korelasi. Jenis penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan dua atau lebih hasil penelitian. Metode ini lebih tepat digunakan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan. Agar hasil penelitian yang didapat lebih jelas dan spesifik, selain itu tepat digunakan untuk penelitian dalam mengetahui titik tolak penelitian sudah jelas.

2.6.4 Langkah-langkah dalam melakukan penelitian kuantitatif

1. Membuat rumusan masalah.
2. Tentukan landasan teori.
3. Merumuskan hipotesis.
4. Pengumpulan data.
5. Menganalisis data.
6. Kesimpulan.

2.7 Teori *Self-Efficacy*

Self-Efficacy adalah perasaan motivasi untuk perilaku manusia. Itu dibangun atas evaluasi diri atas kemampuan seseorang untuk mengimplementasikan tindakan yang diperlukan. Para peneliti sesuai konteks studi mereka, menamakan *Self-Efficacy* komputer atau *Self-Efficacy* internet (Sharma dkk., 2020). *Self-Efficacy* mencerminkan *Locus of Control* internal karena berfokus pada keterampilan pribadi seseorang. Item dari *Self-Efficacy* memiliki efek yang kuat dan signifikan pada niat subjek untuk melakukan sesuatu secara teratur (Bhattacharjee, Perols, dan Sanford, 2008).

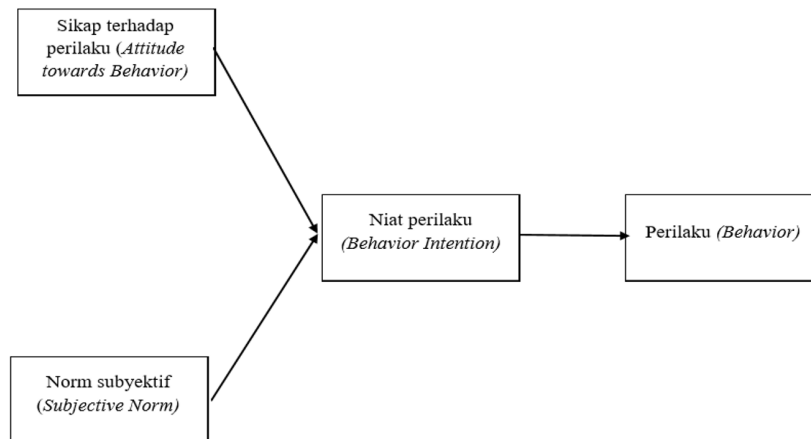
Self-Efficacy adalah penentu utama kinerja tugas individu dan telah ditemukan memiliki efek psikologis dan perilaku yang beragam di banyak bidang fungsi psikososial manusia. Telah diidentifikasi lebih dari dua puluh tiga faktor antecedent dan konsekuen yang secara teoritis terkait dengan *Self-Efficacy* TI, termasuk sikap terhadap penggunaan TI, kecemasan TI, dan lainnya. Tingkat *Self-Efficacy* TI dibagi menjadi level tinggi dan rendah sesuai dengan nilai rata-rata. Ketergantungan TI dibagi menjadi ketergantungan tinggi dan rendah (Shu, Tu, dan Wang, 2011).

Self-Efficacy TI dianggap telah memainkan peran penting dalam mempen-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model *Theory of Reasoned Action* (TRA) dapat dilihat Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Model TRA

Gambar menunjukkan model TRA. Model ini menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) seseorang, misalnya sikap terhadap belajar, digabung dengan norma-norma subyektif (*Subyective Norms*), misalnya kepercayaan-kepercayaan orang lain terhadap belajar, akan mempengaruhi niat (*behavior intention*) terhadap belajar dan akhirnya akan menentukan belajar atau tidak.

2.8.1 Sikap

Sikap (*attitude*) adalah evaluasi kepercayaan (*belief*) atau perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku. Sikap terhadap suatu perilaku (*attitude toward a behavior*) merupakan suatu evaluasi menyeluruh seseorang dalam melakukan suatu perilaku. Penelitian empiris telah menunjukkan bahwa evaluasi menyeluruh sering berisi dengan dua komponen yang terpisah. Satu komponen adalah sifat dari instrumentalnya, yang diwakili oleh semacam pasangan-pasangan kata sifat seperti berguna-tidak berguna, dan berbahaya-bermanfaat. Komponen kedua lebih banyak ke kualitas pengalaman dan dihubungkan dengan skala semacam menyenangkan-tidak menyenangkan dan suka-tidak suka. Disarankan untuk menggunakan gabungan dari kedua komponen ini ditambah dengan skala baik-jelek untuk menangkap evaluasi menyeluruh dengan baik.

2.8.2 Norma-norma subyektif

Norma-norma *subyektif* (*subjective norms*) adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan mempengaruhi niat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan.

2.8.3 Model TRA yang lengkap

Digabungkan bersama pengaruh niat perilaku (*behavioral intention*) terhadap perilaku (*behavior*) dan menentukan penentu-penentu dari niat, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) dan norma subjektif (*subjective norm*) ditambah dengan kepercayaan-kepercayaan perilaku (*behavior beliefs*) dan kepercayaan-kepercayaan normatif (*normative beliefs*) menjadi suatu model lengkap yang disebut dengan teori tindakan beralasan (*theory reasoned action*) yang lengkap.

