



**HUBUNGAN ANTARA IDENTIFIKASI PEMAIN-AVATAR  
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* MMORPG PADA REMAJA**

**SKRIPSI**

**DISUSUN OLEH:**

**ALYSIA DEWI**

**705150144**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**JAKARTA**

**2019**



**HUBUNGAN ANTARA IDENTIFIKASI PEMAIN-AVATAR  
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* MMORPG PADA REMAJA**

**Skripsi Ini Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menempuh Ujian**

**Sarjana Strata 1 (S-1) Psikologi**

**DISUSUN OLEH:**

**ALYSIA DEWI**

**705150144**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**2019**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	<b>FR-FP-04-06/R0</b>	HAL. 1/1
	<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	
<b>05 NOVEMBER 2010</b>		

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Alysia Dewi**

NIM : **705150144**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

**Hubungan antara Identifikasi Pemain Avatar dengan Adiksi Game Online MMORPG pada Remaja**

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.


Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 16 Oktober 2019

Yang Memberikan Pernyataan



**Alysia Dewi**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
	<b>SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH</b>	
05 NOVEMBER 2010		

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Alysia Dewi**  
N I M : **705150144**  
Alamat : **Jl. Walet Elok VIII No. 22A  
Jakarta 14450**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

**Hubungan antara Identifikasi Pemain Avatar dengan Adiksi Game Online MMORPG pada Remaja**

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 16 Oktober 2019

Yang Membuat Pernyataan



**Alysia Dewi**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**HUBUNGAN ANTARA IDENTIFIKASI PEMAIN-AVATAR**  
**DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* MMORPG PADA REMAJA**

**Alysia Dewi**

**705150144**



**(Sri Tiatri S.Psi., M.Psi., Ph.D., Psi.)**

**Pembimbing**

**Jakarta, 14 Oktober 2019**

**Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara**



**(Dr. Rostiana S.Psi., M.Si., Psi.)**

**Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**HUBUNGAN ANTARA IDENTIFIKASI PEMAIN-AVATAR**  
**DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* MMORPG PADA REMAJA**


**Alysia Dewi**

**705150144**

**PANITIA UJIAN**

  
(Dr. Monty P. Satiadarma MS/AT, MCP/MFCC, DCH, Psi.)

**Penguji I**

  
(Ir. Dr. Rita Markus Idulfilastri M.Psi.)

**Penguji II**

  
(Sandi Kartasasmita M.Psi., Psi.)

**Penguji III**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Hubungan antara Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi *Game Online* MMORPG Pada Remaja”.

Skripsi ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dan mendukung penulis ketika terdapat rintangan atau hambatan selama penyusunan skripsi:

1. Ibu Dr. Rostiana, S. Psi, M. Psi, Psi., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara.
2. Ibu Sri Tiatri, PhD., Psi., selaku Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Bapak Sandi Kartasmita, M. Psi., Psi., selaku Pembimbing II yang telah memberikan saran, masukan, dan solusi kepada penulis ketika penulis menemukan permasalahan.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis serta bantuan, ketika penulis memerlukan selama mengemban pendidikan strata-1 di Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara.
5. Seluruh staf pegawai Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara yang membantu penulis selama ini.

6. Kedua orang tua serta kakak yang telah memberikan dukungan moral dan mendoakan penulis selama ini.
7. Sahabat-sahabat penulis: Nurul, Bella, Hanna, Assyifa, Vania, Desta, dan Monca, serta teman-teman seangkatan Fakultas Psikologi 2015. Terima kasih atas hari-hari yang menyenangkan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
8. Kekasih penulis yang telah membuat hari-hari penulis menjadi lebih cerah dan tak henti-hentinya memberikan bimbingan dalam kehidupan.
9. Semua responden yang telah berpartisipasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, serta akun *twitter* @PEMBIMBINGUTAMA yang telah membantu menyebarkan kuesioner penelitian.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah turut serta andil dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima segala masukan dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi kontribusi terhadap penelitian di Indonesia serta kepada para pembaca yang memutuskan untuk membaca skripsi ini. Akhir kata, pertanggungjawaban atas keseluruhan skripsi ini ditanggung oleh penulis.

