

# SKRIPSI

## INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA

### (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*)

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik  
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Oleh:

**NAMA : BERNARDINUS SANCTUS SETYO ROSARIO**

**NPM : 01081190022**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN  
JAKARTA  
2023**

**UNIVERSITAS PELITA HARAPAN****PENYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama – NPM : Bernardinus Sanctus Setyo Rosario - 01081190022  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi  
Lokasi Kampus : Tangerang  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi  
Judul : INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG*)

**“INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG*)”**

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Saya memberikan Hak Noneksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Pelita Harapan atas Tugas Akhir tersebut untuk diunggah ke dalam Repositori UPH.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya/kami tersebut, maka saya/kami bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Pelita Harapan dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di : Tangerang

Pada Tanggal : 2 Januari 2023

Yang menyatakan,

Tanda Tangan	
Nama	Bernardinus Sanctus Setyo R.



**UNIVERSITAS PELITA HARAPAN**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

---

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA  
(STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG*)**

Oleh :

**Nama : Bernardinus Sanctus Setyo Rosario**  
**NPM : 01081190022**  
**Program Studi : Sistem Informasi**  
**Peminatan : Web and Mobile Programming**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

**Tangerang, 2 Januari 2023**

**Menyetujui :**

**Pembimbing Pertama**

**(Andree E. W., S.Kom., M.B.A., Ph.D., CEC.)**

**Pembimbing Kedua**

**(Hery, S.Kom, M.MSI)**

**Ketua Program Studi**

**Sistem Informasi**



**(Arnold Aribowo S.T., M.T.)**

**Dekan**

**Fakultas Ilmu Komputer**



**(Dr. Eng. Ir. Pujianto Yugopuspito, MSc)**



**UNIVERSITAS PELITA HARAPAN**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

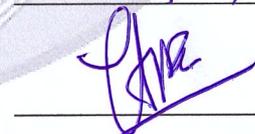
---

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

Pada hari Kamis, 12 Januari 2023 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir mahasiswa/i dengan keterangan:

**Nama** : Bernardinus Sanctus Setyo Rosario  
**NPM** : 01081190022  
**Judul** : **INVESTIGASI MOBILE GAME ADDICTION**  
**PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS**  
**GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG)**

Sebagai persyaratan akademik untuk mencapai gelar Strata Satu Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten, yang diuji oleh tim penguji yang terdiri dari:

<b>Nama</b>	<b>Status</b>	<b>Tanda tangan</b>
Andree Emmanuel Widjaja, Ph.D.	sebagai ketua sidang	
Aditya Rama Mitra, S.Si., M.T.	sebagai anggota	 31 Jan 2023
Calandra Alencia Haryani, S.E., S.SI., M.T.I.	sebagai anggota	

## ABSTRAK

Bernardinus Sanctus Setyo Rosario (01081190022)

### INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*)

(13+ 93 halaman: 1 gambar, 14 tabel, 6 lampiran)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap munculnya kecanduan akan *game online*, khususnya Mobile Legends: BANG BANG (MLBB) yang dikaitkan dengan gangguan kesehatan mental. Dalam penelitian ini yang dipilih sebagai subyek penelitian adalah para pemain MLBB kategori remaja dan pemuda.

Adapun faktor yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu keterlekatan, rasa percaya diri, dan perasaan kenikmatan pada kecanduan gim daring (*online game*) MLBB di antara para remaja. Terdapat empat hipotesis dalam penelitian ini. Ketiga hipotesis pertama adalah keterlekatan, rasa percaya diri, dan perasaan kenikmatan memiliki hubungan positif dengan adiksi *game* MLBB. Hipotesis keempat menyatakan adanya hubungan positif antara adiksi *game* MLBB dengan gangguan kesehatan mental.

Untuk mendapatkan data penelitian digunakan metode kuesioner yang melibatkan para responden dengan kriteria: mereka adalah pemain *game* MLBB yang berdomisili di Indonesia, masuk dalam rentang usia 15 – 26 tahun. Berdasarkan respon dari 230 responden, keempat hipotesis diuji menggunakan metode PLS-SEM (*Partial Least Squares Structural Equation Modeling*). Hasil pengolahan menunjukkan adanya hubungan di setiap variabel, baik dengan tingkat pengaruh moderat dan tinggi. Tingkat pengaruh antar variabel yang masuk kategori moderat meliputi: keterlekatan dengan kecanduan *game* MLBB, rasa percaya diri dengan kecanduan *game* MLBB, dan perasaan kenikmatan dengan kecanduan *game* MLBB. Sedangkan, hubungan antara variabel kecanduan *game* MLBB berpengaruh secara tinggi terhadap munculnya masalah kesehatan mental.

**Kata kunci** : kecanduan game, mobile legends bang bang, embeddness, self-efficacy, perceived enjoyment, remaja, kesehatan mental.

**Referensi** : 62

## ABSTRACT

Bernardinus Sanctus Setyo Rosario (01081190022)

### **INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*)**

(13+ 93 pages: 1 figures, 14 tables, 6 appendices)

The purpose of this study is to gain deeper insight into the factors that influence the emergence of addiction to online games, especially Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) which is associated with mental health disorders. In this study, the MLBB players in range of adolescent and young adults were selected as research subjects.

The factors analyzed in this study are embeddedness, self-efficacy, and perceived enjoyment in MLBB online game addiction among the categorized research subjects. There are four hypotheses in this study. The first three hypotheses, which is embeddedness, self-efficacy, and perceived enjoyment, have a positive relationship with MLBB game addiction. The fourth hypothesis states that there is a positive relationship between MLBB game addiction and mental health disorders.

To obtain research data, a questionnaire method was used which involved respondents with the following criteria: they are MLBB game players domiciled in Indonesia, within the age range of 15-26 years. Based on the responses from 230 respondents, the four hypotheses were tested using the PLS-SEM (Partial Least Squares Structural Equation Modeling) method. The processing results show that there is a relationship in each variable, both with moderate and high levels of influence. The level of influence between variables in the moderate category includes: embeddedness to MLBB game addiction, self-efficacy with MLBB game addiction, and perceived enjoyment with MLBB game addiction. Meanwhile, the relationship between MLBB game addiction variables has a high effect on the emergence of mental health problems.

**Keywords** : game addiction, mobile legends bang bang, embeddedness, self-efficacy, perceived enjoyment, youth, mental health.

**Reference** : 62

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih karunia dan penguatanNya, penulis dapat sampai pada penyelesaian laporan Tugas Akhir ini dengan lancar tanpa adanya rintangan yang berarti.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini dirampungkan sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komputer.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan para pihak-pihak terkait yang telah bersedia memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan masa studi S1 dan laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak tersebut bukan hanya bagi mereka yang mendukung penulis dalam menempuh perjalanan masa studi S1, yakni kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat yang melimpah diberikan kepada penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Orang Tua yang telah memberikan dukungan dan support dalam penyelesaian Tugas Akhir penulis.
3. Bapak Andree Emmanuel Widjaja, S.Kom., M.B.A., Ph.D., CEC. selaku Dosen Pembimbing Magang yang telah mendukung, meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta memberikan banyak bantuan dan saran kepada penulis selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Hery, S.Kom, M.MSI. selaku Dosen Pembimbing Magang yang telah mendukung, meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta memberikan banyak bantuan dan saran kepada penulis selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini.
5. Dr. (Hon.) Jonathan L. Parapak, M.Eng.Sc. Selaku Rektor Universitas Pelita Harapan.
6. Dr. Eng. Ir. Pujiyanto Yugopuspito, MSc. Selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan.
7. Bapak Arnold Aribowo, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Pelita Harapan yang telah memberikan banyak dukungan bagi penulis baik dalam studi S1 hingga saat ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Pelita Harapan yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

9. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan yang telah membantu penulis dalam hal administratif.
10. Agustinus Pandu Prayoga, S.H., Selaku sahabat penulis yang setia menemani dan membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
11. Vissia Andara Lucky Artadamara, A.Md., Selaku adik penulis yang setia menemani dan membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
12. Seluruh teman - teman penulis di Program Studi Sistem Informasi angkatan 2019 yang telah membantu dalam memberikan saran dan bantuan penyelesaian laporan Tugas Akhir.
13. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Tangerang, 2 Januari 2023



Bernardinus Sanctus Setyo Rosario

## DAFTAR ISI

<b>PENYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Kesenjangan dan Keterbaharuan .....	2
1.4. Pembatasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5.1. Tujuan.....	4
1.5.2. Manfaat.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Kajian Umum Mengenai <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1. Definisi .....	7
2.1.2 Sejarah singkat Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia.....	8
2.1.3 Jenis – Jenis <i>Game Online</i> .....	9
2.2 <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i> .....	12
2.3 Kajian Umum Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
2.3.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
2.3.2 Aspek-Aspek Kecanduan pada <i>Game Online</i> .....	14
2.3.3 Faktor-Faktor Pengaruh Kecanduan pada <i>Game Online</i> .....	15
2.3.4 <i>Embeddedness, Self-Efficacy, dan Perceived Enjoyment</i> .....	15
2.4 Kajian Umum Mengenai Remaja .....	17
2.5 Pengembangan Hipotesis .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Kerangka Penelitian.....	20

3.2. Perumusan Hipotesis.....	20
3.3. Instrumen Penelitian.....	22
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5. Rencana Analisa Data.....	28
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL.....</b>	<b>29</b>
4.1. Statistik Demografis.....	29
4.2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	32
4.3. PLS SEM <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA).....	38
4.4. PLS SEM <i>Discriminant Validity</i> .....	41
4.5. <i>Common Method Bias</i> .....	44
4.6. PLS SEM <i>Path Analysis</i> – Pengujian Hipotesis.....	46
4.7. Evaluasi dan Keباikan Model PLS SEM.....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>54</b>
5.1. Diskusi.....	54
5.1.1 Hipotesis 1: <i>Embeddedness</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang Bang.....	54
5.1.2 Hipotesis 2 : <i>Self-efficacy</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang Bang.....	55
5.1.3 Hipotesis 3 : <i>Perceived enjoyment</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang Bang.....	55
5.1.4 Hipotesis 4 : Kecanduan Mobile Legends: Bang Bang dapat menyebabkan permasalahan pada Gangguan Kesehatan Mental.....	56
5.2. Implikasi Teori.....	57
5.3. Implikasi Praktik.....	57
5.4. Limitasi dan Saran Penelitian Berikutnya.....	58
5.5. Kesimpulan.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Research framework .....	20
-------------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hipotesis .....	20
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	22
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
Tabel 4.1 Tabel Statistik Demografis .....	29
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian .....	32
Tabel 4.3 PLS SEM Confirmatory Factor Analysis (CFA).....	38
Tabel 4.4 Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix.....	41
Tabel 4.5 Fornell-Larker Criterion .....	42
Tabel 4.6 Common Method Bias.....	44
Tabel 4.7 PLS SEM Path Analysis – Pengujian Hipotesis .....	46
Tabel 4.8 Tabel R Square dan Q Square.....	50
Tabel 4.9 Tabel Model Fit.....	50
Tabel 4.10 Tabel PLS Predict.....	51
Tabel 4.11 Goodness of Fit Index.....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Output Smart PLS .....	64
Lampiran B Bukti Penyebaran Form .....	65
Lampiran C Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner .....	66
Lampiran D Jurnal Terdahulu .....	87
Lampiran E Form Laporan Bimbingan Pak Andree .....	89
Lampiran F Form Laporan Bimbingan Pak Hery .....	90



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu bentuk hiburan yang dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas manusia [1]. Hiburan dalam bentuk *game online* ini kemudian diadaptasi dalam berbagai platform yang tersedia dalam bentuk elektronik, antara lain *Personal Computer* (PC), laptop, konsol game, hingga dalam genggamannya dalam bentuk *smartphone*. Saat ini, Perkembangan *game online* terjadi dengan begitu pesat. Hal ini didasari oleh perkembangan *game online* yang di dukung oleh perusahaan-perusahaan besar di dunia. Selain itu, kemudahan mengunduh baik secara berbayar atau dapat diunduh secara gratis melalui media yang terintegrasi dengan akun personal seperti *Google Play Store*, *Apps Store*, *Huawei AppGallery*, dan sebagainya menjadi salah satu faktor meningkatnya pengguna sekaligus pemain *game online*.

Salah satu *game online* yang populer saat ini yaitu Mobile Legends: Bang Bang yang muncul pertama kali pada tahun 2016 oleh Perusahaan Moonton. EXP sebagai salah satu portal berita yang berkecimpung pada dunia *game online* menyebutkan bahwa Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan paling populer di Indonesia [2]. Selain itu, *game* ini juga telah diunduh sebanyak 34 juta kali oleh berbagai kalangan di Indonesia [2]. Melalui kemudahan dalam mengunduh dan memainkannya, menjadikan Mobile Legends: Bang Bang sebagai *game online* yang menjadi salah satu basis komunitas besar. Berdasarkan data tersebut juga, terbentuk inisiatif diselenggarakannya pagelaran kompetisi Mobile Legends: Bang Bang secara resmi dan terbesar di Indonesia, yaitu Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia yang telah berjalan hingga bulan Oktober 2022 sebanyak 10 musim [3]. Kompetisi ini memberikan hadiah berupa uang tunai dan juara kompetisi ini, akan menjadi perwakilan di kejuaraan *M-World Series* [3]. Hal ini lah yang membuat masyarakat untuk memainkan Mobile Legends: Bang Bang dan menjadi *professional player*.

Pemerintah Indonesia juga mendukung adanya perwakilan tim dari negara ini untuk ikut dalam perhelatan kompetisi "*M-World Series*". Ikatan emosional yang dibangun dengan mengangkat nasionalisme dan patriotisme dalam kompetisi membela negara tersebutlah menjadikan Mobile Legends: Bang Bang

semakin dicintai oleh berbagai kalangan [2]. *Game online* yang mudah untuk diunduh, *Hero* (karakter dalam *game*) yang semakin variatif dan beradaptasi dengan kebutuhan maupun keinginan pemain, memiliki tim yang didukung dan dicintai, hingga membawa bendera negara Indonesia di kancah internasional sudah cukup untuk menjadikan *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai salah satu *game online* yang sangat populer diikuti dengan banyaknya pemain aktif di Indonesia.

Peristiwa *game online* *Mobile Legends: Bang Bang* yang semakin mendunia tentu tidak lepas dari timbulnya dampak maupun efek samping. Popularitas *game* ini sejalan dengan dampak yang semakin lama dapat diidentifikasi berdasarkan apa yang dilihat secara kasat mata baik lewat kaca mata positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain meningkatkan cara berpikir kritis, meningkatkan ekonomi masyarakat, menambah relasi dan melatih emosi dan kesabaran[4]. Dampak negatifnya antara lain membuat adiktif atau kecanduan, menghabiskan uang, menghabiskan waktu dan gampang emosi[4]. Oleh sebab itu Tugas Akhir ini membahas timbulnya dampak kecanduan yang terjadi pada para pemain *Mobile Legends: Bang Bang*.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana pengaruh *game online* *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap kecanduan bagi remaja?
2. Bagaimana dampak dari kecanduan bermain *game online* *Mobile Legends: Bang Bang* bagi remaja?

## 1.3. Kesenjangan dan Keterbaharuan

Dalam merumuskan, melakukan riset, meneliti dan menganalisis, hingga mendapatkan kesimpulan, referensi memiliki peran yang cukup vital khususnya mengenai penelitian-penelitian yang berkaitan dan terdahulu telah dilakukan. Adapun beberapa jurnal yang diangkat dalam penelitian ini dan menjadi referensi antara lain yaitu:

1. *What drives problematic online gaming? The role of IT identity, maladaptive cognitions, and maladaptive emotions*. Dalam jurnal ini membahas mengenai bagaimana kecanduan terhadap *game online* dapat menjadi suatu permasalahan

yang berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan IT, dengan mengambil contoh pada game *arena of valor* [5].

2. **Kecanduan Game Online Pada Remaja.** Dalam jurnal ini membahas peristiwa kecanduan *game online* yang kini menjadi sangat populer seiring dengan perkembangan teknologi serta dampaknya terhadap remaja, serta upaya pencegahannya [6].
3. **Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Sosial.** Penelitian ini membahas bahwa kecanduan *game online* pada anak remaja memberikan pengaruh semakin menurunnya interaksi terhadap kegiatan sosial karena waktu yang digunakan untuk bermain *game online* lebih banyak daripada berinteraksi di dunia nyata [7].
4. **Adiksi Media Sosial Pada Remaja Pengguna Instagram dan WhatsApp.** Penelitian ini membahas tingginya pemain *game online* pada kalangan remaja di SMAN 1 Batang Kapas sehingga dapat diketahui bahwa remaja SMAN 1 Batang Kapas memiliki kecanduan terhadap *game online* [8].

Melalui penelitian terdahulu, Penulis mendapatkan gambaran terhadap kerangka teori mengenai kecanduan dalam pengertian umum melalui berbagai komparasi mengenai apa arti dari kecanduan atau adiksi, serta pada konteks yang lebih sempit yaitu kecanduan pada instrumen seperti media sosial seperti Instagram dan WhatsApp serta *game online* dengan beberapa contoh *game* yang menjadi referensi seperti *Arena of Valor* dan PUBG. Di sisi lain pada penelitian ini, Penulis ingin meneliti faktor-faktor penyebab yang membuat game Mobile Legends: Bang Bang menjadi adiksi atau memberikan rasa kecanduan bagi para remaja dan berdampak pada kesehatan mentalnya. Hal ini lah yang menjadi pembeda dan unsur kebaruan pada penelitian ini.

#### 1.4. Pembatasan Masalah

Adapun berikut pembatasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. *Game online* yang diteliti adalah Mobile Legends: Bang Bang.
2. Responden yang menjadi objek penelitian adalah anak remaja dengan rentang waktu usia minimal 12 Tahun sampai dengan usia maksimal 26 Tahun.
3. Faktor-faktor yang diteliti dalam tugas akhir ini meliputi *Embeddedness, Self-Efficacy, Perceived Enjoyment*.

## 1.5. Tujuan dan Manfaat

### 1.5.1. Tujuan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* Mobile Legends: Bang Bang terhadap kecanduan bagi remaja.
2. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang bagi remaja.

### 1.5.2. Manfaat

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran kepada masyarakat khususnya bagi para remaja ketika ingin atau telah bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang mengenai dampak negatif dari kecanduan *game* tersebut serta memberikan analisis mengenai akibat dari kecanduan *game online* sehingga dapat diantisipasi maupun diketahui akibatnya dan semakin berhati-hati terhadap dampak negatif tersebut.

2. Manfaat bagi Penulis:

Penelitian ini juga memiliki manfaat guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer di Universitas Pelita Harapan, serta diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman mengenai penelitian terhadap permasalahan kecanduan *game online* Mobile Legends: Bang Bang terhadap para remaja.

## 1.6. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian yang Penulis akan lakukan, maka jenis penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian dengan menggunakan metode survei untuk mencari hubungan dan dampak antara kecanduan *game online* Mobile Legends: Bang Bang dengan kesehatan mental. Maka dengan demikian, pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data melalui pendekatan kuantitatif. Hal ini tidak terlepas dari keuntungan-keuntungan dan juga kecocokan dengan data yang diinginkan oleh Penulis untuk mendapatkan hasil yang valid dalam pengujian hipotesis yang telah disusun. Selain itu, dalam melakukan penelitian dengan data kuantitatif, Peneliti juga dibantu dengan adanya

aplikasi *software* yaitu SPSS dan Smart PLS sehingga hasil dari penelitian memiliki tingkat akurasi yang tinggi. Selain itu, terhadap responden yang mengisi penelitian ini merupakan responden yang terlibat secara langsung dalam permainan *game* Mobile Legends: Bang Bang sehingga dapat mendapatkan kepastian terhadap pengetahuan akan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan.

Kemudian, dalam melakukan analisis terhadap data statistik tersebut maka dengan demikian penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif, alasannya dengan melakukan penelitian secara deskriptif maka pertanyaan “apa” menjadi suatu yang harus dijawab secara utuh. Selain itu, dengan menggunakan penelitian ini juga dapat menjawab hubungan-hubungan yang ada dalam variabel-variabel sebagaimana ditentukan oleh Peneliti. Melalui metode pengumpulan data melalui kuesioner, penelitian ini dapat sejalan atas maksud yang telah direncanakan oleh Peneliti.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Sebelum dilakukannya pengumpulan data, perlu diketahui terlebih dahulu bahwa Penulis akan mengambil satu jenis data yaitu Data Primer. Adapun untuk mengumpulkan data primer, Penulis akan melakukan pembagian kuesioner kepada para remaja yang menjadi objek dalam penelitian ini mengenai kecanduan *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Peneliti beralasan bahwa dengan menggunakan kuesioner dapat dilakukan secara efektif dan tepat sasaran kepada para responden yang merupakan pemain Mobile Legends: Bang Bang dan berada dalam batasan-batasan yang ditentukan oleh Peneliti. Selain itu, melalui metode kuesioner juga dapat dicapai dan dilakukan secara luas oleh setiap pengguna akses internet karena menggunakan media *Google Form*. Terakhir, terhadap data yang dikumpulkan memiliki sifat *real time* atau waktu yang ada dapat dicatat sehingga mengetahui data-data yang terbaru serta tercatat secara presisi.