2.9 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dengan judul *Online game addiction among adolescents: motivational and prevention factor* (kecanduan game online di kalangan remaja: faktor motivasi dan pencegahan) oleh Inaray (2022) menggunakan empat variabel, yakni faktor motivasi, bermain, kecanduan, dan pencegahan. Sehingga untuk penelitian ini, diadopsi variabel bermain *game online* dan pencegahan.

Dimana, pada penelitian sebelumnya menunjukkan hasil analisis kecanduan *game* dimulai dari adanya motivasi bermain *game*. Kebutuhan fungsional akan hubungan sosial dan pelarian merupakan pendorong penting dari kecanduan *game* yang berlebihan. Waktu bermain *game* berperan penting dalam pembentukan dan penentuan tingkat kecanduan dari *game online*. Faktor pencegahan dan pengurangan dampak buruk yang paling mempengaruhi adalah pengalihan perhatian, biaya yang dirasakan, pendidikan/rasionalisasi dan pemantauan orang tua dapat mengurangi bermain *game*.

Temuan juga menyarankan bahwa berbagai strategi pencegahan atau pengurangan bahaya yang dapat manjur dalam mengurangi bermain *game online* dan kecanduan. Maka, ini menyiratkan bahwa keluarga, guru, pemerintah dapat membantu mencegah dan mengurangi bahaya kecanduan *game* melalui, pendidikan, kenaikan biaya, dan menyediakan akses untuk mengubah aktivitas tatap muka misalnya membangun klub olahraga, taman, dan pusat komunitas.

2. Penelitian dengan judul *A Dual Identity Perspective of Obsessive Online Social Gaming* (Perspektif Identitas Ganda dari *Game Sosial Online Obsesif*) oleh Gong dkk. (2021) menggunakan tiga variabel utama, yaitu identitas berbasis materi, identitas berbasis manusia, dan perilaku yang sesuai. Di dalam variabel tersebut, terdapat beberapa atribut-atribut seperti keterikatan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

efikasi diri, kepuasan, kekraban grup yang juga merupakan motivasi dan pendorong dari niat bermain *game online*. Dan ada atribut penggunaan adiktif dan berlebihan dengan kata lain kecanduan. Sehingga, untuk penelitian ini diadopsi variabel motivasi dan kecanduan.

Hasil analisis menunjukkan identitas materi dan identitas berbasis mnusia secara signifikan dan positif mempengaruhi dan memotivasi niat bermain *game online* sehingga menimbulkan penggunaan adiktif dan berlebihan atau kecanduan. Temuan juga menunjukkan Ada empat tipe penggunaan Teknologi obsesif atau *game online* ini, yakni pengguna impuisif, penggunaan kompulsif, penggunaan berlebihan, dan penggunaan adiktif. Pengembangan penyimpangan TI penggunaan Teknologi obsesif (*game online*) ini membahas tentang perilaku menyimpang yang dapat dibedakan berdasarkan penggunaan TI yang menyimpang dan perilaku yang menyimpang karena penggunaan TI obsesif ini (*game online*).

3. Penelitian dengan judul *Impact of Intangibility on perceived risk associated with online games* (Dampak tidak berwujud pada risiko yang dirasakan terkait dengan *game online*) oleh Chen dkk. (2012). Pada penelitian ini, hanya menggunakan satu variabel, yakni *intangibility*. Namun, ada enam kontrol variabel, yang merupakan risiko-risiko yang muncul akibat kecanduan *game online*, meliputi sosial, waktu, keuangan, fisik, kinerja, dan perilaku. Sehingga untuk penelitian ini, peneliti mengambil variabel risiko *intangibility*.

Hasil analisis penelitian ini memberikan bukti yang mendukung pernyataan bahwa isyarat tak terwujud *game online* memiliki efek yang kuat dan langsung secara signifikan pada semua dimensi risiko yang dirasakan (sosial, waktu, keuangan, fisik, kinerja dan psikologis). Intangibilitas berdampak besar pada risiko saat bermain *game online*.

4. Penelitian dengan judul *Understanding continuance intention to play online games: roles of self-expressiveness, self-congruity, self-efficacy, and perceived risk* (Memahami niat peran berkelanjutan untuk bermain *game online*: ekspresi diri, kesesuaian diri, kemajuan diri, dan risiko yang dirasakan) oleh Sharma dkk. (2020) menggunakan tujuh variabel, yakni kesesuaian diri, kenikmatan yang dirasakan, kegunaan yang dirasakan, efikasi diri, ekspresi diri, risiko yang dirasakan, dan niat kelanjutan bermain. Untuk penelitian ini, hanya diadopsi atribut dari risiko yang dirasakan yakni risiko privasi.

