



**GAMBARAN KUALITAS KEHIDUPAN PADA REMAJA AKHIR
PEMAIN GAME MOBA**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

ISABELLA MARIA GERALDINE

705150114

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019



**GAMBARAN KUALITAS KEHIDUPAN PADA REMAJA AKHIR
PEMAIN GAME MOBA**

**Skripsi ini Diajukan Sebagai Syarat untuk Menempuh Ujian Sarjana Strata
Satu (S-1) Psikologi**

DISUSUN OLEH:

ISABELLA MARIA GERALDINE

705150114

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019

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

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Isabella Maria Geraldine**
 N I M : **705150114**
 Alamat : **Palem Ganda Asri III Blok A8 No. 3**
Tangerang 15157

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

Gambaran Kualitas Kehidupan pada Remaja Akhir Pemain Game MOBA

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, 20 Desember 2019

Yang Membuat Pernyataan



Isabella Maria Geraldine

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

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Isabella Maria Geraldine**

NIM : **705150114**

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

Gambaran Kualitas Kehidupan pada Remaja Akhir Pemain Game MOBA

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, 20 Desember 2019

Yang Memberikan Pernyataan



Isabella Maria Geraldine

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
GAMBARAN KUALITAS KEHIDUPAN PADA REMAJA
AKHIR PEMAIN GAME MOBA

Isabella Maria Geraldine

705150114



(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)

Pembimbing I



(Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psi.)

Pembimbing II

Jakarta, 20 Desember 2019

Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara



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

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
GAMBARAN KUALITAS KEHIDUPAN PADA REMAJA
AKHIR PEMAIN GAME MOBA

Isabella Maria Geraldine

705150114

PANITIA UJIAN



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

Penguji I



(Widya Risnawaty, M.Psi., Psi.)

Penguji II



(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)

Penguji III

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pertama, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Sri Tiatry, Ph.D., Psi. dan Bapak Sandi Kartasasmita, M.Psi., Psi. yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini. Kedua, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ko Erik Wijaya, S.Psi., M.Si, selaku dosen yang sudah bersedia membantu dan membimbing peneliti dalam proses pengolahan data skripsi. Ketiga, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Debora Basaria, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan wejangan dan dukungan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.

Keempat, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang sudah senantiasa memberikan dukungan moral dan material sehingga proses penyusunan skripsi dapat berjalan dengan baik. Kelima, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi, khususnya Michelle, Alysia, Nurul, Desta, dan Vitri. Keenam, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh partisipan yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian ini dan orang yang sudah bersedia membantu menyebarkan kuesioner penelitian. Ketujuh, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada idola

peneliti, DAY6 dan Winner, yang sudah menjadi salah satu sumber kekuatan dan harapan melalui karya musik mereka sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Terakhir, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang sudah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti berharap informasi yang ada di dalam skripsi ini dapat berguna bagi pembaca dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga dapat memperbaiki segala kekurangannya di kemudian hari.

Jakarta, 25 November 2019

Isabella Maria Geraldine

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kualitas Kehidupan	9
2.1.1 Definisi Kualitas Kehidupan	9
2.1.2 Dimensi Kualitas Kehidupan	10
2.1.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Kualitas Kehidupan pada Remaja	12
2.2 Remaja Akhir	15
2.2.1 Definisi Remaja Akhir	15
2.2.2 Tahap Perkembangan Remaja Akhir	16

2.3 Permainan MOBA.....	18
2.3.1 Definisi Permainan MOBA.....	18
2.4 Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Partisipan Penelitian	22
3.1.1 Karakteristik Partisipan Penelitian	22
3.1.2 Populasi dan Sampel.....	23
3.1.3 Teknik Pengambilan Sampel	23
3.1.4 Gambaran Umum Partisipan Penelitian.....	23
3.2 Jenis Penelitian.....	26
3.3 Setting dan Peralatan Penelitian	27
3.3.1 <i>Setting</i> Penelitian	27
3.3.2 Peralatan Penelitian	27
3.4 Pengukuran Variabel Penelitian	27
3.4.1 Pengukuran Variabel Kualitas Kehidupan (QOL).....	27
3.5 Prosedur Penelitian.....	31
3.5.1 Persiapan Penelitian	31
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian	33
3.6 Pengolahan dan Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	35
4.1 Gambaran Data	35
4.1.1 Gambaran Kualitas Kehidupan pada Partisipan	35
4.1.2 Gambaran Pengategorian Partisipan Tiap Dimensi Kualitas Kehidupan	36
4.1.3 Gambaran Kategori Variabel Kualitas Kehidupan Per Dimensi pada	

Partisipan	37
BAB V SIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN	41
5.1 Simpulan.....	41
5.2 Diskusi.....	42
5.3 Saran.....	46
5.3.1 Saran Teoretis.....	46
5.3.2 Saran Praktis.....	46
ABSTRACT	xii
DAFTAR PUSTAKA.....	P-1
LAMPIRAN.....	L-1