## **3. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan aplikasi *software* untuk membantu melakukan analisis terhadap data-data yang didapatkan antara lain aplikasi berbasis statistik yaitu SPSS dan SMARTPLS dan dikombinasikan dalam aplikasi Microsoft Excel.

## 1.7. Sistematika Penulisan

### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini Penulis akan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, kesenjangan dan kebaruan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Landasan Teori**

Dalam landasan teori akan menjelaskan mengenai variabel variabel penelitian yang diusung oleh penulis dan menggambarkan mengenai variabel tersebut mulai dari *game online* yaitu definisi, sejarah, jenis, dan macam-macamnya. Lalu, *Mobile Legends: Bang Bang* yaitu pengertian, sejarah, dan gambaran permainannya. Lalu, kecanduan yaitu definisi, jenis, dan dampaknya. Lalu terkait dengan remaja dan yang terakhir mengenai kesehatan mental. Selanjutnya adalah penggambaran mengenai pengembangan hipotesis yang menjadi dugaan awal dilakukannya penelitian ini serta dengan penjabarannya.

### **Bab III : Metode Penelitian**

Dalam bab ini berisi kerangka penelitian mengenai gambaran penelitian dalam bentuk skema, perumusan hipotesis, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta rencana analisis data dengan menggunakan PLS SEM *Path Analysis*.

### **Bab IV : Analisis Data dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang pemaparan data-data yang dikumpulkan sebagai bahan penelitian dengan menggunakan metode kuesioner oleh subjek penelitian, diskripsi data, analisa data, dan pembahasannya

### **Bab V : Penutup**

Pada bab ini, Penulis akan membahas deskripsi penelitian, limitasi penelitian, dan kesimpulannya dari pembahasan permasalahan yang telah diulas dan dan dipaparkan pada bab sebelumnya sehingga dapat bermanfaat bagi Penulis dan masyarakat luas, khususnya bagi para remaja.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Kajian Umum Mengenai *Game Online*

##### 2.1.1. Definisi

*Game online* dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia secara bebas sebagai permainan daring. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan; mainan [9]. Di samping itu, beberapa ahli juga mendefinisikan dan merumuskan definisi dari *game online* seperti Young, yang mendefinisikan *game online* sebagai jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya [10].

Lalu Chandra Zebah Aji juga merumuskan pengertian dari *game online* yaitu suatu bentuk permainan yang dihubungkan, melalui jaringan internet [11].

Melalui definisi-definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* merupakan sebuah bentuk atau jenis permainan yang kemudian dimodifikasi ke dalam bentuk virtual dengan terhubung melalui perangkat yang tersambung dengan internet.

Meskipun demikian, *game online* memiliki beberapa perkembangan yang kemudian masuk ke dalam berbagai perangkat elektronik yang semula dari perangkat besar seperti *Personal Computer* (PC) dan laptop ataupun platform *game center* seperti Playstation dan X-box serta Nintendo Wii berkembang ke arah yang lebih kecil dan personal seperti ponsel atau *smartphone* dengan catatan terhubung dengan jaringan internet.

Berbeda dengan kebalikan dari *game online* yaitu *game offline*. Meski sama-sama merupakan bentuk permainan dengan menggunakan teknologi ataupun media media perangkat elektronik, namun sebagaimana namanya *game offline* tidak mengandalkan internet dalam memainkannya [11]. Dengan demikian sangat jelas dapat dipahami bahwa *game online* akan mengandalkan internet untuk mendapatkan salah satu fitur yang sangat diandalkan yaitu *online multiplayer* atau kepesertaan secara *online* dan *real*

*time* [11]. Artinya, peserta yang ikut dalam permainan tersebut merupakan manusia yang sedang bermain pada waktu yang nyata atau *real time* dengan masuk ke dalam salah satu server pada *game online* tersebut.

Vitur ini yang tidak ada pada *game offline* sehingga *game offline* tidak begitu banyak digemari ataupun membentuk suatu komunitas *game* secara besar karena pemain pada *game offline* tidak bertemu dengan pemain lain secara *real time* atau hanya bermain bersama dengan pemain virtual atau *AI Computer*. Kalangan yang bermain *game offline* rata-rata berasal dari anak-anak yang sedang belajar menggunakan perangkat teknologi baik perangkat besar seperti Komputer atau Laptop atau bisa juga perangkat kecil seperti *smartphone* atau tablet.

### 2.1.2 Sejarah singkat Perkembangan *Game Online* di Indonesia

*Game online* pertama kali muncul di negara Indonesia pada tahun 2001, seiring dengan perkembangan teknologi pada waktu itu dengan dipelopori *game Nexia Online*, sebuah permainan RPG (*Role Playing Game*) dikeluarkan oleh Boleh Game dengan basis grafik 2D [12]. Pada peluncurannya, spesifikasi yang dibutuhkan untuk bermain *game online* ini sangatlah sederhana hanya bermodalkan Pentium 2 dengan minimal grafik 3D pun sudah dapat dimainkan [12]. Permainan ini menjadi “prolog” dari masuknya permainan-permainan lain yang semakin *booming* di Indonesia, namun sangat disayangkan permainan ini tutup dan tidak ada pengembangan pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang [12].

Kemudian, masalah pelopor-pelopor dan developer *game* yang kemudian masuk ke ranah pasar di Indonesia seperti Redmoon pada tahun 2002, Laghaim pada tahun 2003 awal, Ragnarok *Online* pada tahun 2003 pertengahan, serta Gunbound pada tahun 2004 [12].

Melalui *game Ragnarok Online* ini, *game online* menjadi *mem-booming* dan semakin populer di kalangan masyarakat di Indonesia. Mulai muncul kalangan pemain-pemain *game* atau kemudian dikenal sebagai *gamers* yang bermain Ragnarok *Online*. Memang sebelum masuk ke Indonesia, Ragnarok *Online* sudah populer di negara negara lain. Meskipun pada waktu itu *bandwidth* yang tersedia belum memadai.

Kemudian, di *genre* permainan *action* terdapat GunBound sebagai permainan yang pertama kali memperkenalkan sistem pembelian *item mall* [12]. Dengan demikian, para pemain atau *player* dapat melakukan transaksi terhadap *game* tersebut dengan tujuan untuk membeli avatar atau menghiasi avatar tersebut. Boleh Game menjadi distributor *voucher* yang pada waktu itu menggunakan *voucher* gesek yang dibeli melalui transaksi tunai [12]. GunBound juga menjadi *game* yang dapat dimainkan secara gratis dan tidak perlu melakukan pembayaran untuk memainkannya kecuali dalam pembelian item tambahan [12].

Di samping itu, perkembangan *game online* Indonesia juga tidak kalah menarik secara *mobile game*, salah satunya adalah Tahu Bulat yang mencapai unduhan 500 rb dengan bertengger pada top 5 unduhan *game* pada *play store* android [12].

### 2.1.3 Jenis – Jenis *Game Online*

Sejalan dengan perkembangannya, *game online* menjadi sangat beragam dan memiliki berbagai jenis permainan yang dapat dipilih oleh pemainnya antara lain, sebagai berikut:

#### 1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Sudut pandang dalam permainan merupakan salah satu pembeda dari berbagai jenis *game* yang dapat dimainkan, salah satunya jenis ini yang menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga pemain dapat merasakan dan berpartisipasi dalam permainan sebagaimana sudut pandang dari karakter permainan [13]. Selain itu karakter yang dimainkan juga memiliki berbagai jenis reflek dan presisi yang dapat diatur oleh pemain itu sendiri sehingga semakin merasakan pengalaman secara nyata sebagaimana yang diinginkan oleh pemain itu sendiri [13]. Biasanya jenis permainan ini diadaptasi dalam permainan bertemakan perang dan militer [13].

Contoh permainan ini antara lain:

Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

## **2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)***

Dalam jenis permainan ini memiliki kesamaan dengan jenis permainan pertama, namun perbedaannya terletak pada tema-tema permainan yang diangkat. Apabila jenis pertama mengangkat permainan bertemakan perang dan militer, dalam permainan ini lebih banyak mengangkat tema-tema strategi namun bisa melalui perang dengan dilakukan oleh berbagai pemain secara multiplayer secara *online* [13].

## **3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)***

Dalam jenis permainan ini, permainan akan lebih mengutamakan adanya jalan cerita secara fiksi dengan karakter yang dimainkan oleh *player* [13]. Misi yang diusung adalah menyelesaikan tugas tugas untuk merajut cerita bersama. RPG memiliki fokus pada kolaborasi secara bersama-sama atau sosial sebagai bentuk kompetisi [13]. Pada dasarnya, ciri khas yang dapat dilihat adalah menggabungkan pemain-pemain yang beranggotakan beberapa orang menjadi satu kelompok [13].

Contoh permainan ini antara lain:

Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota.

## **4. *Cross-platform online play***

Dalam jenis permainan ini berfokus pada jenis perangkat yang berbeda-beda untuk menjadi media permainan, khususnya pembedanya dalam menggunakan *game console* yang kini semakin berkembang dan dapat terhubung dengan jaringan internet dan digunakan secara *online* [13]. Media tersebut seperti Playstation, Xbox, Nintendo Wii, Dreamcast yang terhubung dengan fitur *online* [13].

Contoh permainan ini antara lain:

Need for Speed, Fifa, PES.

## **5. *Massively Multiplayer Online Browser Game***

Dalam jenis permainan ini merupakan permainan-permainan yang dapat dimainkan dalam *browser* komputer ataupun secara *mobile* seperti Mozilla Firefox atau Microsoft Edge, maupun Opera [13]. Permainan yang ditawarkan juga merupakan game-game yang dapat dimainkan

secara sederhana dan dilakukan secara tunggal dengan menggunakan teknologi HTML dan HTML scripting (JavaScript, ASP, PHP, MySQL) [13]. Perkembangan game ini juga mengikuti teknologi grafis yang berbasis web seperti Game Flash dan Game Java [13].

Contoh permainan ini antara lain:

Pac Man, Shooter, ataupun Snake.

#### **6. *Simulation games***

Dalam jenis permainan ini merupakan bentuk dari permainan yang mengangkat simulasi cerita atau kehidupan. Ada berbagai jenis-jenis *game* yang dikembangkan dengan jenis *game* ini seperti *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, and *vehicle simulation* [13]. Pada dasarnya para pemain atau karakter yang dimainkan bertugas untuk mengikuti kehidupan dari karakter tersebut seakan akan berada pada kehidupan yang nyata, namun pada dunia maya atau program [13]. Jalan cerita yang ada pada permainan ini mengangkat kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh karakter sebagaimana manusia pada umumnya yang memiliki kebutuhan untuk makan, bekerja, bersosialisasi, masak, berbelanja, dll [13].

Contoh permainan ini antara lain

Second Life, Pet Society, The Sims.

#### **7. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)***

Dalam jenis permainan ini, para pemain berkumpul dalam satu server yang berisi banyak pemain (bisa sampai 100 pemain) dimana setiap pemain dapat berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung dan nyata melalui avatar atau karakter [13]. Perkembangan game ini seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju [13].

Contoh permainan ini antara lain:

Minecraft

## 2.2 Game Mobile Legends: Bang Bang

*Game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) atau dikenal dengan ML merupakan *game online* yang dikategorikan sebagai *game MOBA (Multiplayer Battle Arena)* yang juga dapat dikenal ARTS (*Action Real-Time Strategy*) sebagai sub kategori *game* strategi yaitu pemain yang memainkan *game* secara tunggal dan masuk ke dalam suatu tim dan melawan tim lawan yang berasal dari pemain lain secara *real time* [14]. Permainan ini memiliki tujuan untuk menghancurkan *base* atau struktur utama dari model *game* ini milik lawan secara bersama-sama dengan bantuan dari unit-unit yang dibuat oleh sistem komputer.

*Game* MOBA memiliki ciri yaitu karakter yang dimainkan oleh *player* memiliki kemampuan dan kelebihan yang dapat dipilih oleh *player* untuk menjadi bagian dalam tim dan berkontribusi dalam keseluruhan strategi yang dibentuk [14]. *Game* ini merupakan perpaduan dari permainan aksi, permainan *role* atau karakter dan *real-time strategy* serta permainan ini berbeda dengan tujuan untuk membangun bangunan atau unit [15].

Dalam sejarahnya, Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* yang diciptakan oleh Moonton Technology Co. Ltd. dari negara Tiongkok [15]. Perusahaannya itu sendiri berdiri pada tahun 2014 oleh Xu Zhenhua dan Yuan Jing [15]. Meskipun berawal dari *game* yang dimainkan secara lokal, Mobile Legends: Bang Bang semakin mendunia sejak tahun 2016 melalui kemudahan untuk dimainkan secara *mobile* melalui perangkat genggam seperti *smartphone* dan tablet [15]. Satu hal yang menarik dari sisi pengembang *game* Mobile Legends: BANG BANG, yaitu Moonton, pengembang mencantumkan catatan kecil sebagai berikut: “Bermain Mobile Legends: BANG BANG secukupnya.” Catatan ini muncul di *loading screen* yang bersifat mengingatkan pengguna agar dapat memperhatikan durasi waktu bermain.

Dalam permainannya, Mobile Legends: Bang Bang memiliki model-model permainan yang beragam seperti *Classic, Ranked, Brawl, Arcade, Magic Chess*, dan mode permainan yang dapat diatur sendiri atau sebagai latihan melawan AI yaitu *Custom* [14]. Tidak hanya itu, terdapat beberapa *event* yang kemudian menambah mode - mode permainan yang muncul secara bergulir seperti *Death Battle, Mayhem, dan Over Drive* [14]. Selain itu juga mengusung permainan 5 vs 5 dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan atau dikenal sebagai *base turret* lawan dengan terlebih dahulu menghancurkan *tower* atau *turret* depan dan tengah [14].

Kemudian terdapat 6 pengelompokan karakter atau yang dikenal sebagai *role* yang dapat dipilih oleh *player* sebagaimana kesukaan maupun keahlian dari pemain tersebut antara lain seperti *Assassin* (pembunuh), *Marksman* (penembak), *Mage* (penyihir), *Fighter* (petarung), *Tank* (pelindung), dan *support* (pembantu) [14]. Selain itu terhadap 6 *role* ini memiliki berbagai macam *hero* atau karakter yang dipilih untuk memenuhi tujuan dalam permainan tersebut serta menyesuaikan dengan strategi yang disusun oleh tim.

Dalam perkembangannya 6 *role* tersebut juga bermain pada jalur masing-masing atau yang dikenal sebagai *lane*, dan terbagi atas 3 *lane* yaitu *top lane*, *middle lane*, dan *bottom lane* sehingga Mobile Legends: Bang Bang mengandalkan permainan secara makro (keseluruhan *lane*) dan mikro atau mekanik (keahlian masing-masing *player*) [14].

Dalam model *game online* seperti ini, pemain dituntut untuk semakin mengasah kemampuan dalam bermain *game* dan membentuk tim secara profesional untuk dapat bertanding. Model *game online* dalam bentuk tim inilah yang semakin mendukung *player-player* bersatu dengan yang lainnya dan mengikuti pertandingan-pertandingan baik skala kecil maupun besar sampai dengan tingkat nasional dan internasional. Secara organik, tim-tim tersebut menjadi komunitas pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan menyebar dimana-mana di Indonesia.

Perkembangan tersebut didukung dengan adanya berbagai pertandingan resmi yang mengusung sistem *franchise* yang diikuti oleh 8 tim pada kompetisi Mobile Legends: Bang Bang resmi di Indonesia yaitu Mobile Legends Profesional League Indonesia (MPL) Indonesia [3]. Dengan tingkat kesulitan permainan tersendiri dan telah diberikan tontonan untuk semakin belajar memainkan *game* tersebut membuat setiap pemain memiliki tokoh pemain idaman atau *role model* dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Selain itu, pemain yang telah cukup menguasai *game* Mobile Legends: Bang Bang juga membuka *channel* youtube sehingga menjadi salah satu pekerjaan yang bisa dimulai. Akibatnya, keinginan untuk bermain Mobile Legends: Bang Bang semakin besar dan hal ini seiring dengan dampak negatif yang ada.

## 2.3 Kajian Umum Kecanduan *Game Online*

### 2.3.1 Definisi Kecanduan *Game Online*

Kecanduan atau ketergantungan didefinisikan dalam kamus psikologi sebagai ketergantungan fisik pada anestesi [16]. Kecanduan juga meningkatkan toleransi obat, ketergantungan fisik dan psikologis, dan meningkatkan gejala keterasingan sosial ketika obat dihentikan [16].

Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang merasa tergantung pada sesuatu yang disukainya, yang disebabkan oleh kurangnya pengendalian diri, yang mengarah pada kompulsi dan efek negatif pada mereka [17].

Dalam *game online*, kepuasan dan kesenangan yang dicari terlebih dahulu, tetapi ketika waktu dan intensitas permainan meningkat, seseorang menjadi teralihkan dari dirinya sendiri [18]. Pemain *game online* mungkin menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan mengabaikan aktivitas lain seperti makan, minum, atau bersosialisasi [19].

Dengan jenis permainan ini yang terkoneksi melalui jaringan internet, Anda dapat bergabung dengan sistem permainan yang tidak mengenal perbedaan usia antara anak-anak dan orang dewasa [18]. Akibat dari rasa senang, puas dan bergairah bermain *video game*, para pecandu *video game online* merasa cemas dan tidak nyaman jika tidak memainkannya [19]. Dengan demikian, kecanduan *game online* mendorong permainan yang intens dan berkepanjangan serta berdampak negatif pada kehidupan nyata.

### 2.3.2 Aspek-Aspek Kecanduan pada *Game Online*

Dalam menentukan aspek-aspek kecanduan pada *Game Online*, banyak peneliti yang mengungkapkannya, salah satunya adalah Young yang mencoba untuk memetakan aspek-aspek tersebut antara lain [10]:

1. *Salience*, yaitu seseorang dapat memikirkan *game* secara kontinuitas karena merasa disibukkan oleh *game online* [10].
2. *Mood modification*, yaitu seseorang merasa memiliki pengalaman subjektif dan keterkaitan dengan apa yang dihadirkan melalui *game online* tersebut dan mempengaruhi perasaan hatinya [10].
3. *Tolerance*, yaitu penggunaan waktu yang sangat banyak untuk bermain dengan merasakan pengalaman yang puas bila dapat bermain semakin lama [10].

4. *Conflicts*, yaitu timbulnya gangguan mental pada seseorang karena sudah menganggap karakter yang ada pada *game* tersebut adalah dirinya sendiri dan mulai merasakan ketidakcocokan dengan kehidupan nyata [10].
5. *Time Restriction*, yaitu seseorang yang merasakan kecanduan mulai kehilangan kontrol atas penggunaan waktu dalam bermain *game* tersebut [10].

### 2.3.3 Faktor-Faktor Pengaruh Kecanduan pada *Game Online*

Dalam menentukan faktor-faktor pengaruh kecanduan pada *game online* maka setidaknya terdapat 2 faktor yang tidak dapat dipisahkan namun saling berkaitan yaitu secara internal dan eksternal [20].

- Faktor Internal, yaitu seseorang dipengaruhi dengan keinginan bermain *game online* melalui keinginan dan kesadaran dari dalam diri dan terjadi atas kehendak sendiri. Hal ini dapat merupakan penyebab maupun akibat dari hasrat seseorang yang berasal dari ketidakmampuan untuk menguasai permainan tersebut atau rasa bosan yang dihadapi oleh seseorang [20].
- Faktor Eksternal, yaitu seseorang dipengaruhi dengan keinginan bermain *game online* melalui orang lain ataupun hal lain yang berasal dari luar dirinya seperti teman, keluarga, maupun saudara untuk juga bermain hal yang sama [20].

### 2.3.4 *Embeddedness, Self-Efficacy, dan Perceived Enjoyment*

#### A. *Embeddedness*

Dalam literatur sosiologis, istilah *embeddedness* digunakan untuk menggambarkan proses hubungan sosial yang mempengaruhi dan menentang batas-batas ekonomi [21]. *Embeddedness* adalah gagasan bahwa individu dapat secara permanen dikelilingi oleh diri mereka sendiri dalam situasi tertentu, yang sulit mereka pisahkan dari organisasi [22]. hal ini berbeda karena tidak mewakili faktor yang mempengaruhi sikap dan niat tentang perilaku di tempat kerja, tetapi juga aspek sosial dan sosial yang mempengaruhi [23].