Hasil analisis menunjukkan motivasi untuk memicu seseorang berkelanjut-

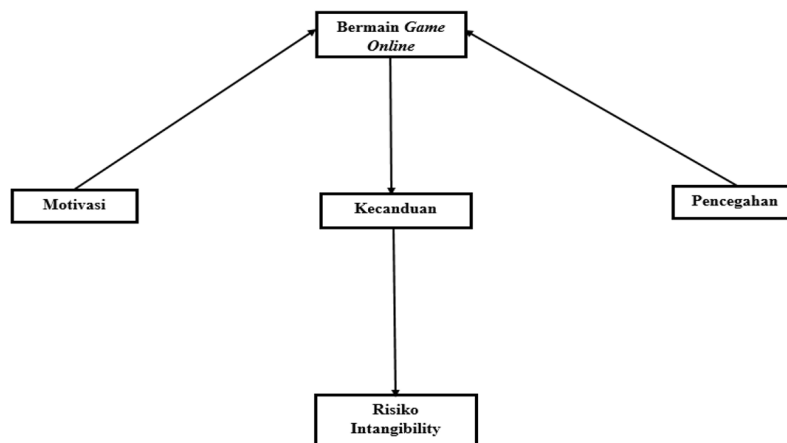
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

an bermain *game* yakni nilai konsumsi. Dengan nilai kesenangan hedonis dan nilai kegunaan yang dirasakan (*utilitarian*). Singkatnya, orang cenderung terus bermain *game online* hanya ketika dimensi seperti ekspresi diri, kesesuaian diri, kemandirian diri dan dimensi nilai hedonis dan utilitarian terealisasikan. Sedangkan risiko yang meningkat dilingkungan *online* dipicu oleh kekhawatiran terkait privasi dan keamanan sistem.

2.10 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu kerangka pemikiran yang disusun untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam kerangka konseptual ini, menggambarkan hubungan antara variabel tidak terikat (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Dimana, dalam penelitian ini, menggunakan variabel independen yakni motivasi dan pencegahan. Sedangkan variabel dependennya yakni bermain *game online*, kecanduan, dan risiko *intangibility*. Berikut kerangka konseptual atau model pada penelitian ini pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual diatas, merupakan gabungan dari beberapa model yang diambil dari penelitian terdahulu. Dari penelitian oleh Inaray (2022) diadopsi variabel kecanduan dan pencegahan. Dari penelitian oleh Gong dkk. (2021) diadopsi variabel bermain *game online* dan motivasi. Dari penelitian oleh Chen dkk. (2012) diambil variabel risiko *intangibility*. Selain itu, variabel motivasi juga didukung dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dijabarkan oleh Gong dkk. (2021) sikap dan norma subyektif yang mempengaruhi niat perilaku (motivasi) bermain *game online*.

2.10.1 Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan batin individu yang mendorong mereka untuk mengambil tindakan dan pencapaian yang diharapkan. Ketika berbicara tentang *game online*, orang yang berbeda mungkin termotivasi oleh kebutuhan yang berbeda-beda bahkan jika mereka memainkan *game* yang sama. Sehingga proses permainan menghasilkan makna dan konsekuensi berbeda untuk setiap pemain (Zhong dan Yao, 2013).

2.10.2 Bermain Game Online

Bermain *game online* telah menjadi aktivitas yang tidak asing bagi orang-orang di seluruh dunia. Bermain berulang juga dapat mengarah pada pengembangan keterampilan bermain *game*, dan akibatnya efikasi diri bermain *game*. Pemain akan merasa ketagihan dan menimbulkan kecanduan (Tanes, 2017).

2.10.3 Kecanduan

Kecanduan teknologi merupakan keadaan psikologis pengguna dari ketergantungan berlebihan pada penggunaan teknologi dimana perilaku pengguna teknologi ini akan mengabaikan aktivitas penting lainnya (Inaray, 2022). Menurut Young (2009) Kecanduan *game online* dapat menyebabkan konsekuensi yang sangat besar bagi para pemainnya. Pecandu *game* rela melupakan tidur, makan, dan interaksi dengan orang sekitar hanya untuk menggunakan lebih banyak waktu dalam bermain *game*.

2.10.4 Risiko Intangibility

Intangibility adalah sesuatu yang tidak berwujud secara fisik tidak bisa disentuh ataupun terlihat oleh kasat mata (Christophe, 2003). Pada penelitiannya, Chen (2010) menyatakan risiko *intangibility* merupakan risiko yang dirasakan karena adanya penggunaan teknologi seperti *game online*. Risiko tersebut adalah risiko yang tidak berwujud diantaranya risiko sosial, waktu, keuangan, fisik, kinerja, perilaku dan privasi.

2.10.5 Pencegahan

Pencegahan bermain *game online* yakni beberapa faktor yang dapat memotivasi seseorang untuk mengurangi dampak buruk bermain *game* dan kecanduan (Inaray (2022)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

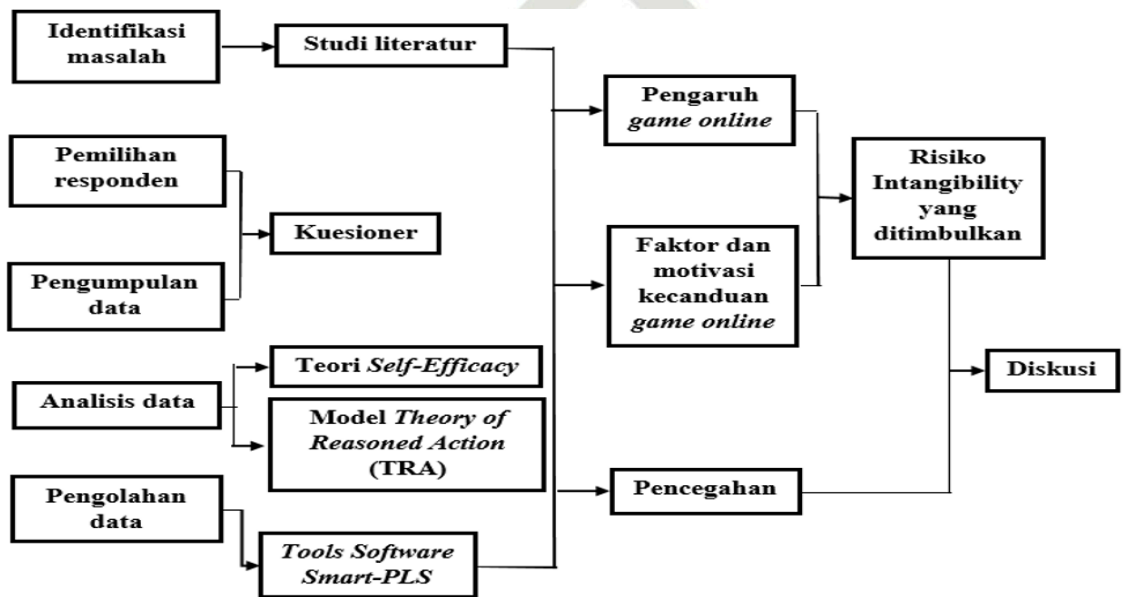
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Metodologi Penelitian

