

***Analisis Pengaruh Reward Features, Punishment
Features dan Presentation Features terhadap
Adiksi Video Game***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Novita

NPM: 171709500

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENGARUH REWARD FEATURES, PUNISHMENT FEATURES DAN
PRESENTATION FEATURES TERHADAP ADIKSI VIDEO GAME

yang disusun oleh

NOVITA

171709500

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Juni 2021

Dosen pembimbing 1` : Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng
Dosen pembimbing 2 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs
Tim penguji
Penguji 1 : Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng
Penguji 2 : Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.
Penguji 3 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.

Keterangan
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Telah menyetujui
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PENYATAAN Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Novita
NPM : 171709500
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh *Reward Features, Punishment Features*, dan *Presentation Features* terhadap Adiksi *Video Game*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Juni 2021
Yang menyatakan,

Novita

171709500

PRAKATA

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Analisis *Reward Features*, *Punishment Features*, dan *Presentation features* terhadap Adiksi Video Game”. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Sistem Informasi dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan, baik materi maupun non-materi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai dan memberikan berkah dan anugerah yang melimpah kepada penulis,
2. Mama, papa, dan kakak penulis yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, doa serta dukungan moril maupun materil yang tak terhingga,
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswantoro, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,
4. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,
5. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama penyusunan laporan tugas akhir ini,
6. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs, selaku dosen pembimbing akademik sekaligus telah menjadi dosen pembimbing kedua tugas

akhir yang selalu membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis selama penyusunan laporan tugas akhir ini,

7. Ibu Florensia Sapty Rahayu, S.T., M.Kom, selaku dosen program studi Sistem Informasi yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini,
8. Jonathan Jordan Tuhumena selaku teman dan kekasih penulis yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa, waktu, dan kasih sayang kepada penulis selama penyusunan laporan tugas akhir ini,
9. Euggelion Kevin Usmany dan Rivaldo Kion selaku teman terkasih penulis yang selalu menemani dan memberikan semangat kepada penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon kritik dan saran demi kesempurnaannya laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 24 Juni 2021

Novita

ABSTRAK

Permainan video *game* menjadi salah satu sarana hiburan yang paling diminati. Tetapi perilaku bermain video *game* yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku bermain yang bermasalah. Terdapat penelitian yang telah menunjukkan bahwa karakteristik struktural video *game* tertentu mungkin terkait dengan perilaku bermain yang bermasalah seperti adiksi. Karakteristik struktural video *game* sendiri mengacu pada fitur-fitur yang melekat pada video *game* itu sendiri. Pada penelitian ini akan dilakukan analisis untuk membuktikan apakah karakteristik struktural video *game* mempengaruhi para pemain *game* di Indonesia menjadi adiksi. Sebanyak 200 pemain *game* di Indonesia yang mayoritas berasal dari pulau Jawa mengisi kuisisioner secara *online* yang terdiri dari 22 butir pertanyaan karakteristik struktural video *game* dan *Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form* (IGDS9-SF) yang diadaptasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat 2 hipotesis yang ditolak dan 1 hipotesis yang diterima. Hipotesis yang diterima tersebut adalah *reward features* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi video *game*.

Kata Kunci : Karakteristik struktural video *game*; Adiksi video *game*; IGDS9-SF

ABSTRACT

Video games are one of the most popular means of entertainment. But excessive video game playing behavior can lead to problematic gaming behavior. There are studies that have shown that certain structural characteristics of video games may be associated with problematic playing behaviors such as addiction. The structural characteristics of video games themselves refer to the features inherent in the video game itself. In this study, an analysis will be carried out to prove whether the structural characteristics of video games affect game players to become addicted. A total of 200 game players in Indonesia, the majority of whom came from the island of Java, filled out an online questionnaire consisting of 22 questions about the structural characteristics of video games and an adapted Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form (IGDS9-SF). The analysis was performed using multiple linear regression analysis. The results of the study found that there were 2 rejected hypotheses and 1 accepted hypothesis. The accepted hypothesis is that reward features have a significant effect on video game addiction.

Keywords : Structural characteristics of video games; Video game addiction IGDS9-SF

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENYATAAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ixx
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Studi Sebelumnya	8
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. <i>Video Game Structural Characteristics</i>	12
2.2.2. <i>Adiksi Game</i>	15
2.2.2.1 <i>Aspek-Aspek Adiksi Game</i>	15
2.2.2.2 <i>Kriteria Adiksi Game</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Tahapan Penelitian	19
3.1.1. Studi Literatur	20
3.1.2. Penentuan Instrument Penelitian	20
3.1.3. Penyusunan Hipotesis Penelitian	21

3.1.4. Pengumpulan Data.....	23
3.1.5. Pengolahan Data	26
3.1.6. Analisis	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Karakteristik Responden.....	29
4.2. Uji Kualitas Data	35
4.2.1. Uji Validitas.....	35
4.2.2. Uji Reliabilitas	36
4.3. Uji Asumsi Klasik.....	38
4.3.1. Uji Normalitas.....	38
4.3.2. Uji Multikolinieritas	39
4.3.3. Uji Heteroskedastisitas	39
4.4. Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	40
4.4.1. Hasil Uji t (Hasil Uji Secara Parsial)	41
4.5. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1. Kesimpulan	47
5.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah <i>Game</i> di Steam Tahun 2004-2019.....	1
Gambar 1.2 Jumlah pemain <i>game</i> didunia tahun 2014-2021.....	2
Gambar 1.3 Bagan keterkaitan	7
Gambar 3.1 Tahapan penelitian	19



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	10
Tabel 3.1 Hipotesis penelitan.....	22
Tabel 3.2 Skala likert 5 poin fitur <i>game</i>	24
Tabel 3.3 Skala likert 5 poin adiksi <i>game</i>	25
Tabel 4.1 Usia responden.....	30
Tabel 4.2 Jenis kelamin responden.....	30
Tabel 4.3 Domisili responden.....	31
Tabel 4.4 Kategori Usia.....	31
Tabel 4.4 Usia awal bermain <i>game</i> responden.....	32
Tabel 4.5 Rata-rata waktu bermain <i>game</i> perhari responden.....	32
Tabel 4.6 Frekuensi waktu bermain <i>game</i> perminggu responden.....	33
Tabel 4.7 Device favorit untuk bermain <i>game</i> responden.....	34
Tabel 4.8 Genre <i>game</i> favorit responden.....	34
Tabel 4.9 Hasil uji validitas.....	35
Tabel 4.10 Hasil uji reliabilitas.....	37
Tabel 4.11 Hasil uji normalitas.....	38
Tabel 4.12 Hasil uji multikolinieritas.....	39
Tabel 4.13 Hasil uji heteroskedastisitas.....	40
Tabel 4.14 Hasil uji t (hasil uji secara parsial).....	41
Tabel 4.15 Hasil uji hipotesis.....	45
Tabel 4.16 Hasil uji <i>T-Statistics</i>	45
Tabel 4.17 Hasil analisis regresi linier berganda	46