Dalam konteks ini *Embeddedness* menunjukkan bahwa banyak hal yang menghubungkan antara pemain dengan *game* nya sendiri merupakan suatu hubungan yang tak terpisahkan [24]. Semakin seseorang bermain *game* yang merupakan kesukaannya, membuat seseorang merasa bahwa dirinya merupakan dari *game* tersebut.

### **B. *Self-Efficacy***

Self-efficacy telah menarik perhatian para peneliti sejak validitas dan kegunaan teori kognitif sosial Bandura dalam menjelaskan perilaku adiktif terbukti [25]. *Self Efficacy*, didefinisikan sebagai “keyakinan bahwa seseorang dapat berhasil menjalankan perilaku yang diperlukan untuk menghasilkan hasil” [25]. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa individu dengan tingkat efikasi diri yang tinggi cenderung mendedikasikan diri untuk tugas-tugas dan mendapatkan tingkat pencapaian yang tinggi. Efikasi diri sosial melibatkan keyakinan diri dalam membentuk atau memelihara hubungan sosial [25]. Jadi individu dengan efikasi diri sosial yang lebih besar, lebih mungkin untuk memiliki dan berhasil mempertahankan hubungan sosial dan lebih kecil kemungkinannya untuk mengalami kesepian. Sejalan dengan itu, mereka yang menderita dari kesepian memiliki lebih banyak persepsi negatif tentang kompetensi mereka dalam hal sosialisasi, daripada mereka yang tidak [25].

Mempertimbangkan bahwa kesepian berkorelasi kuat dengan penggunaan Internet yang adiktif (berlebihan dan kompulsif), sosial efikasi diri dalam ruang nyata (*offline*) diharapkan dapat memiliki asosiasi negatif dengan tingkat kecanduan *game* [25].

### **C. *Perceived Enjoyment***

Studi tentang SNS dan *game online* umum menemukan peran penting nilai hedonis dalam menentukan perilaku penggunaan [26] [27]. Kenikmatan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana aktivitas menggunakan teknologi “dirasa menyenangkan dalam haknya sendiri, terlepas dari konsekuensi kinerja apa pun yang dapat diantisipasi” [26] [28] [29]. Di satu sisi, studi tentang SNS telah menemukan peran penting kenikmatan yang dirasakan dalam

menentukan perilaku penggunaan [26] [28] [30]. Kesenangan atau kenikmatan yang dirasakan pengguna berasal dari interaksi orang tersebut dengan faktor lingkungan. Di sisi lain, *game online* adalah jenis teknologi yang berorientasi pada hiburan yang berbeda dengan teknologi tradisional yang berorientasi pada tugas [26] [29]. Orang-orang bermain *game online* untuk kesenangan dan hiburan daripada pencapaian tujuan tertentu atau meningkatkan kinerja pekerjaan. Kesenangan pemain adalah satu-satunya tujuan yang paling penting untuk *game online* [26] [31] [32]. Mengintegrasikan SNS dan *game online*, *game sosial* adalah sistem hedonis yang menawarkan konten yang menghibur, dan layanan yang menyenangkan.

Kenikmatan yang dirasakan dalam penelitian ini mirip dengan *playability* yang digunakan dalam popular kritik *game* untuk menunjukkan sejauh mana *game* tertentu memiliki kemampuan untuk memberikan kenikmatan bagi pemain selama periode yang diperpanjang. Dari perspektif motivasi, orang berusaha untuk menggunakan teknologi informasi karena alasan intrinsik dan ekstrinsik [26] [29]. Motivasi intrinsik mengacu pada kesenangan dan hiburan dari melakukan suatu perilaku, sedangkan motivasi ekstrinsik menekankan pada melakukan suatu perilaku untuk mencapai tujuan atau imbalan tertentu. Karena permainan sosial adalah sistem hedonis untuk hiburan, menurut pekerjaan saat ini tujuan utama bermain *game sosial* sebagai kesenangan, dan kenikmatan yang dirasakan berteori untuk mempengaruhi niat penggunaan secara langsung [26] [28].

## 2.4 Kajian Umum Mengenai Remaja

Di Inggris pemuda didefinisikan sebagai orang muda. *Adolescence* sendiri berasal dari bahasa latin *adolescere* (kata benda, remaja, artinya pemuda), artinya “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” [33]. Menurut Hurlock, istilah remaja seperti yang digunakan saat ini memiliki arti yang lebih luas, meliputi kematangan mental, emosional, sosial dan fisik [33].

Padahal, banyak pendapat yang membahas batasan pubertas. Menurut Monks et al. Pubertas dibagi menjadi tiga batasan. Usia 12–15 tahun meliputi remaja awal, remaja tengah 15–18 tahun, dan remaja akhir 18–21 tahun [34].

Menurut Mappier, pubertas dini terjadi antara 13/12 dan 13/12. dan 17.18. dan 17.18. dan 21.22 [35].

## 2.5 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis menjadi titik dasar pengembangan penelitian melalui dugaan awal atau sementara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kemudian diuji dalam penelitian secara empiris. Setelah melakukan pemetaan terhadap permasalahan dalam penelitian dan melakukan *review* terhadap jurnal-jurnal rujukan, terdapat empat hipotesis yang menjadi dasar dalam penelitian ini antara lain:

**H<sub>1</sub> = Akan ada hubungan yang positif antara *Embeddedness* dengan Adiksi *Game Mobile Legends: Bang Bang***

Keterlekatan merupakan salah satu faktor yang membuat seseorang tidak dapat melepaskan sesuatu yang ia inginkan [5]. Salah satunya terjadi karena faktor waktu yang membuat seseorang khususnya membentuk secara natural ikatan emosional terhadap suatu hal [36] [37]. Peneliti mengangkat keterlekatan yang dihubungkan dengan pengalaman masa lalu dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang mengingat durasi untuk bermain satu kali permainan kurang dan lebihnya sekitar 10-30 menit. Selain itu, untuk mencapai *rank* tertinggi pada Mobile Legends: Bang Bang yaitu *Mythical Glory* memerlukan waktu yang lama serta *skill* yang mumpuni, tidak lepas faktor lain di luar dari diri sendiri yaitu rekan satu tim dan platform yang digunakan.

Melalui keterlekatan khususnya secara emosi untuk mencapai *rank* tertinggi serta kemampuan yang mumpuni, tidak jarang para pemain melakukan investasi yang cukup mahal [5] [36] [37]. Tentu tidak hanya secara ekonomi untuk melakukan pembelian *diamond*, melainkan pikiran dan tenaga yang juga ikut dihabiskan untuk bermain Mobile Legends: Bang Bang sehingga semakin merasakan kecanduan.

**H<sub>2</sub> = Akan ada hubungan yang positif antara *Self-Efficacy* dengan Adiksi *Game Mobile Legends: Bang Bang***

Kepercayaan diri seseorang sebagai salah satu faktor penyebab dari kecanduan *game online* sangat erat kaitannya dengan berbagai hal yang telah dilakukan untuk dapat memenangkan suatu pertandingan [5] [37] [38]. Tentu dalam suatu permainan akan menentukan siapa yang menang dan siapa yang

kalah. Rasa percaya diri yang kuat untuk bermain *game online* tidak datang dalam waktu yang singkat. Kekalahan yang diterima oleh seorang pemain akan mempermainkan pikiran untuk terus bermain sehingga mencapai kemenangan dan meningkatkan *rank* atau peringkat dalam bermain Mobile Legends: Bang Bang, serta terbentuklah sebuah kebiasaan untuk bermain Mobile Legends: Bang Bang.

**H<sub>3</sub> = Akan ada hubungan yang positif antara *Perceived Enjoyment* dengan Adiksi *Game Mobile Legends: Bang Bang***

Mendapatkan kenikmatan dalam bermain Mobile Legends: Bang Bang juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang khususnya remaja untuk terus bermain Mobile Legends: Bang Bang. Kenikmatan tersebut dapat diterima dari berbagai hal yang ada dan bersifat dekat dengan seseorang seperti tampilan *game* yang menarik dengan UI yang mudah digunakan (*user friendly*) dan kualitas gambar yang terus ditingkatkan, musuh yang beragam, hingga promosi *diamond* untuk dibeli dan mendapatkan *skin* impian seseorang [5] [39]–[41]. Dalam Mobile Legends: Bang Bang, hal-hal tersebut disajikan mengingat komunitas *game* semakin meluas dan terus menuntut perbaikan dari waktu ke waktunya terhadap *game* Mobile Legends: Bang Bang sehingga semakin meningkatkan rasa candu untuk bermain Mobile Legends: Bang Bang.

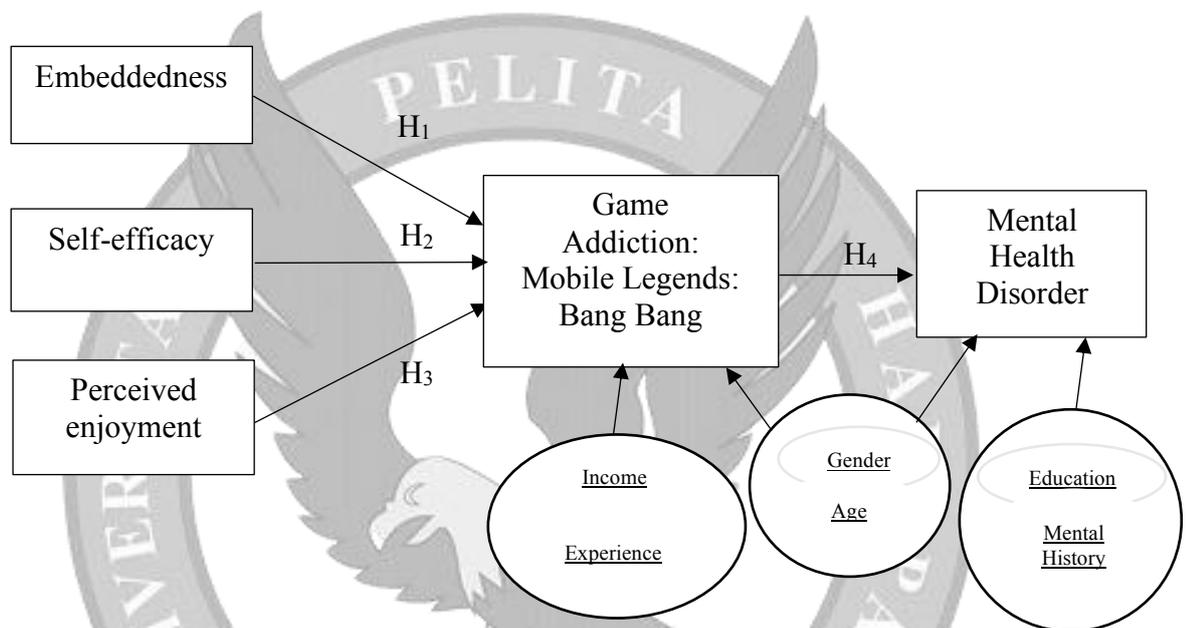
**H<sub>4</sub> = Akan ada hubungan yang positif antara Adiksi *Game Mobile Legends: BANG BANG* dengan Gangguan Kesehatan Mental**

Kecanduan bermain Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu penyakit atau efek negatif yang memberikan gangguan atau permasalahan terhadap kesehatan mental [5] [38] [42]. Tentu dengan adanya kelekatan secara emosional, rasa percaya diri, dan kenikmatan dalam bermain *game* membuat fokus seseorang khususnya remaja berpaku pada *game* Mobile Legends: Bang Bang dan menciptakan kebiasaan tertentu. Sama seperti makan, tidak bermain Mobile Legends: Bang Bang dalam satu hari menciptakan rasa “lapar” akan kemenangan dan kenikmatan yang tersedia sehingga berakibat pada kurangnya kegiatan fisik yang seharusnya dilakukan pada usia muda serta berdampak pada emosi yang tidak stabil.

**BAB III**  
**METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Kerangka Penelitian**

Kerangka penelitian merupakan sebuah rancangan yang menampilkan garis besar alur penelitian menggunakan gambar sesuai tahapan yang dilakukan. Dalam gambar 3.1, ditampilkan kerangka penelitian yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.1 Research framework

**3.2. Perumusan Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang dihadapi dan perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menunjang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kecanduan dari bermain *Game Online* Mobile Legends: Bang Bang bagi remaja. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

Tabel 3.1 Hipotesis

H1	Akan ada hubungan yang positif antara <i>Embeddedness</i> dengan Adiksi <i>Game</i> Mobile Legends: Bang Bang
----	---

Tabel 3.1 Hipotesis (Lanjutan)

H2	Akan ada hubungan yang positif antara <i>Self-Efficacy</i> dengan Adiksi <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>
H3	Akan ada hubungan yang positif antara <i>Perceived Enjoyment</i> dengan Adiksi <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>
H4	Akan ada hubungan yang positif antara Adiksi <i>Game Mobile Legends: BANG BANG</i> dengan Gangguan Kesehatan Mental



### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati [43]. Instrumen yang digunakan oleh penulis menggunakan survei. Survei itu sendiri adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat dijawab di bawah pengawasan peneliti. Berikut tabel survei yang akan dibuat [43].

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

No.	Nama Faktor	Definisi	Pertanyaan/Item	Sumber
1	<i>Embeddedness</i>	<i>Embeddedness</i> mengacu pada persepsi pengguna tentang waktu dan upaya yang tidak dapat dipulihkan yang diinvestasikan dalam bermain <i>game online</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya telah melakukan investasi yang signifikan didedikasikan untuk bermain Mobile Legends.</li> <li>2. Banyak tenaga, waktu, dan tenaga yang dimiliki untuk bermain Mobile Legends.</li> <li>3. Secara keseluruhan, saya sangat tertarik untuk bermain Mobile Legends.</li> </ol>	[44]
2	<i>Self-efficacy</i>	<i>Self-efficacy</i> mengacu pada kepercayaan pengguna pada kemampuan mereka sendiri dalam bermain <i>game online</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya yakin bermain Mobile Legends jika saya hanya memiliki instruksi online untuk referensi</li> <li>2. Saya yakin bisa bermain Mobile Legends meskipun tidak ada orang di sekitar yang menunjukkan cara melakukannya.</li> <li>3. Saya yakin bermain Mobile Legends meskipun saya belum pernah menggunakan sistem seperti itu sebelumnya.</li> </ol>	[45]

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian (Lanjutan)

No.	Nama Faktor	Definisi	Pertanyaan/Item	Sumber
3	<i>Perceived enjoyment</i>	Kenikmatan yang dirasakan mengacu pada sejauh mana pengguna melihat bermain <i>game online</i> sebagai hal yang menyenangkan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya senang bermain Mobile Legends.</li> <li>2. Bermain Mobile Legends memberi saya banyak kesenangan.</li> <li>3. Saya menikmati dalam bermain Mobile Legends.</li> </ol>	[39]
4	<i>Game Addiction</i> Mobile Legends: Bang Bang	Mobile Legends: BANG BANG adalah game MOBA yang memiliki format 5 vs 5 yang bertujuan untuk menghancurkan <i>base turret</i> lawan dengan mengandalkan kemampuan individu dan strategi tim.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang sehari-hari?</li> <li>2. Seberapa sering anda menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>3. Seberapa sering anda merasa kecanduan bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>4. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang lebih lama dari yang direncanakan?</li> <li>5. Seberapa sering anda meningkatkan atau meluangkan waktu yang lebih banyak untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>6. Seberapa sering anda tidak dapat berhenti ketika mulai bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>7. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melupakan kehidupan nyata?</li> <li>8. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melepas stress?</li> <li>9. Seberapa sering anda memainkan Mobile Legends - Bang Bang agar merasa lebih baik?</li> <li>10. Seberapa sering anda tidak dapat mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> </ol>	[46]

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian (Lanjutan)

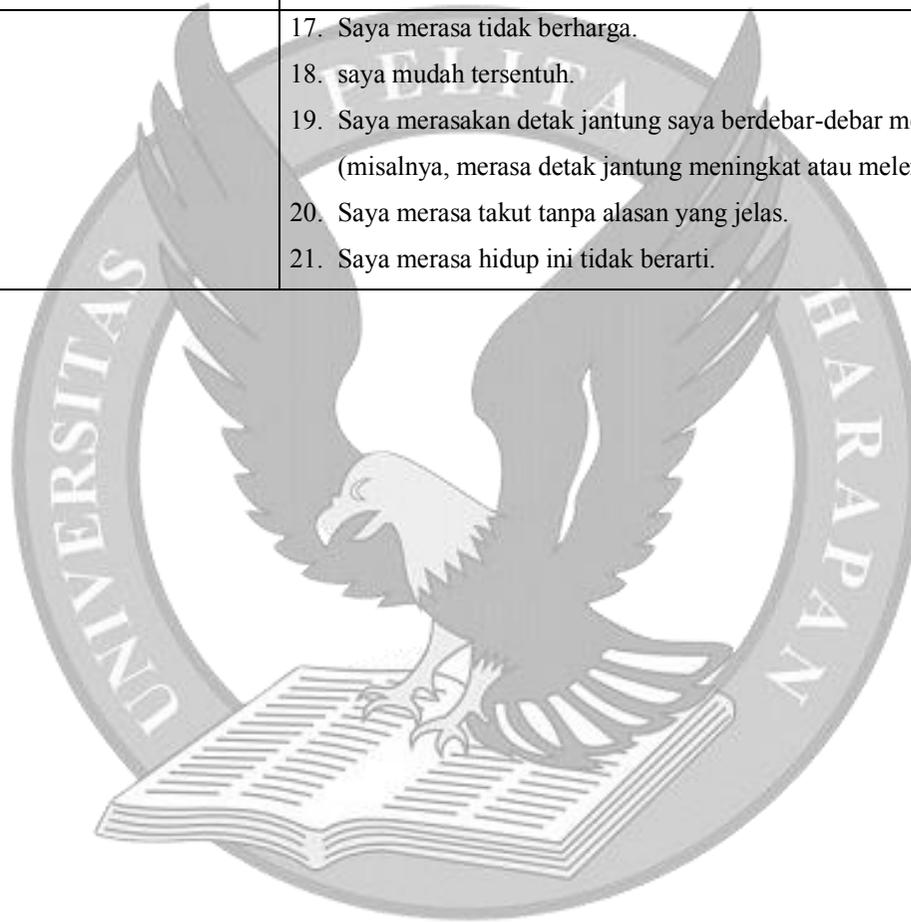
No.	Nama Faktor	Definisi	Pertanyaan/Item	Sumber
			<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Seberapa sering orang lain tidak berhasil mencoba menasihati anda untuk mengurangi bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>12. Seberapa sering anda gagal saat mencoba mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>13. Seberapa sering anda merasa tidak enak saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>14. Seberapa sering anda menjadi marah saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>15. Seberapa sering anda menjadi stress saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>16. Seberapa sering anda bertengkar dengan orang lain ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>17. Seberapa sering anda mengabaikan orang lain karena Anda sedang bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>18. Seberapa sering anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>19. Seberapa sering anda mengalami kurang tidur karena bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> <li>20. Seberapa sering anda mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?</li> </ol>	

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian (Lanjutan)

No.	Nama Faktor	Definisi	Pertanyaan/Item	Sumber
			21. Seberapa sering anda merasa tidak enak setelah bermain Mobile Legends - Bang Bang dalam waktu yang lama?	
5	<i>Mental Health Disorder</i>	Kesehatan mental ( <i>mental health</i> ) adalah kondisi kesehatan yang terdapat pada kondisi kebatinan seseorang. Seseorang yang memiliki kesehatan mental yang baik berada dalam keadaan tenang dan tenang sehingga dapat menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya sulit untuk ditenangkan.</li> <li>2. Saya merasa mulut saya kering.</li> <li>3. Saya sama sekali tidak dapat merasakan perasaan yang positif.</li> <li>4. Saya mengalami kesulitan bernafas (misalnya, pernapasan yang terlalu cepat, sesak napas tanpa adanya aktivitas fisik).</li> <li>5. Saya merasa kesulitan berinisiatif dalam melakukan sesuatu.</li> <li>6. Saya cenderung bertindak berlebihan.</li> <li>7. Saya mengalami gemetaran pada tangan.</li> <li>8. Saya merasakan menggunakan banyak energi untuk cemas.</li> <li>9. Saya merasa khawatir terhadap situasi yang membuat saya panik dan melakukan hal yang bodoh.</li> <li>10. Saya merasa tidak memiliki masa depan.</li> <li>11. Saya merasa semakin gelisah.</li> <li>12. Saya sulit merasa rileks.</li> <li>13. Saya merasa sedih dan murung.</li> <li>14. Saya merasa tidak bisa menerima terhadap sesuatu yang membelenggu saya terkait apa yang telah saya lakukan.</li> <li>15. Saya mudah menjadi panik.</li> <li>16. Saya tidak dapat merasa antusias terhadap sesuatu yang saya lakukan.</li> </ol>	[47]

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian (Lanjutan)

No.	Nama Faktor	Definisi	Pertanyaan/Item	Sumber
			17. Saya merasa tidak berharga. 18. saya mudah tersentuh. 19. Saya merasakan detak jantung saya berdebar-debar meskipun tidak sedang berolah-raga (misalnya, merasa detak jantung meningkat atau melemah). 20. Saya merasa takut tanpa alasan yang jelas. 21. Saya merasa hidup ini tidak berarti.	



### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang di gunakan Peneliti untuk mengumpulkan data-data atau informasi dalam suatu penelitian. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari data primer. Data primer menurut Sugiyono adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang dibagikan ke responden [48].

Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [48]. Dalam konsepsi kuesioner atau angket, jenis pertanyaan akan dibagi menjadi dua yaitu pertanyaan secara terbuka dan pertanyaan secara tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, adalah bentuk pertanyaan tertutup [48].

Penulis akan menyebarkan kuesioner dengan pertanyaan tertutup, karena responden hanya perlu memberikan tanda pada salah satu jawaban yang tepat dan sesuai dengan keadaan responden. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian yang menggunakan kuesioner yaitu daftar pernyataan yang disusun secara tertulis yang bertujuan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban para responden.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan Skala *Likert*, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis, pertama minimum skor 0 dan maksimum skor 3. Kedua, minimum skor 1 dan maksimum skor 7. Hal ini dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban responden, apakah cenderung kepada jawaban yang setuju maupun yang tidak setuju. Sehingga hasil jawaban responden diharapkan lebih relevan [48].

Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data

<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Embeddedness, Self-Efficacy, Perceived Enjoyment, &amp; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>
Skala pengukuran: 0 = Tidak sama sekali 1 = kadang-kadang 2 = Sebagian besar waktu 3 = Sangat sering	Skala pengukuran: 1 = Tidak Pernah, 2 = Sangat Jarang, 3 = Jarang, 4 = Kadang - Kadang, 5 = Lumayan Sering, 6 = Sering, 7 = Sangat Sering

Dalam penelitian ini, konkritnya Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada para remaja yang bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang secara *online* melalui media *Google Form*. Adapun *sample* yang dibutuhkan dalam penelitian ini dengan jumlah responden sebanyak antara 200 orang sampai dengan 300 orang dengan teknik pengambilan *sample* yaitu *convenience sampling*. Menurut Sugiyono, *convenience sampling* merupakan metode penentuan sampel dengan memilih sampel secara bebas sekehendak peneliti [48].

### 3.5. Rencana Analisa Data

Analisis data adalah proses pencarian dan melakukan penyusunan secara sistematis terkait dengan data yang didapatkan dari melakukan wawancara, catatan yang berasal dari lapangan, sejenis dokumentasi, dengan cara sintesa yang diorganisir dan disusun dalam bentuk pola, melakukan pemilihan atas yang penting dan menjadi sesuatu yang dipelajari dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipahami oleh khalayak publik.

Melalui aplikasi statistik SPSS dan SMARTPLS versi 4, proses analisis data menjadi lebih terarah dan mendapatkan nilai validasi yang kuat dengan beberapa tahapan yang Peneliti rencanakan pada analisis data ini, yaitu melakukan penganalisisan terkait model pengukuran, yang mana ukuran validitas dan rehabilitasi menggunakan CFA atau *Confirmatory Factor Analysis*, selanjutnya mengukur validitas diskriminan dengan menggunakan HTMT dan *fornell-lacker*, yang dilanjutkan pada analisis model struktur, tidak lupa juga dengan memperhatikan bahwa tidak ada multikolinearitas ataupun pengaruh yang signifikan antar variabel dengan serta melakukan evaluasi kecocokan pada model PLSSEM itu sendiri.

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN HASIL

#### 4.1. Statistik Demografis

Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan pengumpulan data pada periode sejak tanggal 5 Desember sampai 9 Desember 2022 dengan melakukan penyebaran kuesioner secara *online* melalui *Google Form* dan media penyebaran sosial media, dan media komunikasi Whatsapp. Responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah para remaja yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang* dengan berbagai *rank* dan berdomisili di Indonesia. Dengan 251 Responden yang menjawab dan telah dilakukan *clearing* terhadap data yang ada, ditemukan 230 data yang valid dan 21 data tidak valid dan dihapus. Berikut data statistik 230 responden pada penelitian ini.

Tabel 4.1 Tabel Statistik Demografis

Demografis	Frekuensi	Persentasi (%)
<b>Gender</b>		
Laki - Laki	156	67,8 %
Perempuan	74	32,2 %
<b>Age</b>		
<16 Tahun	8	3,5 %
16-18 Tahun	61	26,5 %
19 -21 Tahun	108	47,0 %
22 -24 Tahun	40	17,4 %
25-26 Tahun	7	3,0 %
> 26 Tahun	6	2,6 %
<b>Education</b>		
Siswa SMA	33	14,3 %
Mahasiswa	166	72,2 %
Bekerja/S2	31	13,5 %
<b>Income</b>		
< Rp. 1.000.000	84	36,5 %

Tabel 4.1 Tabel Statistik Demografis (Lanjutan)

Demografis	Frekuensi	Persentasi (%)
Rp. 1.000.000 - Rp. 2.000.000	66	28,7 %
Rp. 2.000.001 - Rp. 3.000.000	26	11,3 %
Rp. 3.000.001 - Rp. 4.000.000	19	8,3 %
Rp. 4.000.001 - Rp. 5.000.000	14	6,1 %
> Rp. 5.000.000	21	9,1 %
<b>Experience</b>		
Kurang dari 1 Tahun	19	8,3 %
Sekitar 1 Tahun	16	7,0 %
Sekitar 2 Tahun	32	13,9 %
Sekitar 3 Tahun	40	17,4 %
Sekitar 4 Tahun	54	23,5 %
Sekitar 5 Tahun	40	17,4 %
Sekitar 6 Tahun	29	12,6 %
<b>Highest Rank</b>		
<i>Warrior</i>	9	3,9 %
<i>Elite</i>	12	5,2 %
<i>Master</i>	7	3,0 %
<i>Grandmaster</i>	15	6,5 %
<i>Epic</i>	18	7,8 %
<i>Legend</i>	40	17,4 %
<i>Mythic</i>	64	27,8 %
<i>Mythical Glory</i>	65	28,3 %

Melalui data demografis tersebut, dapat diketahui bahwa responden yang mengisi kuesioner terdapat 156 (67,8%) responden berjenis kelamin laki-laki dan 74 (32,2%) responden berjenis kelamin perempuan. Selain itu dalam batasan terkait dengan pengelompokan usia bermain paling tinggi yaitu pada rentang usia 19 sampai 21 tahun yaitu 108 (47%) responden dan kemudian para rentang usia 16-18 tahun yaitu 61 (26,5%) responden dan yang ketiga yaitu pada rentang usia 22-24 tahun yaitu 40 (17,4%) responden, dan yang paling sedikit adalah pada rentang usia di atas 26 tahun yaitu 6 (2,6%) responden.

Kemudian dalam pendidikan, dapat diketahui bahwa yang paling tinggi merupakan mahasiswa yaitu 166 (72,2%) responden serta kedudukan siswa SMA dan Bekerja/S2 berbeda tipis yaitu antara 33 (14,3%) dan 31 (13,5%) responden. Lalu untuk pendapatan secara total paling banyak diduduki pada pendapatan di bawah Rp 1.000.000,- yaitu 84 (36,5%) serta paling sedikit adalah pendapatan dalam jangka Rp 4.000.001,- sampai dengan Rp 5.000.000 yaitu 14 (6,1%)

responden. Dilanjutkan dengan pengalaman dalam bermain mobile legends dengan pengalaman paling banyak sekitar 4 tahun yaitu 54 (23.5%) responden dan yang paling sedikit sekitar 1 tahun yaitu 16 (7,0%) responden.

Kemudian dilanjutkan dengan data *rank* tertinggi yang dimiliki oleh responden dimana respon tertinggi terdapat pada *rank Mythical Glory* yaitu 65 (28,3%) responden dan yang paling sedikit terdapat pada *rank master 7* (3.0%) responden. Lalu domisili dimana responden tinggal paling banyak berada di Jabodetabek dengan 139 (60,4%) responden.



## 4.2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

N = 230

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
<i>Embeddedness</i>	EMB1	1. Saya telah melakukan investasi signifikan yang didedikasikan untuk bermain Mobile Legends.	1	7	4,80	1,710	-,799	-,076
	EMB2	2. Banyak tenaga, waktu, dan usaha yang saya miliki untuk bermain Mobile Legends	1	7	5,05	1,426	-,631	,222
	EMB3	3. Secara keseluruhan, saya telah menginvestasikan banyak hal untuk bermain Mobile Legends.	1	7	4,73	1,622	-,473	-,566
<i>Self-Efficacy</i>	SE1	1. Saya merasa percaya diri bermain Mobile Legends, jika saya hanya memiliki instruksi online untuk referensi	1	7	4,94	1,542	-,684	-,032
	SE2	2. Saya merasa percaya diri bisa bermain Mobile Legends meskipun tidak ada orang di sekitar yang menunjukkan cara memainkannya.	1	7	5,34	1,448	-,774	,105
	SE3	3. Saya merasa percaya diri bermain Mobile Legends meskipun saya belum pernah memainkan tipe game seperti ini sebelumnya.	1	7	5,11	1,536	-,760	,089
<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	1. Saya merasa senang bermain Mobile Legends.	1	7	5,60	1,330	-1,020	1,019

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (Lanjutan)

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	PE2	2. Bermain Mobile Legends memberi saya banyak kenikmatan dan kesenangan.	1	7	5,27	1,386	-,681	,126
	PE3	3. Saya senang dan menikmati bermain Mobile Legends.	1	7	5,61	1,219	-,827	,643
<b>Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</b>	GAS1	1. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang sehari-hari?	1	7	5,00	1,381	-,609	,224
	GAS2	2. Seberapa sering anda menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,97	1,379	-,410	-,094
	GAS3	3. Seberapa sering anda merasa kecanduan bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,72	1,527	-,464	-,238
	GAS4	4. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang lebih lama dari yang direncanakan?	1	7	5,12	1,378	-,656	,307
	GAS5	5. Seberapa sering anda meningkatkan atau meluangkan waktu yang lebih banyak untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,98	1,439	-,529	,029

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (Lanjutan)

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	GAS6	6. Seberapa sering anda tidak dapat berhenti ketika mulai bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,70	1,657	-,534	-,457
	GAS7	7. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melupakan kehidupan nyata?	1	7	4,50	1,816	-,414	-,836
	GAS8	8. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melepas stress?	1	7	5,21	1,486	-,943	,650
	GAS9	9. Seberapa sering anda memainkan Mobile Legends - Bang Bang agar merasa lebih baik?	1	7	5,03	1,594	-,775	,131
	GAS10	10. Seberapa sering anda tidak dapat mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,43	1,719	-,454	-,644
	GAS11	11. Seberapa sering orang lain tidak berhasil mencoba menasihati anda untuk mengurangi bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,13	1,952	-,134	-1,139
	GAS12	12. Seberapa sering anda gagal saat mencoba mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,39	1,827	-,370	-,873
	GAS13	13. Seberapa sering anda merasa tidak enak saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,21	1,795	-,148	-,985
	GAS14	14. Seberapa sering anda menjadi marah saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,09	2,024	-,129	-1,249

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (Lanjutan)

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	GAS15	15. Seberapa sering anda menjadi stress saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	3,76	2,018	,041	-1,257
	GAS16	16. Seberapa sering anda bertengkar dengan orang lain ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,25	1,871	-,262	-1,071
	GAS17	17. Seberapa sering anda mengabaikan orang lain karena Anda sedang bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,50	1,782	-,324	-,904
	GAS18	18. Seberapa sering anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	3,90	1,982	-,065	-1,247
	GAS19	19. Seberapa sering anda mengalami kurang tidur karena bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,60	1,811	-,495	-,732
	GAS20	20. Seberapa sering anda mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?	1	7	4,12	1,948	-,169	-1,190
	GAS21	21. Seberapa sering anda merasa tidak enak setelah bermain Mobile Legends - Bang Bang dalam waktu yang lama?	1	7	4,50	1,725	-,306	-,818
<b>Mental Health Disorder</b>	DASS1	1. Saya sulit untuk ditenangkan	0	3	1,00	,987	,624	-,692
	DASS2	2. Saya merasa mulut saya kering.	0	3	1,03	,980	,549	-,770

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (Lanjutan)

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	DASS3	3. Saya sama sekali tidak dapat merasakan perasaan yang positif.	0	3	,92	,986	,875	-,253
	DASS4	4. Saya mengalami kesulitan bernafas (misalnya, pernapasan yang terlalu cepat, sesak napas tanpa adanya aktivitas fisik).	0	3	,74	1,007	1,163	,103
	DASS5	5. Saya merasa kesulitan berinisiatif dalam melakukan sesuatu.	0	3	1,05	,990	,584	-,720
	DASS6	6. Saya cenderung bertindak berlebihan.	0	3	1,01	,980	,600	-,711
	DASS7	7. Saya mengalami gemeteran pada tangan.	0	3	,99	1,043	,726	-,694
	DASS8	8. Saya merasakan menggunakan banyak energi untuk cemas.	0	3	1,04	1,012	,533	-,900
	DASS9	9. Saya merasa khawatir terhadap situasi yang membuat saya panik dan melakukan hal yang bodoh.	0	3	1,17	1,055	,434	-1,034
	DASS10	10. Saya merasa tidak memiliki masa depan.	0	3	,81	,947	,951	-,119
	DASS11	11. Saya merasa semakin gelisah.	0	3	,94	,978	,687	-,638
	DASS12	12. Saya sulit merasa rileks.	0	3	1,03	1,015	,639	-,716
	DASS13	13. Saya merasa sedih dan murung.	0	3	1,04	,979	,504	-,841

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (Lanjutan)

Variabel	Item Pengukuran	Indikator	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	DASS14	14. Saya merasa tidak bisa menerima terhadap sesuatu yang membelenggu saya terkait apa yang telah saya lakukan.	0	3	1,08	,992	,510	-,817
	DASS15	15. Saya mudah menjadi panik.	0	3	1,11	1,074	,506	-1,040
	DASS16	16. Saya tidak dapat merasa antusias terhadap sesuatu yang saya lakukan.	0	3	,97	,962	,706	-,473
	DASS17	17. Saya merasa tidak berharga.	0	3	,81	,961	,928	-,244
	DASS18	18. saya mudah tersentuh.	0	3	1,51	1,069	,009	-1,238
	DASS19	19. Saya merasakan detak jantung saya berdebar-debar meskipun tidak sedang berolah-raga (misalnya, merasa detak jantung meningkat atau melemah).	0	3	,95	1,001	,738	-,585
	DASS20	20. Saya merasa takut tanpa alasan yang jelas.	0	3	,98	1,041	,645	-,856
	DASS21	21. Saya merasa hidup ini tidak berarti.	0	3	,77	1,017	1,029	-,259

Tabel di atas menunjukkan skala *likert* yang digunakan oleh Peneliti dengan beberapa skala antara lain 0 sampai 3 dan 1 sampai 7 poin. Dengan responden sejumlah 230 memperlihatkan data dengan nilai *mean* yang diambil dari rata-rata jawaban responden melalui total responden yang dibagi dengan jumlah respondennya. Selain itu juga terdapat data *standart deviation* dengan cara akar kuadrat dari nilai varian yang ada. Melalui *standart deviation* yang memiliki tingkat rendah yaitu semakin dekat pada nilai 0 memiliki arti data yang semakin akurat. Bila data tersebut semakin jauh dari angka 0 atau tinggi menunjukkan data tidak akurat.

#### 4.3. PLS SEM *Confirmatory Factor Analysis* (CFA)

Dengan melakukan pemilihan dan pemilahan mengenai item-item yang menentukan pada model penelitian ini, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah CFA dengan tujuan untuk melihat validitas dan reliabilitas dari faktor-faktor yang digunakan pada penelitian ini dengan pengujian terkait. Dengan pengujian ini, maka SmartPLS digunakan sebagai pengolahan data.

Hair menjelaskan bahwa dalam pengukuran *outer loading* dari indikator yang ada harus berada di atas 0.7 [49], yang kemudian nilai pengukuran AVE harus ada pada batas 0.5 agar bisa dianggap sebagai data valid [50]. Selanjutnya dengan batas pengukuran *Cronbach's Alpha* dan CR agar bisa dianggap reliabel adalah data yang ada sebagai indikator berada di atas batas 0.70 [51]. Di bawah ini merupakan tabel analisis validitas dan reliabilitas variabel.

Tabel 4.3 PLS SEM *Confirmatory Factor Analysis* (CFA)

Variabel	<i>Outer Loading</i>	VIF	<i>Cronbach's Alpha</i>	CR (rho_a)	CR (rho_c)	AVE
<b><i>Embeddedness</i></b>			0.821	0.824	0.893	0.737
EMB1	0.836	1.896				
EMB2	0.838	1.684				
EMB3	0.900	2.342				
<b><i>Self-Efficacy</i></b>			0.753	0.758	0.858	0.668
SE1	0.807	1.380				
SE2	0.818	1.697				
SE3	0.826	1.588				
<b><i>Perceiyed Enjoyment</i></b>			0.892	0.900	0.933	0.822
PE1	0.881	2.350				
PE2	0.913	2.797				
PE3	0.926	2.952				
<b><i>Game Addiction</i></b>			0.937	0.938	0.945	0.572
GAS1	<i>Delete</i>					

Tabel 4.3 PLS SEM *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) (Lanjutan)

Variabel	<i>Outer Loading</i>	VIF	<i>Cronbach's Alpha</i>	CR (rho_a)	CR (rho_c)	AVE
GAS2	<i>Delete</i>					
GAS3	0.752	2.727				
GAS4	<i>Delete</i>					
GAS5	0.730	2.501				
GAS6	0.774	2.357				
GAS7	0.717	1.886				
GAS8	<i>Delete</i>					
GAS9	<i>Delete</i>					
GAS10	0.772	2.656				
GAS11	0.777	2.857				
GAS12	0.826	3.380				
GAS13	0.745	2.312				
GAS14	0.738	3.194				
GAS15	0.764	3.690				
GAS16	<i>Delete</i>					
GAS17	<i>Delete</i>					
GAS18	0.733	2.371				
GAS19	0.744	2.172				
GAS20	0.750	2.518				
GAS21	<i>Delete</i>					
<i>Mental Health Disorder</i>			0.965	0.967	0.968	0.628
DASS1	0.769	2.772				
DASS2	<i>Delete</i>					
DASS3	0.801	3.082				
DASS4	0.740	2.360				
DASS5	0.738	2.362				
DASS6	0.743	2.274				
DASS7	<i>Delete</i>					
DASS8	0.811	3.373				
DASS9	0.723	2.417				

Tabel 4.3 PLS SEM *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) (Lanjutan)

Variabel	<i>Outer Loading</i>	VIF	<i>Cronbach's Alpha</i>	CR (rho_a)	CR (rho_c)	AVE
DASS10	0.766	2.530				
DASS11	0.855	4.449				
DASS12	0.839	3.868				
DASS13	0.814	3.328				
DASS14	0.809	3.109				
DASS15	0.791	3.184				
DASS16	0.787	2.824				
DASS17	0.821	3.351				
DASS18	<i>Delete</i>					
DASS19	0.791	3.068				
DASS20	0.835	3.707				
DASS21	0.816	3.388				

Dari hasil data tabel diatas, menunjukkan bahwa indikator *outer loading* sudah diatas syarat 0.70, yang mana menunjukkan bahwa indikator signifikan. Menurut Hair, nilai *outer loading* di atas 0.70, menyatakan bahwa variabel atau konstruk dapat menjelaskan paling kecil 50% dari indikator [52]. Untuk nilai VIF, menunjukkan bahwa variabel data tabel diatas memenuhi kriteria dibawah angka 5, yang mana data ini tidak menunjukkan adanya masalah kolinearitas [52]. Untuk nilai koefisien *Cronbach's Alpha*, reabilitas komposit rho\_a dan rho\_c, setiap variabel memiliki nilai diatas syarat 0.70, yang mana data tersebut reliabel [52]. Untuk nilai AVE yang diatas 0.50, menunjukkan bahwa data tersebut dapat menjelaskan 50% atau lebih varian dari indikator [52]. Sebaliknya, data AVE yang dibawah 0.50 menyatakan banyak kesalahan pada item [52].