Secara garis besar, tugas akhir ini menggunakan data kuesioner dengan objek penelitian mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau mengenai pemakaian *game online*. Data tersebut akan diolah dan digunakan untuk aktivitas analisis pengaruh dan dampak *intangibility Game Online Mobile Legends*. Ilustrasi tahapan penelitian ini dapat dilihat di Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Metodologi Penelitian

Objek dan inti masalah dari penelitian ini adalah pengaruh dan dampak *intangibility game online*. Pada penelitian ini dibatasi hanya pada *game online* bernama *Mobile Legends*. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah risiko dan perilaku mahasiswa. Perilaku mahasiswa dalam penelitian ini dibatasi pada segala tindakan menyimpang yang dilakukan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang diakibatkan karena adanya pengaruh dari kecanduan *game online*. Risiko yang ditimbulkan adalah sebagai berikut:

1. Sosial.
2. Waktu.
3. Keuangan.
4. Fisik.
5. Kinerja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Privasi.
7. Perilaku.

Perilaku menyimpang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Malas bergerak dan beraktifitas. Khususnya bagi mahasiswa malas mengerjakan tugas kuliah.
2. Lupa waktu dan menyebabkan berkurangnya jam tidur.
3. Mengalami kerugian finansial.
4. Radiasi yang dapat merusak kesehatan mata.
5. Mengabaikan lingkungan dan malas berinteraksi dengan orang-orang sekitar.
6. Acuh tak acuh pada diri sendiri dari aspek kesehatan fisiknya.
7. Mengabaikan aspek sanitas psikis emosionalnya.

3 Tahap Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini, kegiatan identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan studi pustaka yaitu dengan membaca literatur-literatur yang ada. Dalam penelitian, peneliti melakukan kajian terhadap beberapa literatur terkait penelitian yang sedang peneliti lakukan. Literatur-literatur tersebut berupa:

1. Buku.
2. Jurnal.
3. Artikel.
4. Penelitian terdahulu tentang pengaruh dari *game online*.

Kegiatan ini bukan hanya untuk acuan informasi saja, tetapi juga referensi agar mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian sebelumnya.

3 Pemilihan Responden

Tahap pemilihan responden ini dilakukan dengan teknik purposive sampling. Dalam teknik ini, penilaian terhadap siapa yang sebaiknya berpartisipasi dalam menjadi responden penelitian ini. Seorang peneliti dapat secara sistematis memilih subjek yang dianggap representatif terhadap suatu populasi. Jadi pada penelitian ini peneliti menentukan kriteria responden yang dibutuhkan, yakni sebagai berikut:

1. Responden masih berstatus sebagai mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Responden adalah individu yang pernah memainkan *Game Online Mobile Legend*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Jumlah mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebanyak 26.972 orang. Jumlah responden pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan Teknik Slovin. Didapatkan pada *website* Metpenkuantitatif.com oleh Nendah Larasati, 2019. Tabel perhitungan Slovin dengan taraf kesalahan 10% maka didapatkan responden pada penelitian ini berjumlah 270 orang.

3.4 Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dapat dilihat pada Lampiran A. Kuesioner disebar untuk mendapatkan data. Melakukan pendataan kuesioner untuk menentukan penelitian pengaruh *game online*, menentukan tingkat kecanduan *game online*, mengidentifikasi risiko *intangibility* dan perilaku yang ditimbulkan, dan ada atau tidaknya *selfcontrol* dan keinginan untuk mengurangi candu dari *game online* itu.

3.5 Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Model *Theory of Reasoned Action* (TRA) dengan melakukan enam langkah pengukuran untuk analisis data, yakni sebagai berikut:

1. Pengukuran niat Pada tahapan ini, dilakukan pengukuran pada niat-niat yang berhubungan dengan perilaku-perilaku atau tindakan-tindakan *volitional* dan dapat memprediksi mereka dengan akurasi yang tinggi.
2. Pengukuran sikap Pada tahapan ini, dilakukan pengukuran pada sikap terhadap suatu perilaku individu untuk menangkap atau menganalisa evaluasi menyeluruh mengenai sikap terhadap perilaku dari individu itu sendiri.
3. Pengukuran norma subyektif Pada tahapan ini, dilakukan pengukuran pada norma subyektif dengan memberikan beberapa pertanyaan berbeda untuk mendapatkan pengukuran langsung dari norma subyektif.
4. Pengukuran motivasi Pada tahapan ini, dilakukan pengukuran pada motivasi dengan memberikan pertanyaan pada kuesioner yang berisi ada atau tidaknya referensi untuk memotivasi melakukan suatu tindakan.
5. Pengukuran kekuatan kepercayaan normatif Pada tahapan ini, dilakukan pengukuran pada kepercayaan normatif dengan memberikan pertanyaan pada kuesioner yang berisi kekuatan kepercayaan terhadap perilaku dari referensi dan individu itu sendiri.

