

***Analisis Pengaruh Social Features, Manipulation and control Features, dan Narrative and identity Features terhadap Perilaku Adiksi Video Game***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Jonathan Jordan Tuhumena**

**NPM: 171709554**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENGARUH SOCIAL FEATURES, MANIPULATION AND CONTROL  
FEATURES, DAN NARRATIVE AND IDENTITY FEATURES TERHADAP  
PERILAKU ADIKSI VIDEO GAME

yang disusun oleh

JONATHAN JORDAN TUHUMENA

171709554

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 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, 25 Juni 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

## **LEMBAR PENYATAAN** **Orisinalitas & Publikasi Ilmiah**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan Jordan Tuhumena  
NPM : 171709554  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh *Social Features, Manipulation and control Features*, dan *Narrative and identity Features* terhadap perilaku 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, **Tanggal Bulan Tahun**  
Yang menyatakan,

Jonathan Jordan Tuhumena  
171709554

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis Pengaruh *Social Features, Manipulation and Control features*, dan *Narrative and Identity Features* terhadap Perilaku Adiksi Video Game. Penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyandang gelar sarjana sistem informasi dari program studi sistem informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

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

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan anugerah, berkah serta kasih kepada penulis,
2. Ayah, Ibu, Kakak serta Adik penulis yang terus memberikan dukungan, semangat dan juga kasih sayang hingga saat ini,
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,
4. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi,
5. Ibu Florensia Spty Rahayu S.T., M.Kom. selaku dosen sistem informasi yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan selama penulisan tugas akhir ini ,
6. Ibu Putri Nastiti S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memimbing penulis selama proses berjalannya penulisan tugas akhir ini,
7. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa membimbing penulis selama proses berjalannya penulisan tugas akhir ini,

8. Novita, Euggelion kevin dan Rivaldo Kion selaku teman seperjuangan penulis yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa, waktu, dan kasih sayang kepada penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari laporan ini, oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran apabila terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan magang ini. Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Jonathan Jordan Tuhumena



## ABSTRAK

Perkembangan dalam dunia game bergerak sangat cepat, para developer *game* pun berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang mana dapat mengikat pemain *game* tersebut untuk terus memainkan *game*, dan dengan begitu memunculkan indikasi terjadi perilaku adiksi *game*. Terdapat penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa terdapat karakteristik struktural *video game* yang mengacu pada fitur-fitur dalam *game* yang memiliki indikasi sebagai pemicu munculnya perilaku adiksi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh karakteristik struktural *video game* yang melekat pada fitur-fitur *game* memiliki pengaruh terhadap perilaku adiksi *game*, fitur-fitur yang akan dibahas dalam penelitian adalah *Social Features*, *Manipulation and Control Features* dan *Narrative and Identity Features*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuisioner yang berisi 20 pertanyaan, yang terdiri dari 11 pertanyaan untuk mengukur karakteristik struktural *video game* dan 9 pertanyaan yang mengukur perilaku adiksi (*Internet Gaming Disorder Scale Short Form/IGDS9-SF*) yang mana telah diadaptasi. Temuan dari penelitian ini adalah *Social Features*, *Manipulation and Control Features* dan *Narrative and Identity Features* masing-masing tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku adiksi *game*.

Kata Kunci : *Social Features*, *Manipulation and Control Features* dan *Narrative and Identity Features*, adiksi *video game*, *IGDS9-SF*.



## ABSTRACT

*Developments in the game world are moving very fast, game developers are also competing to create games which can bind the game players to continue playing the game, and thus give rise to indications of game addiction behavior. There are previous studies which suggest that there are structural characteristics of video games that refer to features in games that have indications as triggers for addiction. This study aims to see the effect of the structural characteristics of video games attached to game features have an influence on game addiction behavior, the features that will be discussed in this study are Social Features, Manipulation and Control Features, and Narrative and Identity Features. This research was conducted by distributing a questionnaire containing 20, consisting of 11 questions to measure the structural characteristics of video games and 9 questions measuring addiction behavior (Internet Gaming Disorder Scale Short Form/IGDS9-SF) which have been adapted. The findings of this study are Social Features, Manipulation and Control Features and Narrative and Identity Features, each of which has no effect on game addiction behavior.*

*Keyword : Social Features, Manipulation and Control Features dan Narrative and Identity Features, video game addiction, IGDS9-SF.*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Studi sebelumnya.....	8
2.2 Dasar teori.....	11
2.2.1 Karakteristik struktural <i>video game</i> .....	11
2.2.2 Adiksi video game.....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>18</b>
3.1 Tahapan Penelitian.....	18
3.1.1 Studi Literatur .....	18
3.1.2 Penentuan instrumen Penelitian .....	19
3.1.3 Penyusunan Hipotesis .....	19
3.1.4 Pengumpulan Data .....	21
3.1.5 Pengolahan Data.....	24



3.1.6 Analisis.....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
4.1 Demografi responden.....	25
4.1.1 Usia responden .....	25
4.1.2 Domisili responden .....	26
4.1.3 Jenis kelamin .....	27
4.1.4 Usia awal bermain game .....	27
4.1.5 Rata-rata waktu bermain game responden per hari.....	28
4.1.6 Rata-rata waktu bermain game responden per minggu .....	29
4.1.7 Device favorit yang digunakan responden .....	29
4.1.8 Genre game favorit responden .....	30
4.2 Uji Validitas .....	31
4.3 Uji Reliabilitas .....	32
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	33
4.4.1 Uji Normalitas .....	33
4.4.2 Uji Multikolinearitas .....	34
4.4.3 Uji Heterokedastisitas .....	35
4.5 Uji Regresi Linear Berganda .....	36
4.5.1 Uji – t (Uji Secara Parsial) .....	36
4.6 Pembahasan Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	39
4.6.1 Pembahasan Persamaan Regresi Linier Berganda .....	39
4.6.2 Pembahasan Hasil Uji-T (Uji Parsial).....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>43</b>
5.1 KESIMPULAN.....	43
5.2 SARAN.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>49</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perkembangan jumlah gamers di dunia dari 2014-2021.....	1
Gambar 1.2 Data Rata-rata Lamanya Waktu Bermain <i>Game</i> Konsol.....	2
Gambar 1.3 Bagan Keterkaitan Penelitian.....	7
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian.....	18



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diusulkan...	9
Tabel 3.1 Hipotesis penelitan.....	21
Tabel 4.1 Tabel Usia responden.....	26
Tabel 4.3 Domisili responden.....	26
Tabel 4.2 Tabel Jenis kelamin responden.....	27
Tabel 4.4 Tabel Usia awal bermain game responden.....	28
Tabel 4.5 Tabel frekuensi waktu bermain game perhari responden.....	28
Tabel 4.6 Tabel frekuensi waktu bermain game perminggu responden.....	29
Tabel 4.7 Tabel device favorit untuk bermain game responden.....	29
Tabel 4.8 Tabel genre game favorit responden.....	30
Tabel 4.9 Tabel hasil uji validitas.....	31
Tabel 4.10 Tabel hasil uji reliabilitas.....	32
Tabel 4.11 Tabel hasil uji normalitas.....	34
Tabel 4.12 Tabel hasil uji multikolinieritas.....	35
Tabel 4.13 Tabel hasil uji heteroskedastisitas.....	36
Tabel 4.14 Tabel hasil uji parsial.....	38
Tabel 4.15 Tabel hasil uji statistic.....	46
Tabel 4.16 Tabel hasil uji hipotesis.....	4