#### 4.4. PLS SEM *Discriminant Validity*

##### *Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix*

Tabel 4.4 *Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix*

	<i>Age</i>	<i>Education</i>	<i>Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self-efficacy</i>
<i>Age</i>											
<i>Education</i>	0,420										
<i>Embeddedness</i>	0,117	0,090									
<i>Experience</i>	0,013	0,004	0,185								
<i>Game Addiction</i>	0,107	0,078	0,433	0,074							
<i>Gender</i>	0,130	0,024	0,061	0,190	0,070						
<i>Income</i>	0,281	0,372	0,096	0,022	0,095	0,076					
<i>Mental Health Disorder</i>	0,071	0,076	0,145	0,127	0,298	0,089	0,048				
<i>Mental Health Disorder History</i>	0,071	0,015	0,092	0,087	0,141	0,101	0,050	0,306			

Tabel 4.4 *Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) – Matrix (Lanjutan)*

	<i>Age</i>	<i>Education</i>	<i>Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self-efficacy</i>
<i>Perceived Enjoyment</i>	0.090	0.099	0,451	0,203	0,397	0.062	0,125	0,074	0,082		
<i>Self-efficacy</i>	0,097	0.044	0,586	0,169	0,435	0.067	0.068	0,151	0,075	0,478	

Pada tabel HTMT menggunakan matriks multitrait multimethod untuk pengukurannya. Tabel HTMT juga memiliki syarat untuk terpenuhinya pengukuran HTMT telah tercapai dengan kondisi seluruh konstruk memperoleh angka lebih kecil dari 0.9, sehingga validitas diskriminan antara dua konstruk mendapatkan kepastian, serta dengan demikian validitas diskriminan pengukuran dengan ini melalui HTMT telah tercapai [53]. Berdasarkan data tabel menunjukkan bahwa nilai setiap variable bernilai dibawah 0.9, yang menyatakan bahwa hasil valid.

***Fornell-Larker Criterion***

Tabel 4.5 *Fornell-Larker Criterion*

	<i>Age</i>	<i>Educational Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self-efficacy</i>
<i>Age</i>	1.000									
<i>Education</i>	0.605	1.000								

Tabel 4.5 *Fornell-Larker Criterion* (Lanjutan)

	<i>Age</i>	<i>Educational</i>	<i>Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self-efficacy</i>
<i>Embeddedness</i>	- 0.153	- 0.081	0.858								
<i>Experience</i>	0.013	0.004	0.242	1.000							
<i>Game Addiction</i>	- 0.148	- 0.068	0.554	- 0.007	0.756						
<i>Gender</i>	- 0.187	- 0.024	0.013	- 0.273	0.071	1.000					
<i>Income</i>	0.405	0.536	0.087	0.022	0.134	- 0.110	1.000				
<i>Mental Health Disorder</i>	- 0.062	- 0.107	0.188	- 0.179	0.411	0.074	- 0.019	0.792			
<i>Mental Health Disorder History</i>	- 0.071	0.015	0.117	- 0.087	0.195	0.146	- 0.050	0.437	1.000		
<i>Perceived Enjoyment</i>	- 0.085	0.095	0.559	0.273	0.533	0.061	0.171	0.088	- 0.108	0.907	
<i>Self-efficacy</i>	- 0.122	- 0.023	0.669	0.202	0.537	0.013	0.062	0.194	0.050	0.558	0.817

Pada tabel *fornell-lacker*, memiliki syarat untuk dilakukannya pengukuran *fornell-lacker* menjadi terpenuhi dengan hasil konstruk yang lebih besar dari pada korelasi yang ada, karena varian harus dapat dijelaskan dengan konstruksi laten sehingga diambil kesimpulan validitas pengukuran *fornell-lacker* dapat tercapai [53]. Berdasarkan data tabel yang tertera, dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan semua konstruk sudah tercapai

#### 4.5. *Common Method Bias*

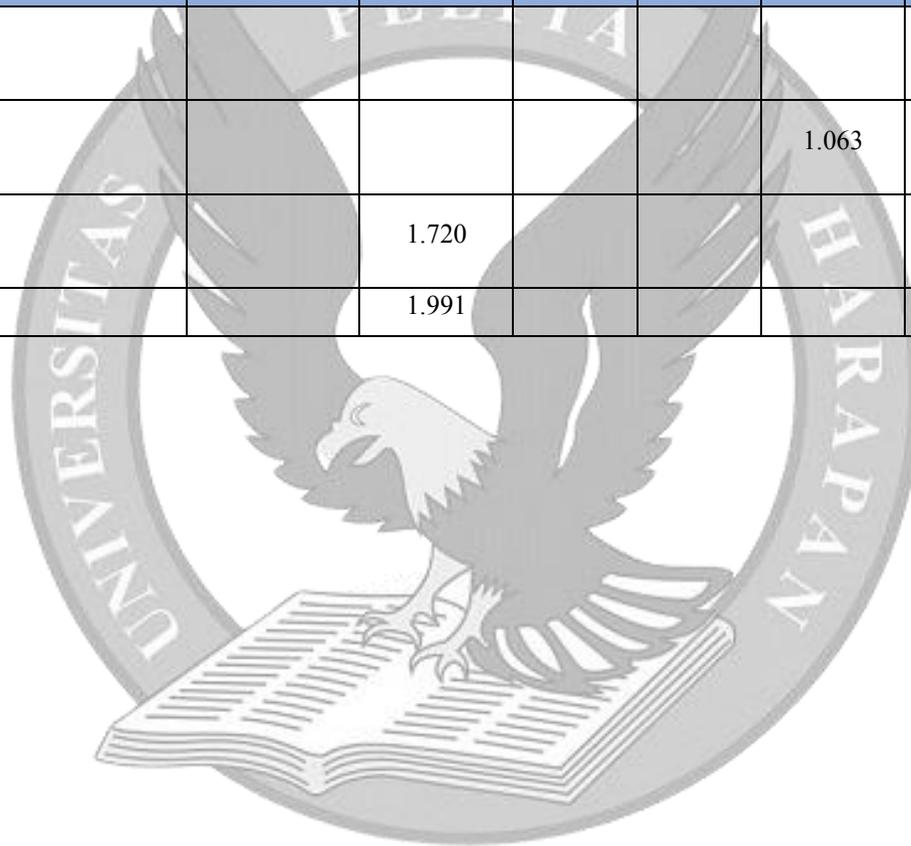
Terdapat tiga tahap dalam pemeriksaan evaluasi model struktural. Yang pertama, uji multikolinearitas dengan tujuan mengetahui data korelasi yang tinggi atau tidak bisa menjadi sempurna antara dua atau lebih variabel. Batas dari VIF adalah lebih kecil dari 5 [52]. Bila VIF lebih dari 5 maka terdapat apa yang disebut sebagai multikolienaritas, sehingga variabel yang ada sulit untuk dijelaskan berdasarkan variabel dependen [52]. Berikut hasil pengolahan VIF inner model yang dijelaskan dalam tabel ini yang menggambarkan VIF kurang dari 5 sehingga variabel yang digunakan memiliki pertanyaan yang berbeda-beda.

Tabel 4.6 Common Method Bias

	<i>Age</i>	<i>Educati on</i>	<i>Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self- efficacy</i>
<i>Age</i>					1.286			1.685			
<i>Education</i>								1.604			
<i>Embeddedness</i>					2.035						
<i>Experience</i>					1.210						
<i>Game Addiction</i>								1.060			
<i>Gender</i>					1.147			1.068			
<i>Income</i>					1.274						

Tabel 4.6 *Common Method Bias* (Lanjutan)

	<i>Age</i>	<i>Educational</i>	<i>Embeddedness</i>	<i>Experience</i>	<i>Game Addiction</i>	<i>Gender</i>	<i>Income</i>	<i>Mental Health Disorder</i>	<i>Mental Health Disorder History</i>	<i>Perceived Enjoyment</i>	<i>Self-efficacy</i>
<i>Mental Health Disorder</i>											
<i>Mental Health Disorder History</i>								1.063			
<i>Perceived Enjoyment</i>					1.720						
<i>Self-efficacy</i>					1.991						



#### 4.6. PLS SEM *Path Analysis* – Pengujian Hipotesis

Selanjutnya mengikuti proses yang pertama, dengan demikian ini merupakan proses yang kedua dimana melakukan pengujian hipotesis dan tahap ketiga yang ada yaitu kriteria *f-square*. Dalam tahap kedua ini, *t value* dan *p value* menjadi ukuran untuk mengetahui apakah hipotesis yang dirumuskan mendukung atau tidak, yaitu dengan *t value* lebih tinggi dari 1.96 adalah 5% selain itu nilai signifikansi yang diperoleh jika *t value* lebih tinggi dari 3.29 adalah 0.1 [52]. Jika tidak mencapai batasan tersebut maka hipotesis tersebut tidak didukung [52].

Sedangkan, tahap ketiga melalui *f-square* pengujian dapat dilihat apakah berpengaruh atau tidak berpengaruh dengan nilai *f-square* lebih tinggi dari 0.02 maka pengaruh rendah, jika lebih tinggi dari 0.015 maka moderat, dan lebih tinggi dari 0.35 maka tinggi [54]. Dalam tabel berikut ini dapat dilihat bahwa terhadap hipotesis yang dirumuskan mendapatkan skor yang moderat serta tinggi dengan demikian berpengaruh terhadap variabel yang ada.

Tabel 4.7 PLS SEM *Path Analysis* – Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Path	Path Coefficient	t-value	p-value	Interval Kepercayaan 95%		f square	VIF
					Path Coefficient			
					Batas Bawah	Batas Atas		
H1	<i>Embeddedness -&gt; Game Addiction</i> Mobile Legends: Bang Bang	0.273	3.171	0.002	0.094	0.434	0.067	2.035
H2	<i>Self-Efficacy -&gt; Game Addiction</i> Mobile Legends: Bang Bang	0.215	2.758	0.006	0.047	0.356	0.042	1.991

Tabel 4.7 PLS SEM *Path Analysis* – Pengujian Hipotesis (Lanjutan)

Hipotesis	Path	Path Coefficient	t-value	p-value	Interval Kepercayaan 95%		f square	VIF
					Path Coefficient			
					Batas Bawah	Batas Atas		
H3	<i>Perceived Enjoyment -&gt; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>	0.295	3.748	0.000	0.148	0.453	0.092	1.720
H4	<i>Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang -&gt; Mental Health Disorder</i>	0.342	5.821	0.000	0.221	0.453	0.161	1.060
Control	<i>Age -&gt; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>	-0.089	1.401	0.161	-0.222	0.030	0.011	1.286
	<i>Age -&gt; Mental Health Disorder</i>	0.112	1.480	0.139	-0.032	0.263	0.011	1.685
	<i>Education -&gt; Mental Health Disorder</i>	-0.157	2.399	0.016	-0.294	-0.034	0.022	1.604
	<i>Experience -&gt; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>	-0.202	4.007	0.000	-0.296	-0.097	0.061	1.210

Tabel 4.7 PLS SEM *Path Analysis* – Pengujian Hipotesis (Lanjutan)

Hipotesis	Path	Path Coefficient	t-value	p-value	Interval Kepercayaan 95%		f square	VIF
					Path Coefficient			
					Batas Bawah	Batas Atas		
	<i>Gender -&gt; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>	-0.033	0.303	0.762	-0.238	0.193	0.000	1.147
	<i>Gender -&gt; Mental Health Disorder</i>	0.025	0.197	0.844	-0.222	0.264	0.000	1.068
	<i>Income -&gt; Game Addiction Mobile Legends: Bang Bang</i>	0.085	1.368	0.171	-0.029	0.211	0.010	1.274
	<i>Mental Health Disorder History -&gt; Mental Health Disorder</i>	0.379	6.583	0.000	0.259	0.486	0.198	1.063

Berdasarkan tabel diatas, H1 sampai H4 memiliki jalur koefisien antar konstruk diatas 0, yang mana menunjukkan hubungan kuat antar variabel. Data tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

H1 menyatakan bahwa adanya pengaruh *Embeddedness* terhadap *Game Addiction Mobile Legends: BANG BANG* dengan koefisien jalurnya sebesar 0.273. Hipotesis pertama memiliki t statistik sebesar 3.171 dan *p-value* sebesar 0.002. Dengan demikian, berdasarkan batas tersebut dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.

H2 menyatakan bahwa adanya pengaruh *Self-Efficacy* terhadap *Game Addiction Mobile Legends: BANG BANG* dengan koefisien jalurnya sebesar 0.215. Hipotesis pertama memiliki t statistik sebesar 2.758 dan *p-value* sebesar 0.006. Dengan demikian, berdasarkan batas tersebut dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.

H3 menyatakan bahwa adanya pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Game Addiction* Mobile Legends: BANG BANG dengan koefisien jalurnya sebesar 0.295. Hipotesis pertama memiliki t statistik sebesar 3.748 dan *p-value* sebesar 0.000. Dengan demikian, berdasarkan batas tersebut dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.

H4 menyatakan bahwa adanya pengaruh *Game Addiction* Mobile Legends: BANG BANG terhadap *Mental Health Disorder* dengan koefisien jalurnya sebesar 0.342. Hipotesis pertama memiliki t statistik sebesar 5.821 dan *p-value* sebesar 0.000. Dengan demikian, berdasarkan batas tersebut dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima.



#### 4.7. Evaluasi dan Keباikan Model PLS SEM

Tabel 4.8 Tabel R Square dan Q Square

Variabel	R Square	Q Square
<i>Game Addiction Mobile Legends: BANG BANG</i>	0.449	0.383
<i>Mental Health Disorder</i>	0.317	0.215

Tabel di atas menunjukkan bahwa R<sup>2</sup> dengan variabel *game addiction Mobile Legends: Bang Bang* sebesar 0.449 sehingga dengan demikian pada variabel-variabel terikatnya yaitu *Embedness, Self-Efficacy, dan Perceived Enjoyment* memiliki penjelasan berpengaruh dalam penelitian ini [55]. Sedangkan 0.383 tidak dipakai dalam penelitian ini [55]. Hal tersebut juga sama dengan variabel *mental health disorder* yang memiliki nilai R<sup>2</sup> yaitu 0.317 dan berpengaruh terhadap variabel yang ditentukan dalam penelitian ini, sedangkan 0.215 tidak dipakai dalam penelitian ini [55].

Selain itu, Q<sup>2</sup> merupakan ukuran yang dapat memprediksi sebaik apa perubahan variabel endogen dan eksogen yang bisa melakukan prediksi terhadap variabel endogen yaitu kecanduan *game Mobile Legends: Bang Bang* dan gangguan kesehatan mental [55].

Tabel 4.9 Tabel Model Fit

	<i>Saturated model</i>	<i>Estimated model</i>
SRMR	0.068	0.074
d_ULS	4.939	5.854
d_G	1.956	2.036
<i>Chi-square</i>	2,273.235	2,295.942
NFI	0.733	0.730

Hair menjelaskan bahwa SRMR yang nilainya di bawah dari 0.08 merupakan *model fit* yang cocok [52]. Bila SRMR tersebut berada di antara angka 0.08 sampai dengan 0.10 berarti model tersebut disebut sebagai *acceptable fit* [53]. Dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa model tersebut merupakan *model fit* yang cocok.

Tabel 4.10 Tabel PLS *Predict*

Variabel	$Q^2_{predict}$	PLS-SEM_RMSE	PLS-SEM_MAE	LM_RMSE	LM_MAE
GAS3	0.355	1.230	0.999	1.213	0.960
GAS5	0.370	1.144	0.884	1.107	0.844
GAS6	0.277	1.411	1.100	1.427	1.111
GAS7	0.257	1.569	1.267	1.599	1.261
GAS10	0.264	1.477	1.194	1.511	1.208
GAS11	0.160	1.795	1.493	1.788	1.482
GAS12	0.219	1.618	1.279	1.637	1.298
GAS13	0.170	1.640	1.326	1.617	1.268
GAS14	0.105	1.922	1.594	1.944	1.601
GAS15	0.126	1.893	1.566	1.838	1.504
GAS18	0.110	1.875	1.570	1.819	1.517
GAS19	0.188	1.634	1.318	1.690	1.358
GAS20	0.162	1.787	1.494	1.778	1.451
DASS1	0.177	0.897	0.751	0.912	0.750
DASS3	0.129	0.923	0.739	0.960	0.750
DASS4	0.156	0.929	0.754	0.883	0.690
DASS5	0.135	0.923	0.768	0.931	0.750
DASS6	0.144	0.908	0.765	0.936	0.774
DASS8	0.168	0.926	0.779	0.958	0.778
DASS9	0.120	0.993	0.840	1.037	0.862
DASS10	0.167	0.868	0.723	0.876	0.704
DASS11	0.147	0.905	0.749	0.927	0.742
DASS12	0.088	0.971	0.812	0.997	0.805
DASS13	0.152	0.904	0.751	0.930	0.757
DASS14	0.105	0.941	0.785	0.964	0.791
DASS15	0.111	1.016	0.859	1.035	0.842
DASS16	0.062	0.935	0.761	0.971	0.774
DASS17	0.129	0.900	0.736	0.926	0.737
DASS19	0.084	0.961	0.801	0.994	0.813
DASS20	0.149	0.964	0.808	0.981	0.787
DASS21	0.159	0.936	0.765	0.981	0.777

Melalui PLS *Predict*, dapat diketahui bentuk kekuatan dari validasi dalam model hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini dengan melihat kekuatan untuk menguji prediksi atau tidak, serta untuk hasilnya telah tercantum di atas. PLS *Predict* memiliki syarat untuk bisa menghasilkan ukuran baik jika hasil pada

RMSE dan MAE pada PLSSEM lebih rendah dari LM. Pada data di atas data tersebut telah dikatakan sebagai data yang baik.

Tabel 4.11 *Goodness of Fit Index*

Variabel	Item	Outer Loading	Communality	Variabel	R Square	GoF Index
<i>Embeddedness</i>	EMB1	0,836	0,698896	<i>Game Addiction</i>	0,449	0,493383
	EMB2	0,838	0,702244	<i>Mental Health Disorder</i>	0,317	
	EMB3	0,900	0,81			
<i>Self-Efficacy</i>	SE1	0,807	0,651249			
	SE2	0,818	0,669124			
	SE3	0,826	0,682276			
<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	0,881	0,776161			
	PE2	0,913	0,833569			
	PE3	0,926	0,857476			
<i>Game Addiction</i>	GAS3	0,757	0,573049			
	GAS5	0,730	0,5329			
	GAS6	0,774	0,599076			
	GAS7	0,717	0,514089			
	GAS10	0,772	0,595984			
	GAS11	0,777	0,603729			
	GAS12	0,826	0,682276			
	GAS13	0,745	0,555025			
	GAS14	0,738	0,544644			
	GAS15	0,764	0,583696			
	GAS18	0,733	0,537289			
	GAS19	0,744	0,553536			
	GAS20	0,750	0,5625			
<i>Mental Health Disorder</i>	DASS1	0,769	0,591361			
	DASS3	0,801	0,641601			
	DASS4	0,740	0,5476			
	DASS5	0,738	0,544644			
	DASS6	0,743	0,552049			
	DASS8	0,811	0,657721			

Tabel 4.11 *Goodness of Fit Index* (Lanjutan)

Variabel	Item	Outer Loading	Communality	Variabel	R Square	GoF Index	
<b>Game Addiction</b>	DASS9	0,723	0,522729				
	DASS10	0,766	0,586756				
	DASS11	0,855	0,731025				
	DASS12	0,839	0,703921				
	DASS13	0,814	0,662596				
	DASS14	0,809	0,654481				
	DASS15	0,791	0,625681				
	DASS16	0,787	0,619369				
	DASS17	0,821	0,674041				
	DASS19	0,791	0,625681				
	DASS20	0,835	0,697225				
	DASS21	0,816	0,665856				
		<i>Average</i>		0,635578125		0,383	

Dalam Data GoF menjadi suatu tingkat kesesuaian model yang dilihat menyeluruh dari residual kuadrat dari model, serta melakukan perbandingan dengan data yang diambil dan merupakan data yang asli. Terhadap ukuran yang ada pada GoF sebesar 0.1 (rendah), 0.25 (*medium*), dan 0.36 (tinggi) [56]. Dalam data ini dapat dilihat bahwa berada pada tingkat yang tinggi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Diskusi

Secara umum, temuan menunjukkan bahwa keinginan para remaja untuk memainkan Mobile Legends: Bang Bang terutama dipengaruhi oleh tiga faktor yang dominan: *Embeddedness*, *Self-Efficacy*, *Perceived Enjoyment*. Dalam penelitian ini, terdapat empat hipotesis yang dapat diterima dan dapat dibuktikan pengaruh atau kaitannya satu dengan lainnya.

##### 5.1.1 Hipotesis 1: *Embeddedness* menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Hasil penelitian dalam rumusan hipotesis ini adalah terdapat hubungan antara faktor *embeddedness* atau keterlekatan dengan bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang [5] [57]. Sedikitnya terdapat dua alasan mengapa hipotesis ini terbukti, yaitu Pertama, berdasarkan model permainan yang disajikan oleh Mobile Legends: Bang Bang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penggemar *game* MOBA dengan menghadirkan kemudahan untuk bermain secara *mobile*. Meskipun dalam sejarah dan perkembangannya, Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* modifikasi dari *game* sejenis yang ada sebelumnya pada *Personal Computer* (PC) namun Mobile Legends: Bang Bang berhasil membuat *game* yang menarik dan ringan untuk di *download* dan dimainkan. Kedua, kondisi para remaja yang mudah untuk terpengaruh baik secara internal maupun eksternal terkait dengan hobi, kegemaran, identitas, popularitas, hingga bermain *game* dengan kehebatan tertentu sebagai alasan atau dasar untuk mendapatkan teman menjadi salah satu argumentasi sehingga para remaja dapat merasakan rasa candu terhadap *game online* [37] khususnya dengan basis komunitas besar seperti Mobile Legends: Bang Bang.