3.6 Pengolahan data

Setelah data terkumpul, selanjutnya akan diolah dengan mengelompokkan setiap data sesuai dengan klasifikasi pada penelitian ini. Seperti apakah *Game On-*

line *Mobile Legends* sering digunakan atau tidak oleh responden, apa saja yang memotivasi responden sehingga memainkan *game online* hingga motivasi yang membuat responden kecanduan dan terus menerus memainkan *game online*, usaha pencegahan apa saja yang telah dilakukan responden untuk mengurangi tingkat kecanduan *game online*, hingga risiko *intangibility* dan perilaku menyimpang apa saja yang ditimbulkan responden karena adanya kecanduan *game online* ini. Proses pengolahan data yang telah didapat pada penelitian ini adalah dengan bantuan *tools Software Smart PLS*.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini, berisi tentang kesimpulan dan hasil dari penelitian dan dokumentasi pada Lampiran B berdasarkan tahap-tahap sebelumnya dari tahap identifikasi masalah, pemilihan responden, pengumpulan data, analisis data, dan pengolahan data. Hasil dari tahap akhir ini nantinya berupa laporan tugas akhir yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan demi kelancaran dan kesuksesan penelitian pengaruh dan dampak *intangibility game online* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini, didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa *game online* khususnya *Mobile Legends* berpengaruh terhadap mahasiswa UIN Suska Riau, dimana pengaruh terbesar dari *game online* adalah kecanduan. Karena sebagian besar dari sampel mahasiswa yang diambil, tercatat kecanduan yakni sebanyak 171 dari 220 mahasiswa dengan tingkat kecanduan yang berbeda-beda. Yakni meliputi tinggi, sedang, dan rendah.
2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game Online Mobile Legends* adalah adanya risiko *intangibility* meliputi sosial, waktu, kinerja, fisik, keuangan, privasi, dan perilaku. Dimana risiko ini muncul sesuai dengan tingkat kecanduan pemain. Semakin tinggi tingkat kecanduannya, maka semakin banyak risiko yang dirasakannya. Namun pada keseluruhannya, risiko paling banyak ditimbulkan baik dari tingkat kecanduan tinggi maupun rendah adalah risiko kinerja, risiko privasi, dan risiko perilaku.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan merupakan usulan beberapa cara pencegahan kecanduan *game online*:

1. Minta bantuan pada orang sekitar seperti orang tua atau teman untuk mengingatkan atau membatasi waktu bermain *game online*.
2. Lakukan upaya pengurangan waktu bermain *game* secara bertahap setiap harinya
3. Perbanyak aktivitas seperti olahraga atau berkumpul dengan keluarga sehingga banyak berinteraksi dengan orang-orang sekitar dan perlahan melupakan *game online*.