Jakarta, 29 September 2019

Alysia Dewi



## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b> .....	i
<b>Daftar Isi</b> .....	iii
<b>Daftar Tabel</b> .....	vii
<b>Daftar Lampiran</b> .....	viii
<b>Abstrak</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Adiksi <i>Game Online</i> .....	8
2.1.1 Definisi Adiksi <i>Game</i> .....	8
2.1.2 Karakteristik Adiksi <i>Game</i> .....	11

2.2 Identifikasi Pemain-Avatar .....	13
2.2.1 Definisi Identifikasi .....	13
2.2.2 Identifikasi Pada Media dan Karakter Fiksi .....	15
2.2.3 Dimensi-Dimensi Identifikasi Pemain-Avatar .....	18
2.3 Remaja .....	22
2.3.1 Definisi Remaja.....	22
2.3.2 Perkembangan Psikososial Remaja.....	25
2.4 MMORPG.....	26
2.4 Kerangka Berpikir .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Partisipan .....	31
3.2 Jenis Penelitian .....	33
3.3 Setting dan Peralatan Penelitian .....	33
3.4 Pengukuran Penelitian.....	33
3.4.1 Identifikasi Pemain-Avatar .....	33
3.4.2 Adiksi <i>Game</i> .....	39
3.5 Prosedur Penelitian.....	41
3.5.1 Persiapan Penelitian.....	41
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian .....	42

3.6 Pengolahan dan Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN TEKNIK ANALISIS DATA.....</b>	<b>44</b>
4.1 Gambaran Data.....	44
4.1.1 Gambaran Data Utama.....	44
4.1.2 Gambaran Data Tambahan.....	47
4.2 Analisis Data Utama .....	48
4.2.1 Analisis Korelasi Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi <i>Game</i> .....	48
4.2.2 Analisis Korelasi Dimensi-Dimensi Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi <i>Game</i> .....	50
4.3 Analisis Data Tambahan.....	51
4.3.1 Analisis Uji Beda Jenis Kelamin Variabel Identifikasi Pemain-Avatar .	51
4.3.2 Analisis Uji Beda Jenis Kelamin Variabel Adiksi <i>Game</i> .....	53
4.3.3 Analisis Uji Beda Berdasarkan Usia Variabel Identifikasi Pemain-Avatar .....	54
4.3.4 Analisis Uji Beda Berdasarkan Usia Variabel Adiksi <i>Game</i> .....	56
4.3.5 Analisis Uji Beda Berdasarkan Waktu Bermain Variabel Identifikasi Pemain-Avatar .....	57
4.3.6 Analisis Uji Beda Berdasarkan Waktu Bermain Variabel Identifikasi Pemain-Avatar .....	59

<b>BAB V SIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Diskusi.....	63
5.3 Saran.....	68
5.3.1 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoretis .....	68
5.3.2 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis .....	68
<b><i>Abstract</i>.....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>P-1</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>L-1</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-Kisi Alat Ukur Identifikasi Avatar-Pemain .....	33
Tabel 2	Kisi-Kisi Alat Ukur Adiksi <i>Game</i> .....	39
Tabel 3	Gambaran Data Dimensi-Dimensi Identifikasi Pemain-Avatar dan Adiksi <i>Game</i> .....	44
Tabel 4	Pengategorian Identifikasi Pemain-Avatar pada Remaja.....	46
Tabel 5	Pengategorian Adiksi <i>Game</i> pada Remaja .....	47
Tabel 6	Hasil Korelasi Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi <i>Game</i> .....	48
Tabel 7	Korelasi Dimensi-Dimensi Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi Game.....	49
Tabel 8	Tabel Statistik Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Jenis Kelamin .....	51
Tabel 9	Tabel Uji Sampel Independen Identifikasi Pemain-Avatar.....	52
Tabel 10	Tabel Statistik Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....	50
Tabel 11	Tabel Uji Sampel Independen Adiksi <i>Game</i> .....	54
Tabel 12	Tabel Statistik Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Usia .....	54
Tabel 13	Tabel Analisis Anova Satu Arah Perbedaan Kategori Remaja dan Identifikasi Pemain-Avatar .....	52