### 5.1.2 Hipotesis 2 : *Self-Efficacy* menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Hasil penelitian dari rumusan hipotesis ini adalah terdapat hubungan antara *Self-Efficacy* dengan kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* [5] [38]. Terdapat dua alasan mengapa hipotesis ini dapat terbukti, antara lain Pertama, rasa percaya diri tumbuh melalui investasi yang besar terhadap *Mobile Legends: Bang Bang* dengan berbagai bentuk seperti waktu untuk bermain dan mengasah kemampuan serta mengetahui kemampuan dan strategi musuh, menghiasi *hero* yang dimiliki dengan melakukan pembelian terhadap *diamond*, serta mencari relasi untuk menjadi satu tim dalam permainan ini membuat rasa percaya diri terus meningkat secara signifikan dengan seiring dengan hasil atau buah dari investasi yang dilakukan oleh seseorang. Selain itu, pada umumnya terjadi pada remaja yang masih mencari pengakuan atas kebutuhan pergaulan [37]. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi telah masuk dalam kalangan muda sehingga sangat bisa berpengaruh dengan kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Kedua, rasa percaya diri yang tinggi disebabkan karena *game Mobile Legends: Bang Bang* merupakan *game* yang sudah terkenal di kalangan masyarakat Indonesia, hal ini menjadikan pembagian *genre game* menjadi suatu standart tertentu untuk wajib dimainkan, bila tidak akan ada olokan dari kalangan pertemanan. Salah satunya seperti yang terjadi pada *game Free Fire* yang dikenal sebagai *game* yang “tidak memiliki pintu”, meskipun hal tersebut tidaklah penting untuk bermain secara nyaman.

### 5.1.3 Hipotesis 3 : *Perceived Enjoyment* menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Hasil penelitian dari rumusan hipotesis ini adalah terdapat hubungan antara *Perceived Enjoyment* atau perasaan yang nikmat dengan kecanduan bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* [5] [39]. Selain itu juga terdapat dua alasan mengapa hipotesis tersebut dapat berhubungan, yaitu Pertama, rasa nikmat yang ditimbulkan dari *Mobile Legends: Bang Bang* berasal dari peningkatan dan evaluasi yang baik dari developer *game Mobile Legends: Bang Bang*. Hal tersebut dapat secara

kasat mata dilihat melalui perkembangan Mobile Legends: Bang Bang saat pertama kali rilis di Indonesia dan kini. Dengan model *game* yang semakin variatif dan tidak mengenal batasan usia yang dikontrol sehingga rasa nikmat untuk bermain *game online* juga tidak bisa dibatasi [41]. Mengingat durasi dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang minimal 10 menit dan paling lama rata-rata 40 menit membuat Mobile Legends: Bang Bang memanjakan para pemainnya dengan sensasi kompetisi yang nyata. Kedua, mengingat rasa nikmat dapat terjadi penyebab yang berkaitan dengan rasa penghilang kebosanan dan kepenatan yang dirasakan oleh banyak orang dengan kegiatan sehari-hari seperti belajar atau bekerja sehingga bermain *game online* kini menjadi salah satu obat pelepas stress sehingga meningkatkan rasa keinginan untuk bermain Mobile Legends: Bang Bang.

#### **5.1.4 Hipotesis 4 : Kecanduan Mobile Legends: Bang Bang dapat menyebabkan permasalahan pada Gangguan Kesehatan Mental**

Hasil penelitian dari rumusan hipotesis ini adalah terdapat hubungan antara kecanduan Mobile Legends: Bang Bang dengan permasalahan pada gangguan kesehatan mental [5]. Hal ini didukung oleh berbagai jurnal penelitian dengan memperhatikan efek samping dari seseorang yang terlalu masuk ke dalam fantasi *game* tersebut. Setidaknya dalam penelitian ini terdapat alasan yang kuat mengapa kecanduan Mobile Legends: Bang Bang dapat menyebabkan permasalahan pada kesehatan mental yaitu efek samping yang sangat mungkin diderita dari para remaja yang bermain Mobile Legends: Bang Bang seperti mudah marah, mudah emosi, cemas, mudah panik, dsb [58]. Akibatnya kesehatan mental terganggu dengan meningkatnya durasi dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Tidak hanya itu, dengan melihat bahwa kondisi bermain memerlukan tim dan strategi yang kuat tidak jarang mendapatkan tim yang tidak diekspektasikan dan melakukan *troll* sehingga membuka peluang untuk kalah. Hal ini juga sejalan dengan kondisi remaja yang masih belum memiliki kondisi emosi yang tidak stabil sehingga tidak jarang tanda tanda kesehatan mental yang buruk dapat muncul [59].

## 5.2. Implikasi Teori

Penelitian ini menawarkan beberapa kontribusi terhadap perkembangan faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* Mobile Legends: Bang Bang yaitu *Embeddedness*, *Self-Efficacy*, *Perceived Enjoyment* pada kesehatan mental para remaja dengan menggunakan pemahaman dasar terkait dengan 3 faktor tersebut pada jurnal-jurnal terkait. Penelitian ini menemukan bahwa adanya keterlekatan, rasa percaya diri yang tinggi, dan rasa kenikmatan dalam bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang dapat menyebabkan kecanduan dan mengganggu kesehatan mental para remaja.

## 5.3. Implikasi Praktik

Penelitian ini menawarkan beberapa implikasi untuk mengekang masalah kecanduan bermain *game online* khususnya pada Mobile Legends: Bang Bang. Pertama, temuan empiris menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan yang kuat dengan *Embeddedness*, *Self-Efficacy*, *Perceived Enjoyment* yang dirasakan khususnya pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Keluarga, institusi pendidikan, dan pemangku kepentingan *game* lainnya direkomendasikan untuk mengambil strategi untuk membantu pengguna meringankan dari tiga faktor tersebut. Misalnya, anggota keluarga harus melakukan percakapan keluarga dan pesta untuk membantu pengguna menjauh dari perasaan dan emosi yang tidak menyenangkan ketika mereka berhenti bermain *game online* [5]. Lembaga pendidikan harus membujuk pengguna untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan hobi kelompok yang sehat, seperti bermain bola basket. Strategi pengalihan perhatian ini terbukti efektif menghapus pikiran mengganggu bermain *game* [5] [60].

Kedua, pengguna harus menghindari dan melakukan kontrol yang baik untuk mengembangkan pengetahuan mengenai *game online* mengingat bahwa itu adalah sumber penting untuk terjadinya kecanduan pada *game online* pada remaja. Dengan merefleksikan konseptualisasi dan ukuran identitas, pengguna dapat mengambil intervensi untuk mengganggu (1) perasaan keterkaitan, (2) energi emosional, dan (3) perasaan ketergantungan dalam kaitannya dengan *game online* [5] [42]. Misalnya, pengguna harus secara inisiatif membatasi waktu bermain mereka hingga permainan mereka bermain kembali ke level normal. Pengurangan waktu bermain *game* bisa mengurangi koneksi dan keterikatan emosional pengguna dengan *game online* [5] [61]. Selanjutnya, pengguna harus mengganti *game online* dengan hobi sehat lainnya

untuk hiburan dan kelegaan emosional. Pada kenyataannya, pengguna sering membenamkan diri dalam dunia *game* virtual untuk menghibur diri mereka sendiri dan melarikan diri dari masalah kehidupan nyata [5] [62]. Maka dari itu, terlibat dalam hobi yang sehat (misalnya, olah raga, *hiking*) adalah cara yang efektif untuk mengurangi rasa sakit ketergantungan terhadap *game online*.

#### 5.4. Limitasi dan Saran Penelitian Berikutnya

Dalam penelitian ini tentu terdapat limitasi dan juga saran sebagai pembuka untuk dilanjutkannya kesempatan bagi penelitian selanjutnya. Pertama, bahwa dalam penelitian ini responden yang menjadi sumber data berasal dari Indonesia. Muncul lah ide-ide responden yang dapat melintasi negara-negara selain Indonesia (*cross border responden*) mengingat *game* Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu *game online* yang memiliki kompetisi resmi tingkat dunia yang disebut dengan “M-World Series”.

Kedua, bahwa dalam penelitian ini hanya mengangkat kecanduan *game online* pada *game* Mobile Legends: Bang Bang. Padahal, terdapat *game-game* lain juga yang menjadi penyebab kecanduan terhadap *game online* dengan melihat juga jenis - jenis sebagaimana yang telah diuraikan dalam tinjauan pustaka, seperti Point Blank, Cross Fire, ataupun Dota. Dengan demikian, mendapatkan validasi yang lebih kuat mengenai perilaku para remaja terhadap *game online* yang berbeda-beda tentu dengan faktor yang sama maupun berbeda.

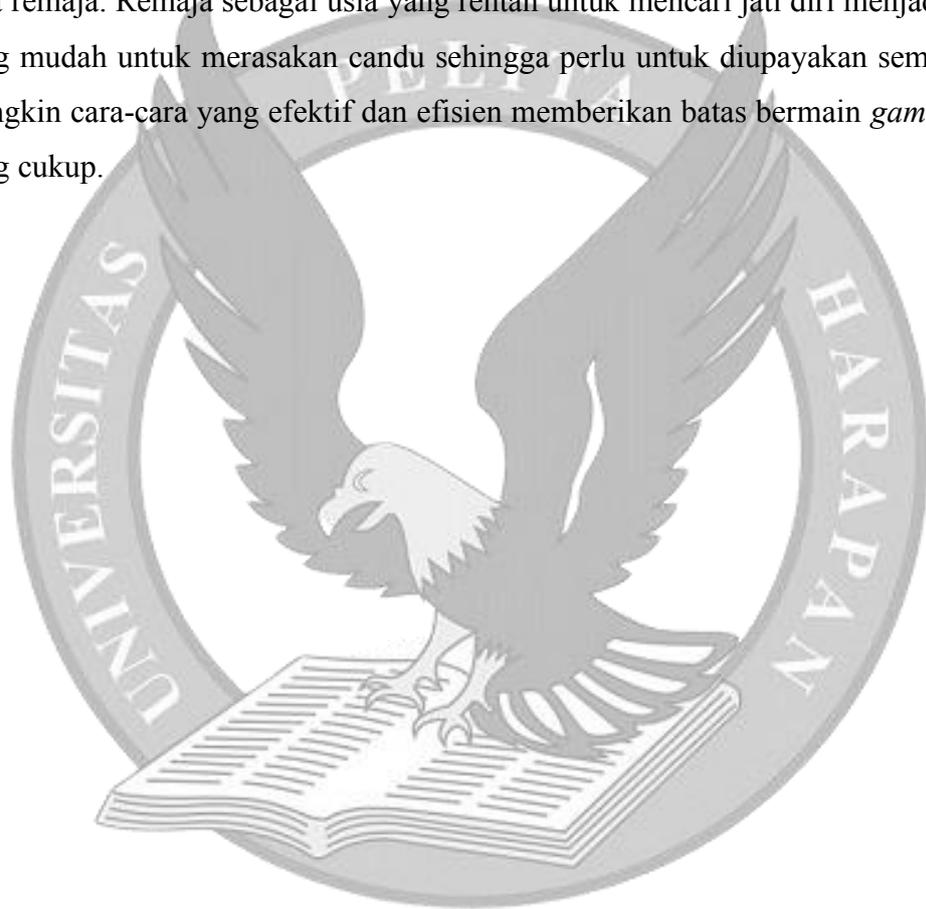
Ketiga, bahwa dalam penelitian ini hanya memaparkan data hubungan antara faktor kecanduan pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dampak negatifnya pada kesehatan mental. Selain dampaknya pada kesehatan mental, tentu kecanduan terhadap apapun memiliki dampak terhadap fisik juga sehingga harapannya pada penelitian-penelitian selanjutnya dapat mengangkat dampak negatif terhadap fisik mengingat dalam bermain *game online* juga menghabiskan waktu pada umumnya untuk berdiam diri pada suatu tempat yang lama maupun menatap layar dalam waktu yang lama sehingga dapat diduga memberikan efek negatif pada fisik manusia.

#### 5.5. Kesimpulan

Kecanduan bermain *game online* merupakan permasalahan utama remaja di Indonesia. Pengaruh yang sangat kuat dalam berbagai aspek kehidupan seseorang dapat mempengaruhi keinginan dalam bermain *game online*. Pada dasarnya baik

dalam literasi maupun penelitian ini, kecanduan terhadap *game online* Mobile Legends: Bang Bang dapat dipicu dan terjadi karena pengaruh luar maupun keinginan dari dalam diri. Melalui tiga faktor utama, yaitu *Embeddedness*, *Self-Efficacy*, *Perceived Enjoyment* menjadi sumber yang kuat untuk menjadikan seseorang khususnya pada usia remaja menjadi kecanduan bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

Peran keluarga, institusi pendidikan, dan pemangku kepentingan *game online* menjadi pihak-pihak yang ikut bertanggung jawab untuk mencari dan menemukan solusi untuk permasalahan ini demi tujuan untuk memperhatikan kesehatan mental para remaja. Remaja sebagai usia yang rentan untuk mencari jati diri menjadi posisi yang mudah untuk merasakan candu sehingga perlu untuk diupayakan semaksimal mungkin cara-cara yang efektif dan efisien memberikan batas bermain *game online* yang cukup.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Henry, *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- [2] EXP, “20 Negara dengan Pemain Mobile Legend Paling Sedikit 2022.,” *itemku.com*, 2022. <https://exp.itemku.com/10-negara-dengan-pemain-mobile-legend-paling-sedikit-2021/> (accessed Jul. 20, 2022).
- [3] Iqbal Nuril, “Daftar Juara MPL dari Season 1 Sampai 10, Lengkap!,” *GGWP.ID*, Oct. 27, 2022. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/daftar-juara-mpl> (accessed Jan. 24, 2023).
- [4] Riswan Khun, “5 Dampak Positif Bermain Mobile Legends (ML).,” *esportsku*, Apr. 19, 2021. <https://esportsku.com/dampak-positif-bermain-mobile-legendsdampak-positif-bermain-mobile-legends-di-indonesia/> (accessed Jun. 20, 2022).
- [5] X. Gong, C. Chen, and M. K. O. Lee, “What drives problematic online gaming? The role of IT identity, maladaptive cognitions, and maladaptive emotions,” *Comput Human Behav*, vol. 110, Sep. 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106386.
- [6] E. Novrialdy, “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi*, vol. 27, no. 2, p. 148, Dec. 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [7] Tantri Widyarti Utami and A. Hodikoh, “Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja,” *Jurnal Keperawatan*, vol. 12, no. 1, pp. 17–22, 2020.
- [8] W. Rahardjo, N. Qomariyah, I. Andriani, M. Hermita, and F. N. Zanah, “Adiksi Media Sosial pada Remaja Pengguna Instagram dan WhatsApp: Memahami Peran Need Fulfillment dan Social Media Engagement,” *Jurnal Psikologi Sosial*, vol. 18, no. 1, pp. 5–16, Feb. 2020, doi: 10.7454/jps.2020.03.
- [9] “Permainan,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/main> (accessed Jul. 01, 2022).
- [10] K. Young, “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents,” *Am J Fam Ther*, vol. 37, no. 5, pp. 355–372, Sep. 2009, doi: 10.1080/01926180902942191.
- [11] A. C. Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounabooks, 2012.
- [12] Tashia, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia.,” *KOMINFO*, Mar. 2017. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/> (accessed Jul. 01, 2022).
- [13] N. M. D. Purnamasari, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan,” *Jurnal Lex Suprema*, vol. 2, no. 2, Sep. 2020.
- [14] Boi Hutagaol, “Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?,” *esportsnesia*, Apr. 22, 2018. <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> (accessed Jul. 01, 2022).
- [15] Syahrul Nizam, “Inilah Sejarah dan Pencipta Mobile Legends,” *gamedaim*, 2021. <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/#:~:text=Asal%20Mobile%20Legends&text=Game%20ini%20dikembangkan%20oleh%20developer,game%20Mobile%20Legends%20itu%20sendiri> (accessed Jul. 01, 2022).
- [16] T. V. Lim and K. D. Ersche, “Theory-driven computational models of drug addiction in humans: Fruitful or futile?,” *Addiction Neuroscience*, vol. 5, p. 100066, Mar. 2023, doi: 10.1016/j.addicn.2023.100066.
- [17] Arthur Hovart, “Addiction Game Online,” *Journal*, vol. 3, no. 2, 1989.

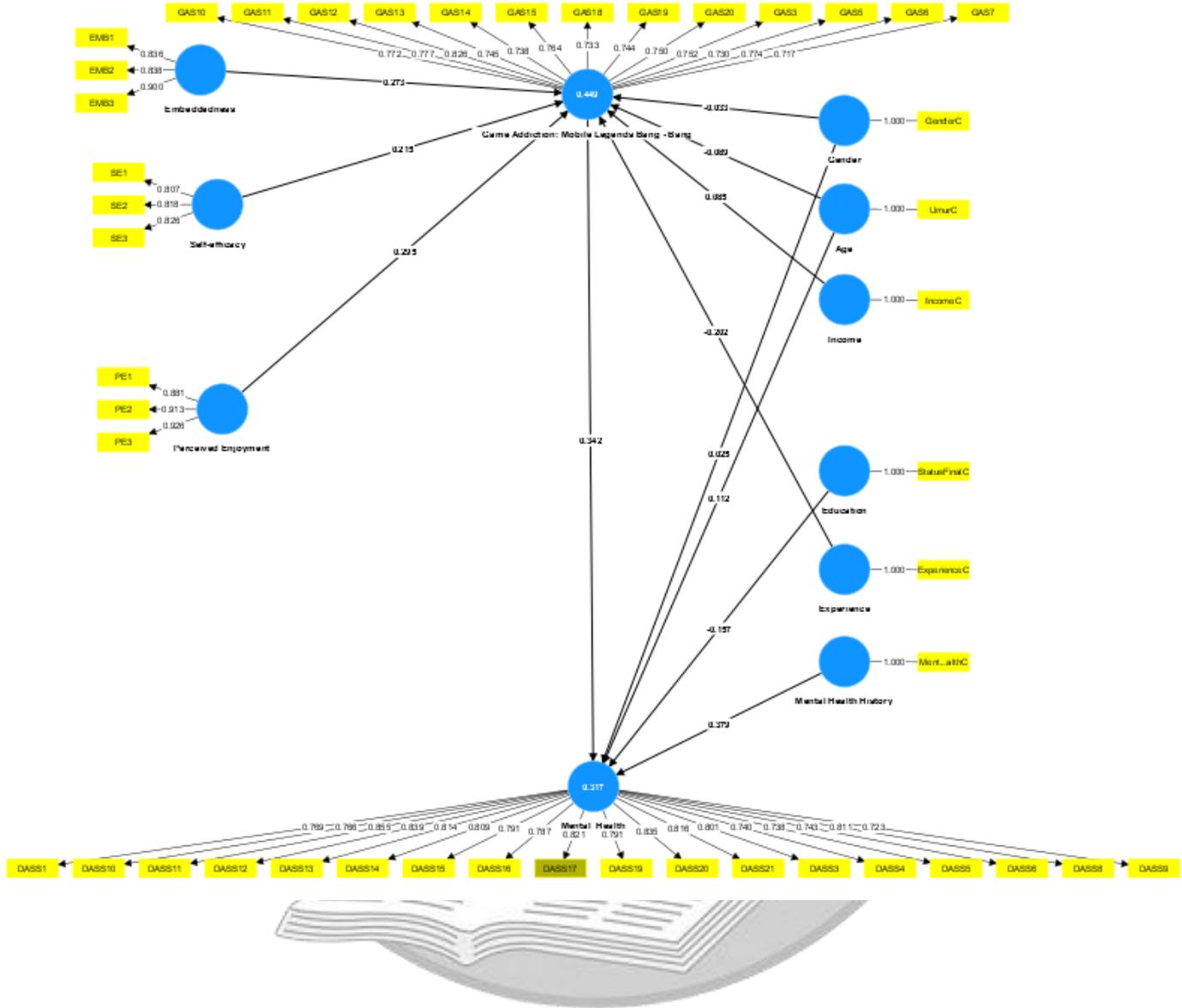
- [18] H. G. Ankara and D. Baykal, "The socioeconomic and sociodemographic factors affecting digital gaming addiction among Generation Z," *Telematics and Informatics Reports*, vol. 8, p. 100032, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.teler.2022.100032.
- [19] G. A. KEEPERS, "Pathological Preoccupation with Video Games," *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, vol. 29, no. 1, pp. 49–50, Jan. 1990, doi: 10.1097/00004583-199001000-00009.
- [20] F. N. Laela, *Bimbingan Konseling Sosial*. Surabaya: UINSA Press, 2014.
- [21] Mark Granovetter, "Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness," *American Journal of Sociology*, vol. 91, pp. 481–510, Nov. 1985.
- [22] T. W. H. NG and D. C. FELDMAN, "How Broadly Does Education Contribute to Job Performance?," *Pers Psychol*, vol. 62, no. 1, pp. 89–134, Mar. 2009, doi: 10.1111/j.1744-6570.2008.01130.x.
- [23] C. D. Crossley, R. J. Bennett, S. M. Jex, and J. L. Burnfield, "Development of a global measure of job embeddedness and integration into a traditional model of voluntary turnover.," *Journal of Applied Psychology*, vol. 92, no. 4, pp. 1031–1042, Jul. 2007, doi: 10.1037/0021-9010.92.4.1031.
- [24] Y. S. Chee, "Embodiment, Embeddedness, and Experience: Game Based Learning and The Construction of Identity," 2007.
- [25] E. J. Jeong and D. H. Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction," *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, vol. 14, no. 4, pp. 213–221, Apr. 2011, doi: 10.1089/cyber.2009.0289.
- [26] A. Chen, Y. Lu, and B. Wang, "Enhancing perceived enjoyment in social games through social and gaming factors," *Information Technology and People*, vol. 29, no. 1, pp. 99–119, Mar. 2016, doi: 10.1108/ITP-07-2014-0156.
- [27] Yang and Lin, "Why do people stick to Facebook web site? A value theory based view," *Information Technology & People*, vol. 27, no. 1, pp. 21–37, 2014.
- [28] van der Heijden, "Factors influencing the usage of websites: the case of a generic portal in the Netherlands," *Information & Management*, vol. 40, no. 6, pp. 541–549, 2003.
- [29] Lee and Tsai, "What drives people to continue to play online games? An extension of technology model and theory of planned behavior," *Int J Hum Comput Interact*, vol. 26, no. 6, pp. 601–620, 2010.
- [30] Han and Windsor, "User's willingness to pay on social network sites," *Journal of Computer Information Systems*, vol. 51, no. 4, pp. 31–40, 2011.
- [31] Shin, "The dynamic user activities in massive multiplayer online role-playing games," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 26, no. 4, pp. 317–344, 2010.
- [32] Wei and Lu, "Why do people play mobile social games? An examination of network externalities and of uses and gratifications," *Internet Research*, vol. 24, no. 3, pp. 313–331, 2014.
- [33] Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, 5th ed. Jakarta: Erlangga, 2002.
- [34] Monks, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press, 2006.
- [35] M. Mohammad Ali and Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- [36] I. Reyhav, R. Beeri, A. Balapour, D. R. Raban, R. Sabherwal, and J. Azuri, "How reliable are self-assessments using mobile technology in healthcare? The effects of technology identity and self-efficacy," *Comput Human Behav*, vol. 91, pp. 52–61, Feb. 2019, doi: 10.1016/j.chb.2018.09.024.