Selain itu, diharapkan adanya penelitian selanjutnya mengenai analisis kecanduan *game online* jenis lainnya dengan menggunakan teori dan model lain yang lebih kompleks agar dapat mendapatkan hasil yang lebih signifikan. Karena pada penelitian ini memiliki kekurangan yakni lemahnya model yang digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Amad, N., dan Abdulkarim, H. (2019). The impact of flow experience and personality type on the intention to use virtual world. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(12), 1074–1085.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- American Psychiatric Association, D., Association, A. P., dkk. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: Dsm-5* (Vol. 5) (No. 5). American psychiatric association Washington, DC.
- Baysak, E., Kaya, F., Dalgat, I., dan Candansayar, P. (2016). *Klinik psikofarmakoloji bülteni-bulletin of clinical online game addiction in a sample from turkey: Development and validation of the turkish version of game addiction scale online game addiction in a sample from turkey: Development and validation of the turkish version of game addiction scale*. vol.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., dan Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449–463.
- Bhattacharjee, A., Perols, J., dan Sanford, C. (2008). Information technology continuance: A theoretic extension and empirical test. *Journal of Computer Information Systems*, 49(1), 17–26.
- Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M. D., dan Kuss, D. J. (2015). Internet gaming addiction: The case of massively multiplayer online roleplaying games. *Textbook of addiction treatment: International perspectives*, 1515–1525.
- Bosch, P. A., dan McCarthy, S. (2021). Antecedents and consequences of problematic smartphone use: A systematic literature review of an emerging research area. *Computers in human behavior*, 114, 106414.
- Charlton, J. P., dan Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Chen, L. S.-L. (2010). The impact of perceived risk, intangibility and consumer characteristics on online game playing. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1607–1613.
- Chen, L. S.-L., Lee, Y.-H., dan Wang, S.-T. (2012). Impact of intangibility on perceived risk associated with online games. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1021–1032.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Cole, H., dan Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*, *10*(4), 575–583.
- Csack, C. M. (2016). Spirituality and self-realisation as ‘other-than-human’: the otherkin and therianthropy communities. Dalam *Fiction, invention and hyper-reality* (hal. 54–71). Routledge.
- Deng, X., Doll, W., dan Truong, D. (2004). Computer self-efficacy in an ongoing use context. *Behaviour & Information Technology*, *23*(6), 395–412.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak game online terhadap perilaku mahasiswa akamigas balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, *4*(1), 13–15.
- Endrik, E., dan Hanif, M. (2022). Dampak game online terhadap perilaku sosial pemuda desa air dingin kabupaten rejang lebong. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, *2*(4), 151–162.
- Ferguson, C. J., dan Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and emotion*, *37*, 154–164.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... others (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, *140*(Supplement_2), S81–S85.
- Gong, X., Cheung, C. M., Zhang, K. Z., Chen, C., dan Lee, M. K. (2021). A dual-identity perspective of obsessive online social gaming. *Journal of the Association for Information Systems*, *22*(5), 1245–1284.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., dan Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior*, *10*(2), 290–292.
- Hasan, A., Rahmat, A., dan Napu, Y. (2021). Dampak game online mobile legends terhadap perilaku sosial remaja. *Student Journal of Community Education*, 1–13.
- Huang, H.-C., Cheng, T., Huang, W.-F., dan Teng, C.-I. (2018). Impact of on-line gamers’ personality traits on interdependence, network convergence, and continuance intention: Perspective of social exchange theory. *International Journal of Information Management*, *38*(1), 232–242.
- Inaray, S. (2022). *Hubungan antara dimensi kepribadian big five dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja di kota makassar* (Unpublished doctoral dissertation). UNIVERSITAS BOSOWA.
- Jogiyanto, H. M. (2007). Sistem informasi keperilakuan. *Yogyakarta: Andi Offset*, 235.
- Johnson, L. R. (2016). *Community-based qualitative research: Approaches for education and the social sciences*. Sage Publications.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kardefelt-Winther, D. (2015). A critical account of dsm-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research & Theory*, 23(2), 93–98.
- Kaur, P., Dhir, A., Chen, S., dan Rajala, R. (2021). Attitudinal and behavioral loyalty toward virtual goods. *Journal of Computer Information Systems*, 61(2), 118–129.
- Kowert, R., dan Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in human behavior*, 53, 556–566.
- Kurniawati, R., dan Harmaini, H. (2020). Kecanduan game online dan empati pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65–73.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., dan Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959–966.
- Lee, P. T. Y., Chau, M., dan Lui, R. W. C. (2021). The role of attitude toward challenge in serious game design. *Journal of Computer Information Systems*, 61(4), 383–394.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77–95.
- Mulyawan, I., dan Rafdinal, W. (2021). Mobile games adoption: An extension of technology acceptance model and theory of reasoned action. Dalam *Iop conference series: Materials science and engineering* (Vol. 1098, hal. 032022).
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar. *ALMA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–54.
- Nuralimi, A. F., Izazi, R. N. T., Oktavia, H., dan Faisa, H. A. (2021). Pembuatan model balanced scorecard ti menggunakan pendekatan structural equation modelling (sem) berbasis varian di pt. telekomunikasi indonesia tbk pada unit business service. *eProceedings of Engineering*, 8(5).
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M., dan Rigby, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and social psychology bulletin*, 35(2), 243–259.
- Putri, N. F. R., dan Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children. *PSIKODIMENSIA*, 17(2), 120–134.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., dan Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

german nationwide survey. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 269–277.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., dan Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30, 344–360.

Sharma, T. G., Tak, P., dan Kesharwani, A. (2020). Understanding continuance intention to play online games: the roles of hedonic value, utilitarian value and perceived risk. *Journal of Internet Commerce*, 19(3), 346–372.

Shi, Q., Tu, Q., dan Wang, K. (2011). The impact of computer self-efficacy and technology dependence on computer-related technostress: A social cognitive theory perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 27(10), 923–939.

Tanes, Z. (2017). Shall we play again? the effects of repetitive gameplay and self-efficacy on behavioural intentions to take earthquake precautions. *Behaviour & Information Technology*, 36(10), 1037–1045.

Wang, S., Shi, G., Lu, M., Lin, R., dan Yang, J. (2021). Determinants of active online learning in the smart learning environment: An empirical study with pls-sem. *Sustainability*, 13(17), 9923.

Weinstein, A., dan Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 277–283.

Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. Dalam *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (hal. 187–207). Springer.

Yen, J.-Y., Ko, C.-H., Yen, C.-F., Wu, H.-Y., dan Yang, M.-J. (2007). The comorbid psychiatric symptoms of internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (adhd), depression, social phobia, and hostility. *Journal of adolescent health*, 41(1), 93–98.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355–372.

Zhong, Z.-J., dan Yao, M. Z. (2013). Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of online game addiction. *Asian Journal of Communication*, 23(5), 555–573.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A KUESIONER

LAMPIRAN A KUESIONER

Analisis Pengaruh dan Dampak Intangibility *Game Online Mobile Legend* Pada Mahasiswa UIN Suska Riau

Saudara/saudari terhormat,

Bersama ini, saya mohon kesedian saudara/saudari untuk menjadi responden dalam penelitian tugas akhir ini. Maka dari itu dimohon kesediannya untuk mengisi kuesioner di bawah ini. Jawaban saudara/saudari merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terimakasih.

I. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara/saudari

Apakah anda merupakan pemain dari *game online mobile legend*?