Tabel 14	Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Bonferroni Perbedaan Identifikasi Pemain-Avatar pada Remaja .....	55
Tabel 15	Tabel Statistik Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Usia .....	56
Tabel 16	Tabel Analisis Anova Satu Arah Perbedaan Kategori Remaja dan Adiksi <i>Game</i> .....	56
Tabel 17	Tabel Statistik Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Waktu Bermain .....	57
Tabel 18	Tabel Analisis Anova Satu Arah Perbedaan Waktu Bermain dan Identifikasi Pemain-Avatar .....	58
Tabel 19	Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Bonferroni Perbedaan Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Waktu Bermain .....	58
Tabel 20	Tabel Statistik Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Waktu Bermain .....	59
Tabel 21	Tabel Analisis Anova Satu Arah Perbedaan Waktu Bermain dan Adiksi <i>Game</i> .....	60
Tabel 22	Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Bonferroni Perbedaan Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Waktu Bermain.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Penelitian .....	L-1
Lampiran 2	Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Adiksi <i>Game</i> .....	L-8
Lampiran 3	Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Identifikasi Pemain-Avatar.....	L-9
Lampiran 4	Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Identifikasi Pemain-Avatar .....	L-10
Lampiran 5	Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Adiksi <i>Game</i> dan Penyebaran Data dan Penyebaran Data Histogram.....	L-11
Lampiran 6	Gambaran Data Identifikasi Pemain-Avatar dan Adiksi <i>Game</i> ..... .....	L-12
Lampiran 7	Gambaran Data dan Persentil Identifikasi Pemain-Avatar.....	L-13
Lampiran 8	Pengategorian Identifikasi Pemain-Avatar pada Remaja .....	L-14
Lampiran 9	Gambaran Data dan Persentil Adiksi <i>Game</i> .....	L-15
Lampiran 10	Pengategorian Adiksi <i>Game</i> pada Remaja .....	L-16
Lampiran 11	Hasil Uji Beda T Independen Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Jenis Kelamin .....	L-17
Lampiran 12	Hasil Uji Beda T Independen Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....	L-18

Lampiran 13	Hasil Uji Beda Anova Satu Arah Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Usia.....	L-19
Lampiran 14	Hasil Uji Beda Anova Satu Arah Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Usia .....	L-20
Lampiran 15	Hasil Uji Beda Anova Satu Arah Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Waktu Bermain.....	L-21
Lampiran 16	Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Bonferroni Identifikasi Pemain-Avatar Berdasarkan Waktu Bermain.....	L-22
Lampiran 17	Hasil Uji Beda Anova Satu Arah Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Waktu Bermain.....	L-23
Lampiran 18	Hasil Uji <i>Post Hoc</i> Bonferroni Adiksi <i>Game</i> Berdasarkan Waktu Bermain .....	L-24
Lampiran 19	Hasil Analisis Korelasi Spearman Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi <i>Game</i> .....	L-25
Lampiran 20	Hasil Analisis Korelasi Spearman Dimensi-Dimensi Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi <i>Game</i> .....	L-26



## ABSTRAK

**Alysia Dewi (705150144)**

**Hubungan antara Identifikasi Pemain-Avatar dengan Adiksi *Game Online* MMORPG pada Remaja; Sri Tiatri, S. Psi., M. Psi., Psi. & Sandi Kartasasmita M. Psi., Psi. Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xii; 60 halaman, P1-P10, L1-L21)**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat individu memiliki banyak pilihan untuk mengisi waktu luangnya, salah satunya dengan bermain *game* MMORPG. *Game* MMORPG dikenal memiliki dunia fantasi yang luas; sehingga memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengubah karakternya, dan memfasilitasi interaksi sosial antar pemain. Dalam MMORPG, avatar adalah karakter yang dikontrol pemain sebagai representasi dari diri mereka sendiri. Maka dari itu, MMORPG dianggap memiliki kecenderungan lebih besar untuk membuat pemain menjadi adiksi, melebihi jenis *game* lain. Penelitian-penelitian terdahulu juga telah menemukan bahwa pemain MMORPG memiliki kecenderungan untuk mengidentifikasi diri dengan avatar; yang berkorelasi dengan adiksi. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan antara identifikasi pemain-avatar dengan adiksi *game* MMORPG pada remaja awal, pertengahan, dan akhir. Untuk mengetahui hubungan antara identifikasi pemain-avatar dan adiksi *game*, dilakukan uji korelasi Spearman. Jumlah responden penelitian ini adalah 385 orang yang dipilih dengan metode *convenience sampling*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan korelasi sedang antara identifikasi pemain-avatar dengan adiksi *game*.

*Kata kunci:* Identifikasi, Adiksi, Avatar, dan MMORPG