- [37] K. Craig, J. B. Thatcher, and V. Grover, "The IT Identity Threat: A Conceptual Definition and Operational Measure," *Journal of Management Information Systems*, vol. 36, no. 1, pp. 259–288, Jan. 2019, doi: 10.1080/07421222.2018.1550561.
- [38] C. Chen, K. Z. K. Zhang, X. Gong, and M. Lee, "Dual mechanisms of reinforcement reward and habit in driving smartphone addiction," *Internet Research*, vol. 29, no. 6, pp. 1551–1570, Dec. 2019, doi: 10.1108/INTR-11-2018-0489.
- [39] P. Lowry, J. Gaskin, N. Twyman, B. Hammer, and T. Roberts, "Taking 'Fun and Games' Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)," *J Assoc Inf Syst*, vol. 14, no. 11, pp. 617–671, Nov. 2013, doi: 10.17705/1jais.00347.
- [40] H. Khang, J. K. Kim, and Y. Kim, "Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The Internet, mobile phones, and video games," *Comput Human Behav*, vol. 29, no. 6, pp. 2416–2424, Nov. 2013, doi: 10.1016/j.chb.2013.05.027.
- [41] D. Liu, X. Li, and R. Santhanam, "Digital Games and Beyond: What Happens When Players Compete," *MIS Quarterly*, vol. 37, no. 1, pp. 111–124, Jan. 2013, doi: 10.25300/MISQ/2013/37.1.05.
- [42] M. Carter and V. Grover, "Me, My Self, and I(T): Conceptualizing Information Technology Identity and its Implications," *MIS Quarterly*, vol. 39, no. 4, pp. 931–957, Apr. 2015, doi: 10.25300/MISQ/2015/39.4.9.
- [43] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [44] K. Z. K. Zhang, M. K. O. Lee, C. M. K. Cheung, and H. Chen, "Understanding the role of gender in bloggers' switching behavior," *Decis Support Syst*, vol. 47, no. 4, pp. 540–546, Nov. 2009, doi: 10.1016/j.dss.2009.05.013.
- [45] Brown and Venkatesh, "Model of Adoption of Technology in Households: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle," *MIS Quarterly*, vol. 29, no. 3, p. 399, 2005, doi: 10.2307/25148690.
- [46] Z. Hussain, G. A. Williams, and M. D. Griffiths, "An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games," *Comput Human Behav*, vol. 50, pp. 221–230, Sep. 2015, doi: 10.1016/j.chb.2015.03.075.
- [47] M. Al-Kalbani, S. Al-Adawi, and W. Alshekaili, "Psychometric properties of the depression, anxiety, stress scales-21 (DASS-21) in a sample of health care workers in Oman," *J Affect Disord Rep*, vol. 10, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.jadr.2022.100451.
- [48] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [49] C. Fornell and D. F. Larcker, "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error," *Journal of Marketing Research*, vol. 18, no. 1, pp. 39–50, Feb. 1981, doi: 10.1177/002224378101800104.
- [50] Wynne W. Chin, "Issues and Opinion on Structural Equation Modeling," *MIS Quarterly*, vol. 22, no. 3, 1998.
- [51] Jum C. Nunnally, *Psychometric Theory*. New York: McGraw-Hill, 1978.
- [52] J. F. Hair, M. C. Howard, and C. Nitzl, "Assessing measurement model quality in PLS-SEM using confirmatory composite analysis," *J Bus Res*, vol. 109, pp. 101–110, Mar. 2020, doi: 10.1016/j.jbusres.2019.11.069.
- [53] J. Henseler, C. M. Ringle, and M. Sarstedt, "A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling," *J Acad*

- Mark Sci*, vol. 43, no. 1, pp. 115–135, Jan. 2015, doi: 10.1007/s11747-014-0403-8.
- [54] J. Cohen, *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1988.
- [55] J. F. Hair, J. J. Risher, M. Sarstedt, and C. M. Ringle, “When to use and how to report the results of PLS-SEM,” *European Business Review*, vol. 31, no. 1, pp. 2–24, Jan. 2019, doi: 10.1108/EBR-11-2018-0203.
- [56] Shahriar Akter, John D’Ambra, and Pradeep Ray, “An Evaluation of PLS Based Complex Models: the Roles of Power Analysis, Predictive Relevance and GoF Index,” *17th Americas Conference on Information Systems*, 2011.
- [57] I. Reyshav, R. Beeri, A. Balapour, D. R. Raban, R. Sabherwal, and J. Azuri, “How reliable are self-assessments using mobile technology in healthcare? The effects of technology identity and self-efficacy,” *Comput Human Behav*, vol. 91, pp. 52–61, Feb. 2019, doi: 10.1016/j.chb.2018.09.024.
- [58] C. Wang, M. K. O. Lee, and Z. Hua, “A theory of social media dependence: Evidence from microblog users,” *Decis Support Syst*, vol. 69, pp. 40–49, Jan. 2015, doi: 10.1016/j.dss.2014.11.002.
- [59] J. J. Yu, H. Kim, and I. Hay, “Understanding adolescents’ problematic Internet use from a social/cognitive and addiction research framework,” *Comput Human Behav*, vol. 29, no. 6, pp. 2682–2689, Nov. 2013, doi: 10.1016/j.chb.2013.06.045.
- [60] Z. Xu, O. Turel, and Y. Yuan, “Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors,” *European Journal of Information Systems*, vol. 21, no. 3, pp. 321–340, May 2012, doi: 10.1057/ejis.2011.56.
- [61] H. E. Kwon, H. So, S. P. Han, and W. Oh, “Excessive Dependence on Mobile Social Apps: A Rational Addiction Perspective,” *Information Systems Research*, vol. 27, no. 4, pp. 919–939, Dec. 2016, doi: 10.1287/isre.2016.0658.
- [62] X. Gong, K. Z. K. Zhang, C. M. K. Cheung, C. Chen, and M. K. O. Lee, “Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players’ social game addiction,” *Information & Management*, vol. 56, no. 6, p. 103139, Sep. 2019, doi: 10.1016/j.im.2019.01.001.

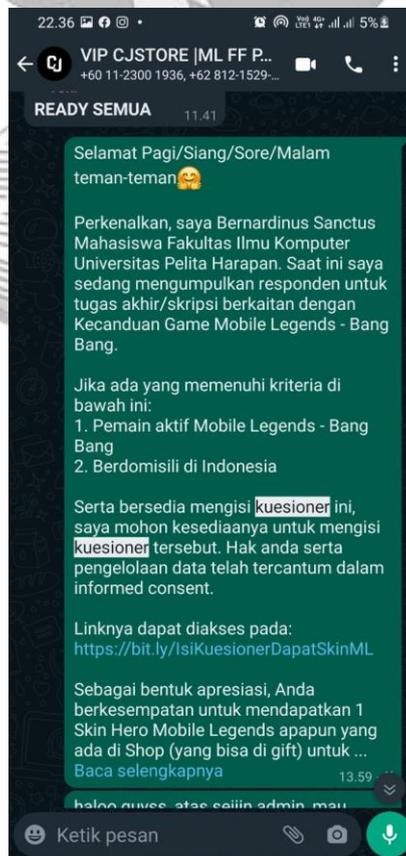
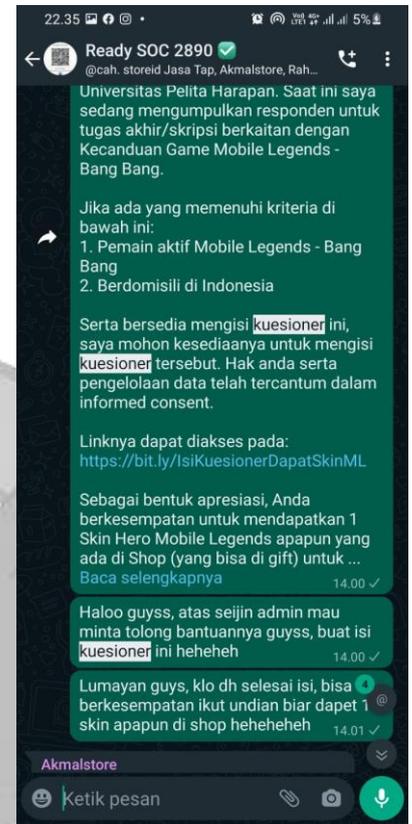
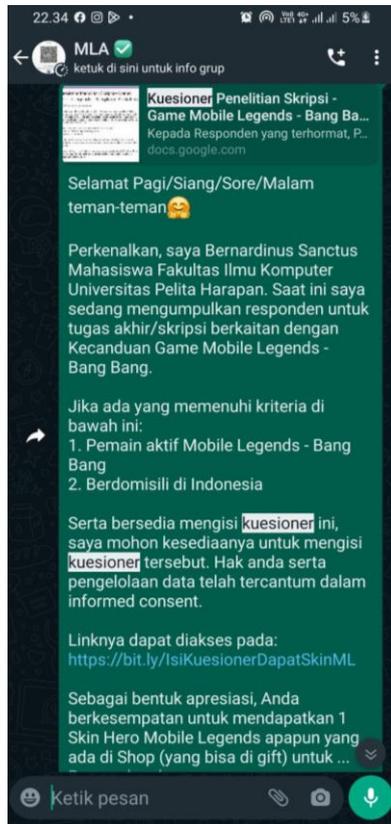
# LAMPIRAN A

## HASIL OUTPUT SMART PLS



## LAMPIRAN B

### BUKTI PENYEBARAN FORM



## LAMPIRAN C

### DATA HASIL KUESIONER

# Kuesioner Penelitian Skripsi - Game Mobile Legends - Bang Bang Addiction

Kepada Responden yang terhormat,

Perkenalkan, saya Bernardinus Sanctus Setyo Rosario mahasiswa dari Prodi Sistem Informasi, Universitas Pelita Harapan. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir/skripsi sebagai syarat kelulusan S1, terkait "kecanduan game Mobile Legends – Bang Bang. Oleh karena itu, saya meminta kesediaan dan partisipasi Anda untuk berpartisipasi dalam survei ini.

Adapun kriteria partisipan yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Pemain aktif Mobile Legends – Bang Bang
2. Berdomisili di Indonesia

Perlu diketahui bahwa semua informasi yang diberikan akan **dijamin secara penuh kerahasiaannya** dan semata-mata **hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian akademis**. Sebagai bentuk apresiasi, Anda berkesempatan untuk mendapatkan **1 Skin Hero Mobile Legends apapun yang ada di Shop (yang bisa di gift)** untuk 5 responden, dengan menggunakan sistem undian.

Atas perhatian dan kesediaan Anda, Saya ucapkan banyak terima kasih.

Salam hormat,

Peneliti

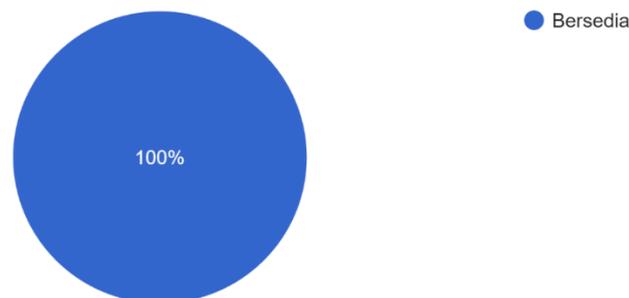
Bernardinus Sanctus Setyo Rosario,

Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Pelita Harapan.

Email: [sanctus.sr@gmail.com](mailto:sanctus.sr@gmail.com)

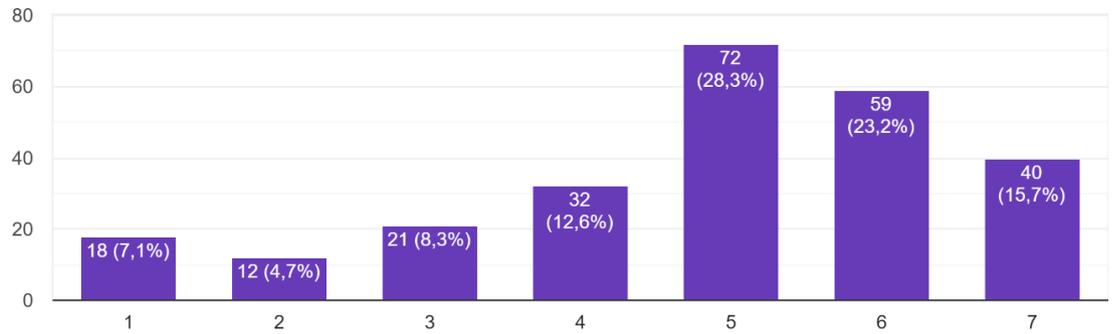
Saya akan memperhatikan setiap instruksi, pertanyaan, dan menjawab sesuai dengan situasi/kondisi Saya yang sebenar-benarnya. Saya...ela tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

254 jawaban



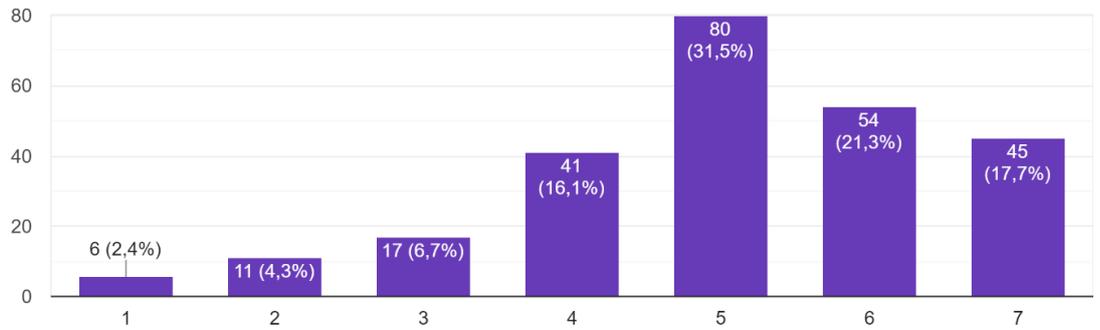
1. Saya telah melakukan investasi (Misalnya: pembelian diamond, beli skin atau hero, joki rank atau winrate) signifikan yang didedikasikan untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang.

254 jawaban



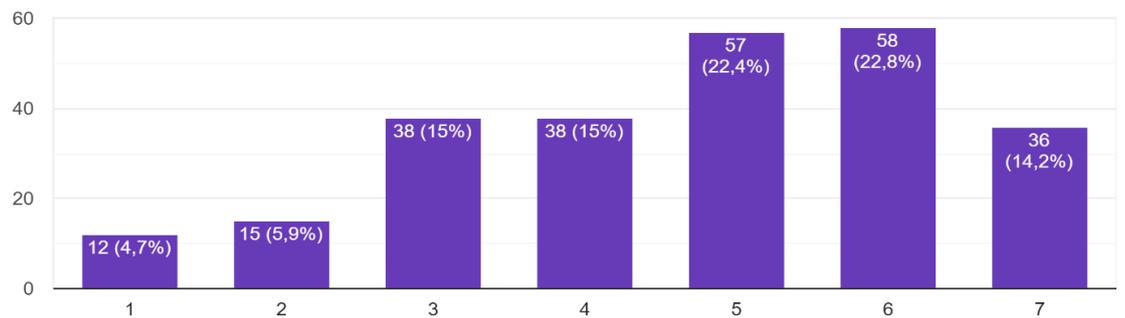
2. Banyak tenaga, waktu, dan usaha yang saya miliki untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang

254 jawaban



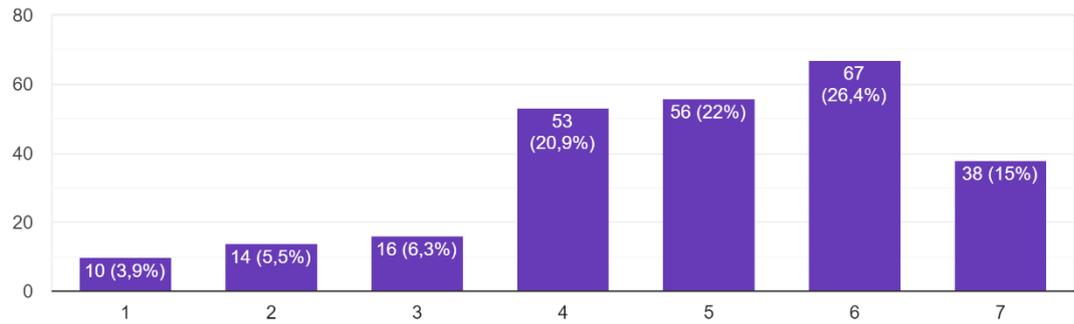
3. Secara keseluruhan, saya telah menginvestasikan banyak hal untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang.

254 jawaban



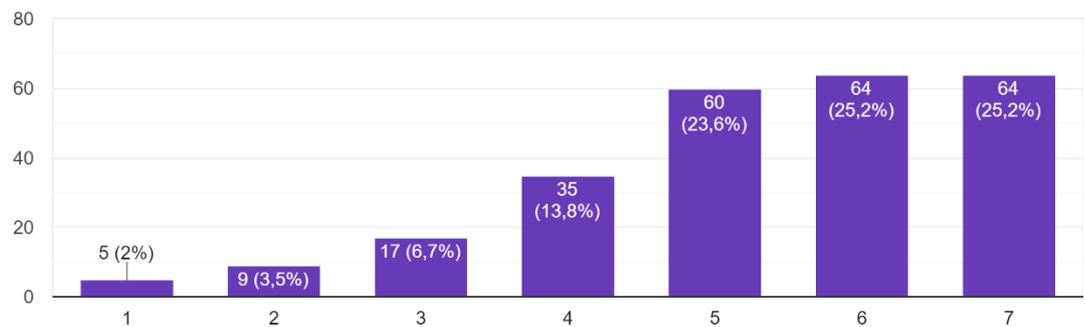
4. Saya merasa percaya diri bermain Mobile Legends - Bang Bang, jika saya hanya memiliki instruksi online untuk referensi

254 jawaban



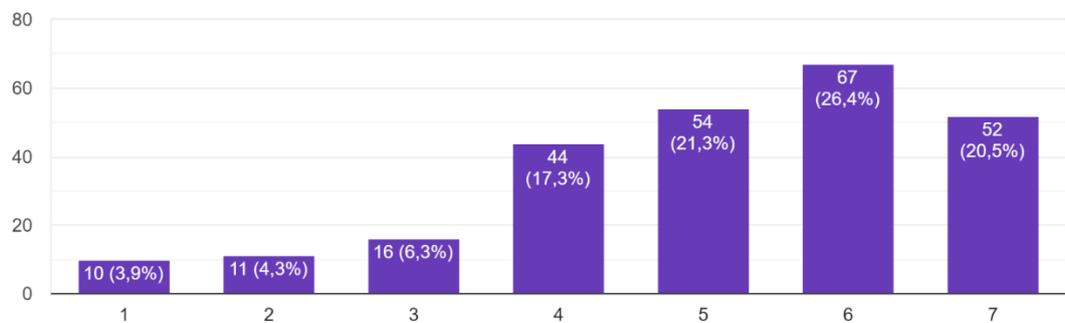
5. Saya merasa percaya diri bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang meskipun tidak ada orang di sekitar yang menunjukkan cara memainkannya.

