

**Analisis Korelasi Tipe Pemain Terhadap Adiksi *Game* Menggunakan
*BrainHex Model***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Venansius Fortunatus Arjuna

NPM: 191710170

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul
ANALISIS KORELASI TIPE PEMAIN TERHADAP ADIKSI GAME MENGGUNAKAN BRAINHEX MODEL

yang disusun oleh
Venansius Fortunatus Arjuna
191710170
dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Januari 2024

	Keterangan
Dosen Pembimbing 1 : Dr.Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Tim Penguji	
Penguji 1 : Dr.Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2 : Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3 : Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 Januari 2024
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Teknologi Industri
Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Venansius Fortunatus Arjuna
NPM : 191710170
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis Korelasi Tipe Pemain Terhadap Adiksi Game Menggunakan BrainHex Model

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, 29 Januari 2024
Yang menyatakan,



Venansius Fortunatus Arjuna
191710170

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat, rahmat, serta karunia- Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Analisis Korelasi Tipe Pemain dan Adiksi Game Menggunakan BrainHex Model”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dan dalam hal penyusunan penulis banyak sekali mendapatkan bantuan, bimbingan serta dukungan moral dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberikan petunjuk dan Kesehatan saat proses pengerjaan skripsi.
2. Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom. dan Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dengan sangat luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Orang Tua serta anggota keluarga yang telah mendukung dan selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Seluruh dosen Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah membantu penulis selama 4 tahun ini.
5. Serta seluruh teman penulis yang telah menyemangati dan menemani penulis dari awal hingga akhir kuliah yang tidak dapat disebutkan satu-satu.
6. Serta penulis ingin berterima kasih terhadap diri sendiri yang sudah berjuang dan tetap mengerejakan penulisan ini hingga selesai.

ABSTRAK

Game menjadi salah satu sarana hiburan yang sangat populer pada masa ini. Tetapi perilaku bermain *game* yang secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan jasmani hingga kesehatan mental. Terdapat penelitian yang telah menunjukkan bahwa karakteristik tipe pemain tertentu dapat menimbulkan masalah yang mengacu pada adiksi. Gaya bermain seseorang memiliki indikasi sebagai pemicu munculnya adiksi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat korelasi tipe pemain terhadap perilaku adiksi *game*, gaya bermain pada penelitian ini dibagi menjadi tujuh tipe pemain yang menggunakan *brainhex* sebagai alat untuk mengukur kepribadian gamer yang berbasis neurobiology. Model ini menyajikan tujuh tipe dasar pemain yakni: *Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socialiser, and Achiever*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 37 pertanyaan, yang terdiri dari 28 pertanyaan untuk mengetahui tipe dasar pemain *brainhex*, dan 9 pertanyaan untuk mengukur perilaku adiksi (*Internet Gaming Disorder Scale Short Form/IGDS9-SF*). Temuan pada penelitian ini adalah tipe pemain *Survivor* dan *Achiever* mempunyai pengaruh terhadap perilaku adiksi *game*.

Kata Kunci: Adiksi *game*, Tipe pemain, *Brainhex*, *IGDS9-SF*.

ABSTRACT

Games are one of the most popular means of entertainment today. But excessive video game playing behavior can have a negative impact on physical health and mental health. There are studies that have shown that the characteristics of certain types of players can cause problems that refer to addiction. A person's playing style has indications as a trigger for addiction. This study aims to look at the correlation of player type to game addiction behavior, the playing style in this study is divided into seven types of players using brainhex as a tool to measure the personality of neurobiology-based gamers. This model presents seven basic types of players namely: Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socializer, and Achiever. This study was conducted by distributing a questionnaire containing 37 questions, consisting of 28 questions to determine the basic types of brainhex players, and 9 questions to measure addictive behavior (Internet Gaming Disorder Scale Short Form/IGDS9-SF). The findings of this study are that Survivor and Achiever player types have an influence on gaming addiction behavior.

Keywords: Game addiction, Player type, Brainhex, IGDS9-SF.

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Bagan Keterkaitan.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	1
2.1. Studi Sebelumnya.....	1
2.2. Dasar Teori.....	1
2.2.1. Game.....	1
2.2.2. Adiksi <i>Game</i>	1
2.2.3. Aspek-aspek Adiksi <i>Game</i>	1
2.2.4. Kriteria Adiksi <i>Game</i>	2
2.2.5. <i>BrainHex type's model</i>	3
2.3. Perancangan Hipotesis.....	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	7
3.1. Tahapan Penelitian.....	7
3.2. Studi Literatur.....	7
3.3. Penentuan Instrumen Penelitian.....	8
3.4. Pengumpulan Data.....	12
3.5. Pengolahan Data.....	15
3.5.1. Uji Asumsi Klasik.....	16
3.5.2. Regresi Linier Berganda.....	16
3.5.3. Uji Normalitas.....	16
3.5.4. Uji Multikolinearitas.....	17
3.5.5. Uji Heteroskedastisitas.....	17
3.5.6. Uji Autokorelasi.....	17
3.5.7. Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	17
3.5.8. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F).....	18

3.5.9.	Uji t Hitung (Uji Parsial)	18
3.6.	Analisis	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		19
4.1.	Karakteristik Responden.....	19
4.1.1.	Berdasarkan Umur	19
4.1.2.	Jenis Kelamin.....	19
4.1.3.	Domisili Responden.....	20
4.1.4.	Intensitas Waktu Bermain Game Per Hari dan Per Minggu.....	21
4.1.5.	Mode Yang Paling Sering Dimainkan	22
4.1.6.	Genre.....	22
4.1.7.	Tipe Pemain Menurut BrainHex Model	23
4.2.	Uji Asumsi Klasik.....	23
4.2.1.	Uji Normalitas.....	23
4.2.2.	Uji Multikolinearitas	24
4.2.3.	Uji Heteroskedastisitas	25
4.3.	Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	26
4.3.1.	Hasil Uji t (Hasil Uji Secara Parsial)	26
4.4.	Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	29
4.5.	Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	31
4.5.1.	Uji Statistik F.....	31
4.6.	Pembahasan	32
4.6.1.	Hipotesis Pertama	32
4.6.2.	Hipotesis Kedua.....	32
4.6.3.	Hipotesis Ketiga.....	33
4.6.4.	Hipotesis Keempat.....	33
4.6.5.	Hipotesis Kelima.....	34
4.6.6.	Hipotesis Keenam	35
4.6.7.	Hipotesis Ketujuh	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		37
5.1.	Kesimpulan	37
5.2.	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39
DAFTAR REVISI		43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1Jumlah pemain video game pada tahun 2015-2021	1
Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan.....	1
Gambar 1. 3 model hipotesis	5

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya.....	1
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner	9
Tabel 3. 2 Skor.....	14
Tabel 3. 3 Skor.....	15
Tabel 4. 1 Usia Responden.....	19
Tabel 4. 2 Jenis Kelamin	20
Tabel 4. 3 Domisili Responden.....	20
Tabel 4. 4 Intensitas Waktu Bermain Game Per Hari	21
Tabel 4. 5 Intensitas Waktu Bermain Game Per Minggu.....	21
Tabel 4. 6 Mode yang paling sering dimainkan	22
Tabel 4. 7 Genre	22
Tabel 4. 8 Tipe Pemain.....	23
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas	24
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Uji Multikolinieritas	24
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Uji Heteroskedastisitas	25
Tabel 4. 12 Hasil Uji t	26
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis.....	27
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Linier Berganda.....	29
Tabel 4. 15 Hasil Uji R2	31
Tabel 4. 16 Hasil Uji Statistik F	31