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Gambaran Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin	24
Tabel 2	Gambaran Partisipan Berdasarkan Usia	24
Tabel 3	Gambaran Partisipan Berdasarkan Status Pekerjaan	25
Tabel 4	Gambaran Partisipan Berdasarkan Domisili	25
Tabel 5	Gambaran Partisipan Berdasarkan Lama Bermain Game dalam Sehari	26
Tabel 6	Gambaran Partisipan Berdasarkan Lama Bermain Game dalam Seminggu	26
Tabel 7	Hasil Reliabilitas Dimensi Kesehatan Fisik Variabel Kualitas Kehidupan.....	28
Tabel 8	Hasil Reliabilitas Dimensi Kesehatan Psikologis Variabel Kualitas Kehidupan	29
Tabel 9	Hasil Reliabilitas Dimensi Hubungan Sosial Variabel Kualitas Kehidupan	30
Tabel 10	Hasil Reliabilitas Dimensi Hubungan Sosial Variabel Kualitas Kehidupan	31
Tabel 11	Gambaran Variabel Kualitas Kehidupan pada Partisipan	36
Tabel 12	Gambaran Pengategorian Partisipan Tiap Dimensi Kualitas Kehidupan	36
Tabel 13	Gambaran Kategori Dimensi Kesehatan Fisik pada Partisipan	37
Tabel 14	Gambaran Kategori Dimensi Kesehatan Psikologis pada Partisipan ..	38
Tabel 15	Gambaran Kategori Dimensi Hubungan Sosial pada Partisipan.....	39
Tabel 16	Gambaran Kategori Dimensi Lingkungan pada Partisipan	40
Tabel 17	Gambaran Kategori Keseluruhan Dimensi Kualitas Kehidupan.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Blue Print</i> Alat WHOQOL-BREF.....	L-1
Lampiran 2	WHOQOL-BREF	L-3
Lampiran 3	Kuesioner Penelitian (Mencakup Penjelasan Penelitian, Persetujuan Penelitian, Identitas Partisipan, Kuesioner Kualitas Kehidupan)	L-9
Lampiran 4a	Gambaran Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin	L-16
Lampiran 4b	Gambaran Partisipan Berdasarkan Usia	L-16
Lampiran 4c	Gambaran Partisipan Berdasarkan Pekerjaan	L-17
Lampiran 4d	Gambaran Partisipan Berdasarkan Domisili	L-17
Lampiran 4e	Gambaran Partisipan Berdasarkan Lama Bermain Game dalam Sehari	L-17
Lampiran 4f	Gambaran Partisipan Berdasarkan Lama Bermain Game dalam Seminggu	L-18
Lampiran 5a	Hasil Uji Reliabilitas Dimensi Kualitas Kehidupan Umum Variabel Kualitas Kehidupan.....	L-19
Lampiran 5b	Hasil Uji Reliabilitas Dimensi Kesehatan Fisik Variabel Kualitas Kehidupan	L-20
Lampiran 5c	Hasil Uji Reliabilitas Dimensi Kesehatan Psikologis Variabel Kualitas Kehidupan.....	L-21
Lampiran 5d	Hasil Uji Reliabilitas Dimensi Hubungan Sosial Variabel Kualitas Kehidupan	L-22
Lampiran 5e	Hasil Uji Reliabilitas Dimensi Lingkungan Variabel Kualitas Kehidupan	L-23
Lampiran 6a	Gambaran Kualitas Kehidupan pada Partisipan	L-24
Lampiran 6b	Gambaran Kategori Dimensi Kesehatan Fisik pada Partisipan	L-24
Lampiran 6c	Gambaran Kategori Dimensi Kesehatan Psikologis pada Partisipan	L-24
Lampiran 6d	Gambaran Kategori Dimensi Hubungan Sosial pada	

	Partisipan	L-25
Lampiran 6e	Gambaran Kategori Dimensi Lingkungan pada Partisipan.....	L-25

ABSTRAK

Isabella Maria Geraldine (705150114)

Gambaran Kualitas Kehidupan pada Remaja Akhir Pemain *Game* MOBA; Sri Tiatry, Ph.D., Psi. & Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psi.; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xiii; 47 halaman, P1-P4, L1-L25)

MOBA adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena*, yang merupakan *sub genre* dari permainan *genre Real Time Strategy* (RTS). Permainan ini sering dimainkan oleh kalangan remaja, salah satunya remaja akhir. Kualitas kehidupan merupakan cerminan dari celah apa yang dipersepsikan seseorang mengenai dirinya dan lingkungannya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gambaran kualitas kehidupan HRQOL dan beberapa aspek kesehatan psikologis cenderung baik dengan intensitas bermain game yang masih normal. Namun, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kesehatan psikologis dan kesehatan fisik pada orang yang bermain *game* secara berlebihan cenderung kurang baik. Kemudian, belum ditemukan penelitian yang membahas kualitas kehidupan secara langsung dan lengkap pada pemain *game*, khususnya MOBA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan kualitas kehidupan pada remaja pemain *game* MOBA. Penelitian ini melibatkan 224 remaja akhir yang bermain *game* MOBA. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif non eksperimental. Penelitian ini menggunakan WHOQOL-BREF sebagai alat ukur kualitas kehidupan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan gambaran dimensi kesehatan fisik dan kesehatan psikologis pada remaja akhir pemain *game* MOBA cenderung kurang baik. Gambaran dimensi hubungan sosial dan lingkungan pada remaja akhir pemain *game* MOBA cenderung baik. Gambaran kualitas kehidupan ini merupakan persepsi remaja akhir dalam konteks sebagai pemain *game* MOBA.

Kata kunci: Kualitas Kehidupan, MOBA, Pemain *Game*, Remaja Akhir