Ya (silahkan isi pertanyaan berikutnya)

Tidak (anda tidak perlu menjawab pertanyaan selanjutnya. Terimakasih)

II. Identitas Responden

Nama / inisial:

Semester:

2

4

6

8

10

12

14

III. Petunjuk Pengisian

Pilihlah pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat saudara/saudari. Dengan kriteria penilaian:

STS : Sangat Tidak Setuju = Skor 1

TS : Tidak Setuju = Skor 2

S : Setuju = Skor 3

SS : Sangat Setuju = Skor 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daftar pertanyaan variabel bermain *game online*

1. Waktu bermain terlama perhari

30 menit

1-3 jam

3-5 jam

lebih dari 5 jam

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|---|-----|----|---|----|
| 2 | Saya sering bermain <i>game</i> lebih lama dari yang saya inginkan | | | | |
| 3 | Saya lebih banyak menghabiskan waktu luang saya dengan bermain <i>game</i> daripada hal lainnya | | | | |
| 4 | Banyak energi, waktu dan usaha telah dicurahkan untuk bermain <i>game online</i> | | | | |

Daftar pertanyaan variabel motivasi

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|--|-----|----|---|----|
| 1 | Penting bagi saya untuk menaikkan level karakter permainan saya secepat mungkin | | | | |
| 2 | Penting bagi saya untuk mendapatkan <i>item</i> langka yang tidak akan pernah dimiliki sebagian besar pemain | | | | |
| 3 | Saya menikmati memiliki hubungan <i>romantic cyber</i> dengan pemain lain | | | | |
| 4 | Saya biasanya bermain <i>game online mobile legend</i> sehingga saya dapat menghindari memikirkan beberapa masalah atau kekhawatiran kehidupan nyata | | | | |
| 5 | Alasan saya memainkan <i>mobile legend</i> adalah untuk kesenangan dan kepuasan | | | | |

Daftar pertanyaan variabel kecanduan

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|---|-----|----|---|----|
| 1 | Kehidupan sosial saya terkadang terganggu karena saya bermain <i>game online mobile legend</i> | | | | |
| 2 | Ketika saya tidak bermain <i>game mobile legend</i> saya sering merasa gelisah | | | | |
| 3 | Saya telah melakukan upaya yang gagal untuk mengurangi waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game mobile legend</i> | | | | |
| 4 | Pertengkaran terkadang muncul di rumah karena waktu yang saya habiskan untuk <i>game mobile legend</i> | | | | |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daftar pertanyaan variabel pencegahan

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|--|-----|----|---|----|
| 1 | Selain <i>game online mobile legend</i> , saya memiliki hobi lain | | | | |
| 2 | Ada aktivitas yang lebih menarik daripada <i>game mobile legend</i> | | | | |
| 3 | Saya sering menghadiri pertemuan atau acara yang diadakan oleh keluarga ataupun teman saya | | | | |
| 4 | Orang tua saya mengontrol waktu bermain <i>game</i> saya | | | | |

Daftar pertanyaan variabel intangibility

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|-----------------|--|-----|----|---|----|
| 1 (sosial) | Berpartisipasi dalam <i>game online</i> memperburuk citra orang lain terhadap saya | | | | |
| 2 (waktu) | Saya khawatir membuang-buang waktu terlalu banyak untuk berpartisipasi dalam <i>game online</i> | | | | |
| 3 (kinerja) | Bermain <i>game mobile legend</i> terkadang mengganggu pekerjaan atau belajar saya | | | | |
| 4 (fisik) | Saya telah merugikan diri sendiri karena sering melupakan makan dan tidur karena bermain <i>game mobile legend</i> | | | | |
| 5 (keuangan) | Bermain <i>game online</i> bisa melibatkan kerugian finansial | | | | |
| 6 (privasi) | Saya merasa khawatir saat membagikan detail pribadi saya di <i>game online</i> | | | | |
| 7 (perilaku) | Ketika saatnya untuk beraktivitas seperti belajar dan olahraga untuk menghindari <i>game online</i> , anda telah melakukan sebanyak yang dianjurkan oleh keluarga dan orang-orang sekitar anda | | | | |

Catatan: dampak / risiko yang paling dirasakan saudara/saudari selama bermain *game online mobile legend*:

LAMPIRAN B DOKUMENTASI

KUESIONER

Analisis Pengaruh dan Dampak Intangibility Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa UIN Suska Riau

Saudara/saudari terhormat,

Bersama ini, saya mohon kesedian saudara/saudari untuk menjadi responden dalam penelitian tugas akhir ini. Maka dari itu dimohon kesediannya untuk mengisi kuesioner di bawah ini. Jawaban saudara/saudari merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terimakasih.

I. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara/saudari

Apakah anda merupakan pemain dari *game online mobile legend* ?

- Ya (silahkan isi pertanyaan berikutnya)
- Tidak (anda tidak perlu menjawab pertanyaan selanjutnya. Terimakasih)

Identitas Responden

Nama / inisial : Acel Irfan

Semester : 6

 2 4 6 8 10 12 14

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

II. Petunjuk Pengisian

Pilihlah pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat saudara/saudari.

Dengan kriteria penilaian :

- STS : Sangat Tidak Setuju = Skor 1
 TS : Tidak Setuju = Skor 2
 S : Setuju = Skor 3
 SS : Sangat Setuju = Skor 4

Daftar pertanyaan variabel bermain *game online*

Pada bagian ini, silahkan pilih salah satu pernyataan yang sesuai dengan keadaan saudara/saudari.

1. Waktu bermain terlama perhari

- 30 menit 1-3 jam
 3-5 jam lebih dari 5 jam

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|---|-----|----|---|----|
| 2 | Saya sering bermain <i>game</i> lebih lama dari yang saya inginkan | | | ✓ | |
| 3 | Saya lebih banyak menghabiskan waktu luang saya dengan bermain <i>game</i> daripada hal lainnya | | ✓ | | |
| 4 | Banyak energy, waktu dan usaha telah dicurahkan untuk bermain <i>game online</i> | | | ✓ | |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daftar pertanyaan variabel motivasi

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|--|-----|----|---|----|
| 1 | Penting bagi saya untuk menaikkan level karakter permainan saya secepat mungkin | | | ✓ | |
| 2 | Penting bagi saya untuk mendapatkan item langka yang tidak akan pernah dimiliki sebagian besar pemain | | | ✓ | |
| 3 | Saya menikmati memiliki hubungan <i>romantic cyber</i> dengan pemain lain | | ✓ | | |
| 4 | Saya biasanya bermain <i>game online mobile legend</i> sehingga saya dapat menghindari memikirkan beberapa masalah atau kekhawatiran kehidupan nyata | | | ✓ | |
| 5 | Alasan saya memainkan <i>mobile legend</i> adalah untuk kesenangan dan kepuasan | | | ✓ | |

Daftar pertanyaan variabel kecanduan

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|---|-----|----|---|----|
| 1 | Kehidupan sosial saya terkadang terganggu karena saya bermain <i>game online mobile legend</i> | | ✓ | | |
| 2 | Ketika saya tidak bermain <i>game mobile legend</i> saya sering merasa gelisah | | ✓ | | |
| 3 | Saya telah melakukan upaya yang gagal untuk mengurangi waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game mobile legend</i> | | ✓ | | |
| 4 | Pertengkaran terkadang muncul di rumah karena waktu yang saya habiskan untuk <i>game mobile legend</i> | | ✓ | | |

Daftar pertanyaan variabel pencegahan

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|----|--|-----|----|---|----|
| 1 | Selain <i>game online mobile legend</i> , saya memiliki hobi lain | | | ✓ | |
| 2 | Ada aktivitas yang lebih menarik daripada <i>game mobile legend</i> | | | ✓ | |
| 3 | Saya sering menghadiri pertemuan atau acara yang diadakan oleh keluarga ataupun teman saya | | | ✓ | |
| 4 | Orang tua saya mengontrol waktu bermain <i>game</i> saya | | ✓ | | |

Daftar pertanyaan variabel intangibility

| No | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|-----------------|--|-----|----|---|----|
| 1 (social) | Berpartisipasi dalam <i>game online</i> memperburuk citra orang lain terhadap saya | | | ✓ | |
| 2 (waktu) | Saya khawatir membuang-buang waktu terlalu banyak untuk berpartisipasi dalam <i>game online</i> | | | ✓ | |
| 3 (kinerja) | Bermain <i>game mobile legend</i> terkadang mengganggu pekerjaan atau belajar saya | | ✓ | | |
| 4 (fisik) | Saya telah merugikan diri sendiri karena sering melupakan makan dan tidur karena bermain <i>game mobile legend</i> | | | ✓ | |
| 5 (keuangan) | Bermain <i>game online</i> bisa melibatkan kerugian finansial | | | ✓ | |
| 6 (privasi) | Saya merasa khawatir saat membagikan detail pribadi saya di <i>game online</i> | | | ✓ | |
| 7 (perilaku) | Ketika saatnya untuk beraktivitas seperti belajar dan olahraga untuk menghindari <i>game online</i> , anda telah melakukan sebanyak yang dianjurkan oleh keluarga dan orang-orang sekitar anda | | | ✓ | |

Catatan : dampak / risiko yang paling dirasakan saudara/saudari selama bermain *game online mobile legend*: Kurang tidur dan masalah kesehatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.1. Hasil Dokumentasi





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Atris Fujasu Aruki Kusnul Khotimah lahir di Bukit Lipai, Provinsi Riau pada tanggal 08 Maret 2002. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Tri Muji Mulya dan Ibu Yayah Sopiah. Penulis beralamat di Ds. Bukit Lipai, Kecamatan Batang Cenaku, Kabupaten Indragiri Hulu, Provinsi Riau. Untuk komunikasi dengan penulis dapat menghubungi No.Hp 0812-6698-1825 atau alamat email: 11950324550@students.uin-suska.ac.id. Penulis pertama kali menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) pada SDN 017 Bukit Lipai Tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, kemudian menyelesaikan sekolah menengah di SMP Negeri 1 Batang Cenaku pada tahun 2016, kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Rengat dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang S1 pada tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi dengan program studi Sistem Informasi. Pada tahun 2021, penulis telah menyelesaikan kerja praktek yang bertempat di Komisi Pemilihan Umum (KPU) Indragiri Hulu, kemudian selanjutnya pada tahun 2022 penulis juga telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kuala Gading, Kecamatan Batang Cenaku, Kabupaten Indragiri Hulu. Dan pada tahun 2023 penulis telah menyelesaikan masa studi dengan mengambil judul tugas akhir: “Analisis Pengaruh dan Dampak *Intangibility Game Online* Pada Mahasiswa UIN SUSKA Riau”.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.