254 jawaban



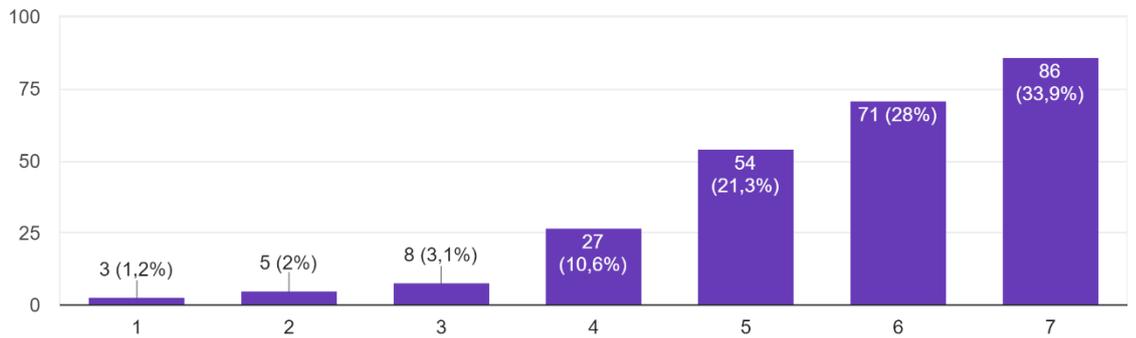
6. Saya merasa percaya diri bermain Mobile Legends - Bang Bang meskipun saya belum pernah memainkan tipe game seperti ini sebelumnya.

254 jawaban



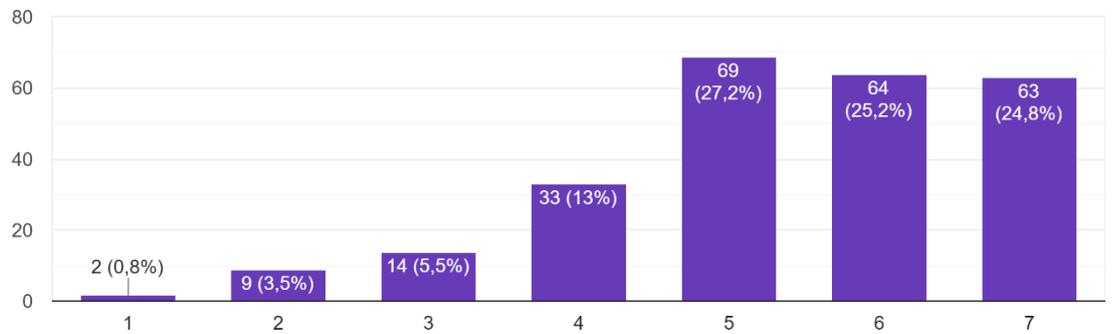
7. Saya merasa senang bermain Mobile Legends - Bang Bang.

254 jawaban



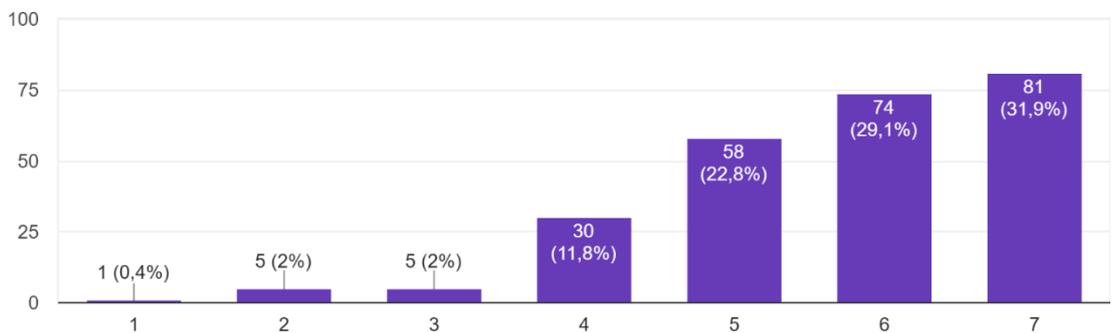
8. Bermain Mobile Legends - Bang Bang memberi saya banyak kenikmatan dan kesenangan.

254 jawaban

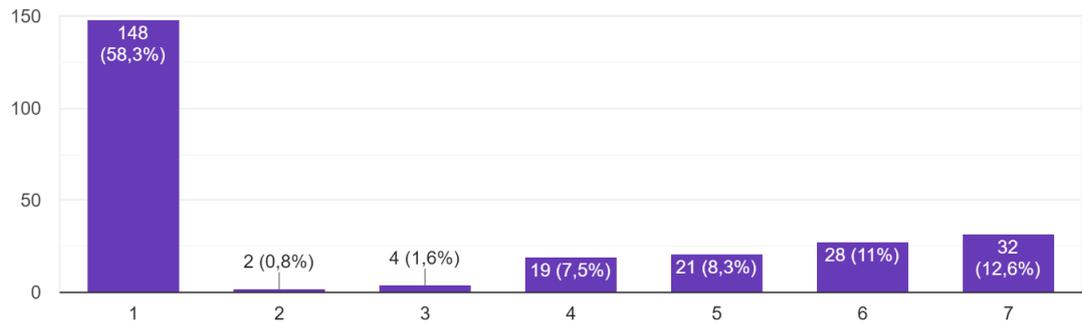


9. Saya senang dan menikmati bermain Mobile Legends - Bang Bang.

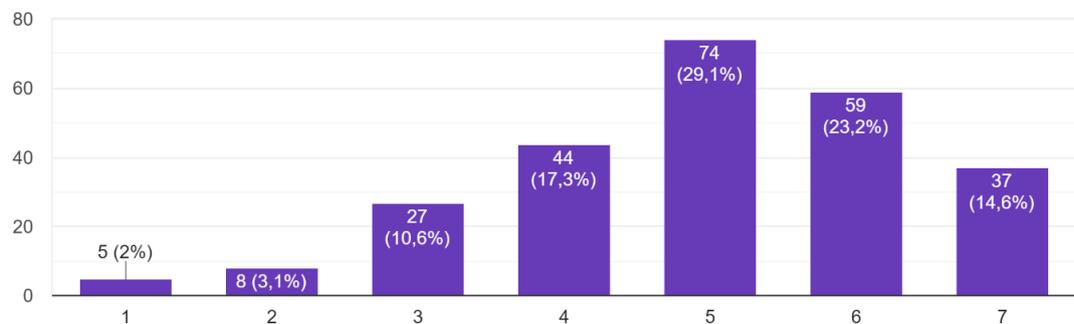
254 jawaban



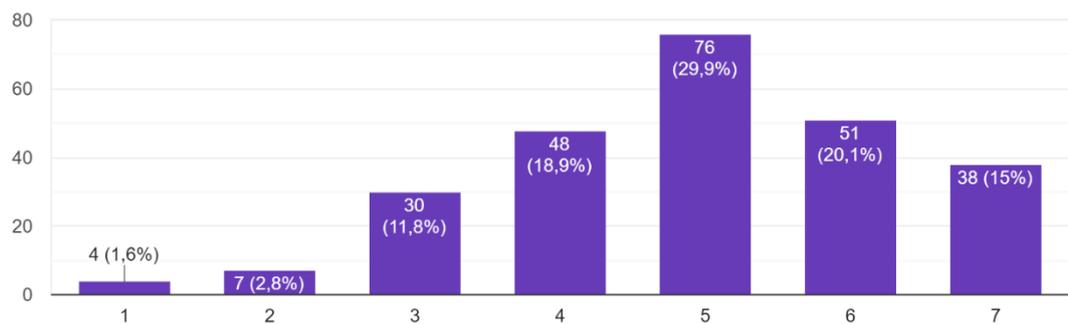
10. Penting bagi Anda untuk fokus dalam pengisian survei ini, silahkan pilih "Sangat Tidak Setuju"  
254 jawaban



11. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang sehari-hari?  
254 jawaban



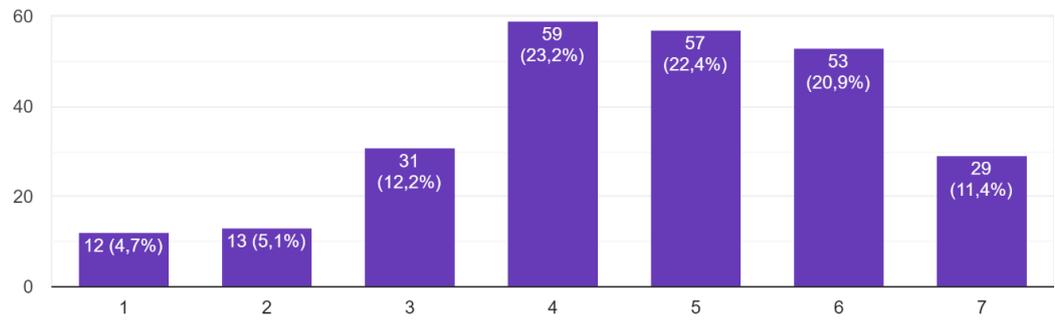
12. Seberapa sering anda menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?  
254 jawaban



\

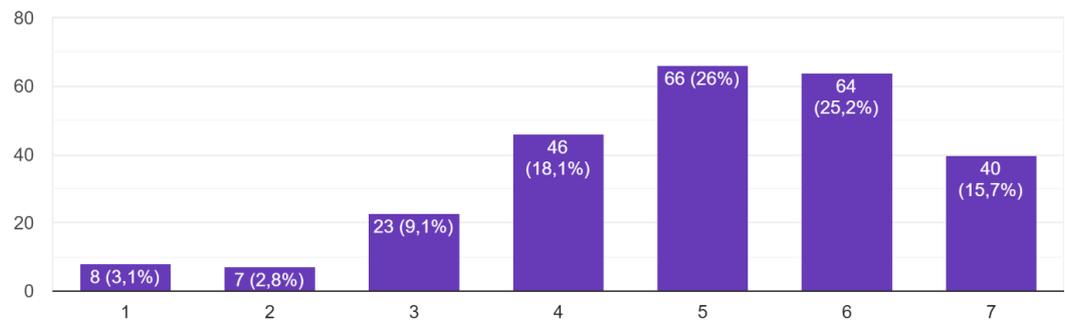
13. Seberapa sering anda merasa kecanduan bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



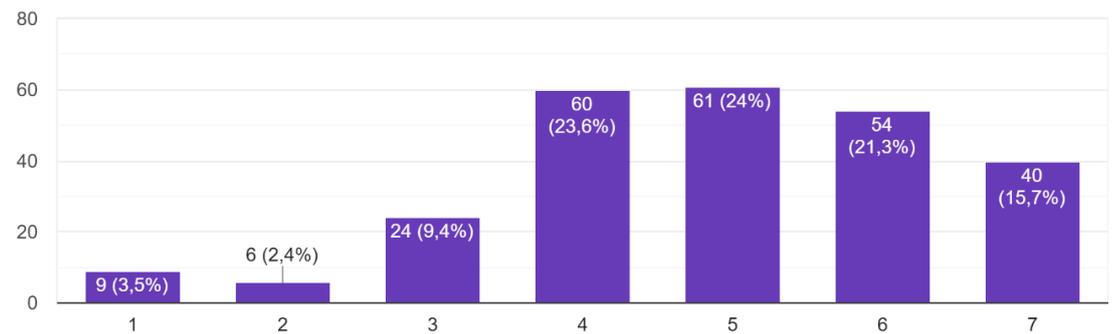
14. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang lebih lama dari yang direncanakan?

254 jawaban

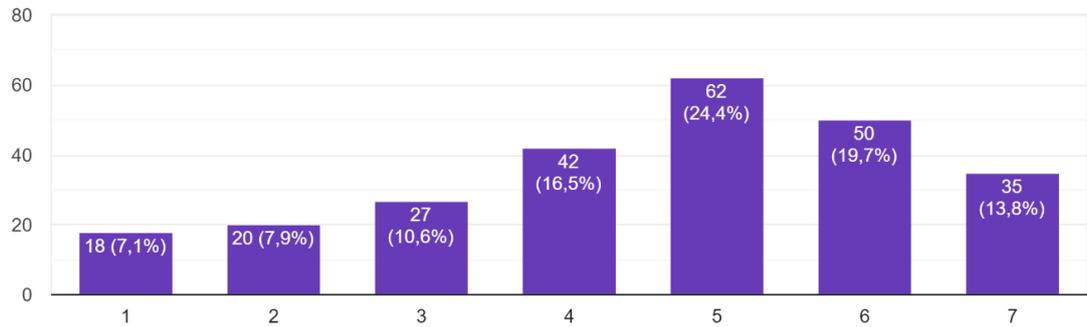


15. Seberapa sering anda meningkatkan atau meluangkan waktu yang lebih banyak untuk bermain Mobile Legends - Bang Bang?

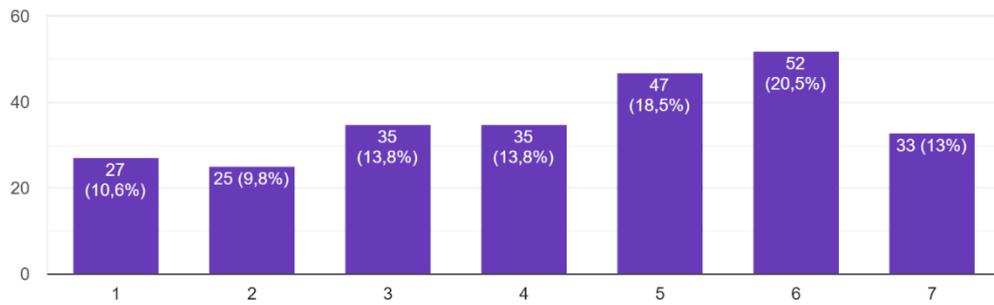
254 jawaban



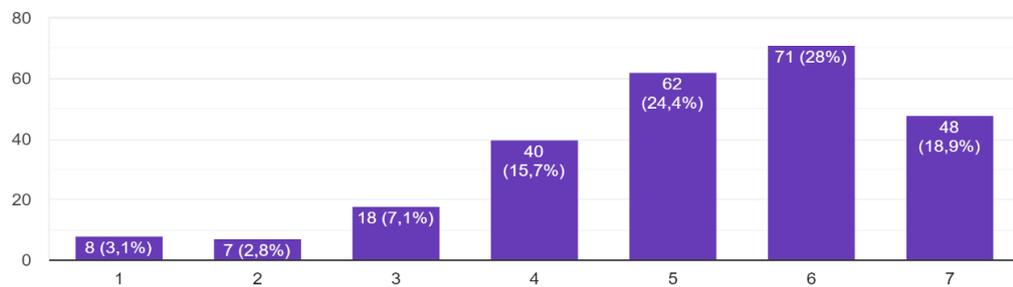
16. Seberapa sering anda tidak dapat berhenti ketika mulai bermain Mobile Legends - Bang Bang?  
254 jawaban



17. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melupakan kehidupan nyata?  
254 jawaban

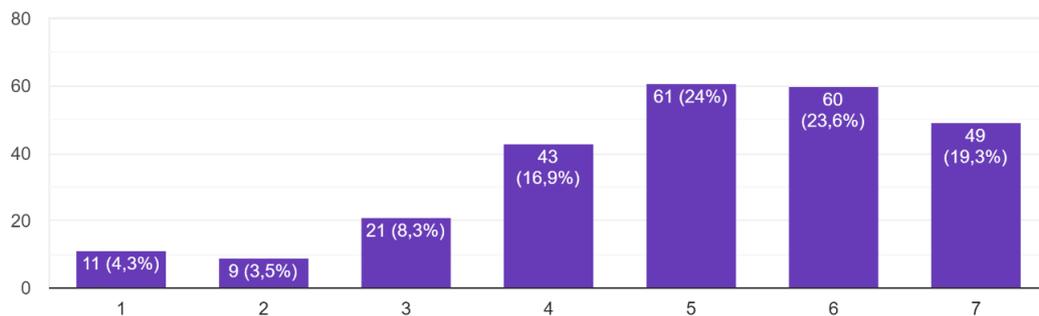


18. Seberapa sering anda bermain Mobile Legends - Bang Bang untuk melepas stress?  
254 jawaban



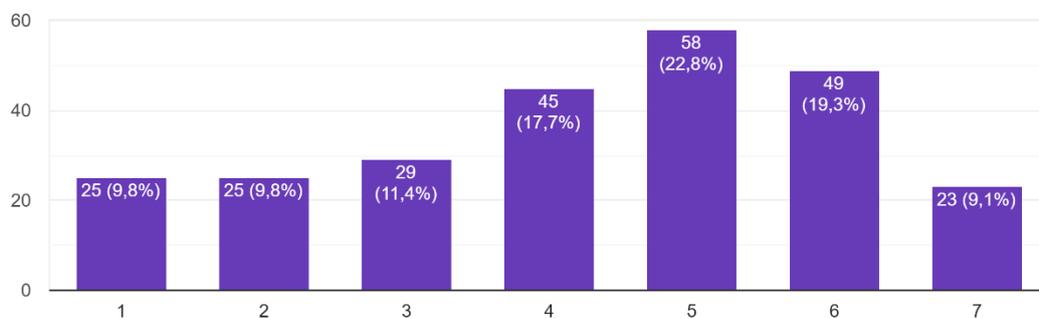
19. Seberapa sering anda memainkan Mobile Legends - Bang Bang agar merasa lebih baik?

254 jawaban



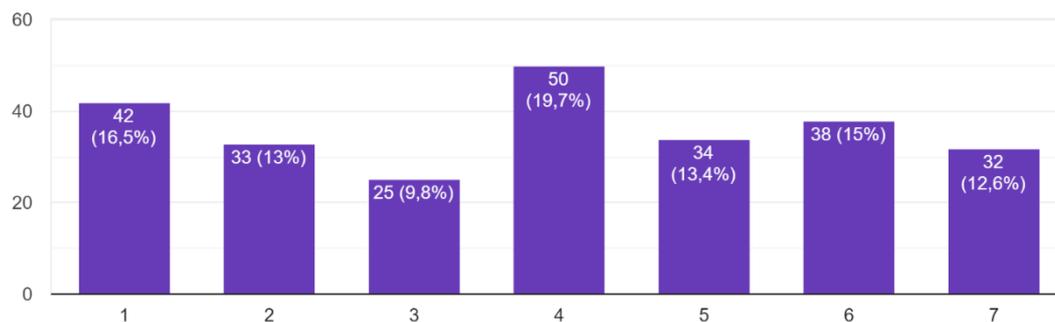
20. Seberapa sering anda tidak dapat mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



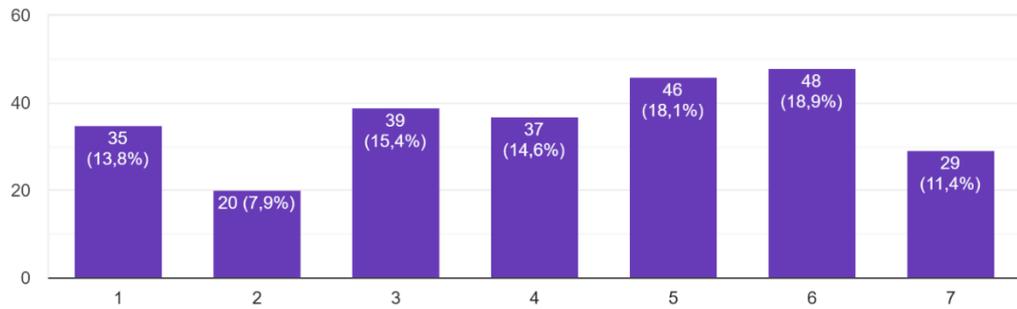
21. Seberapa sering orang lain tidak berhasil mencoba menasihati anda untuk mengurangi bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



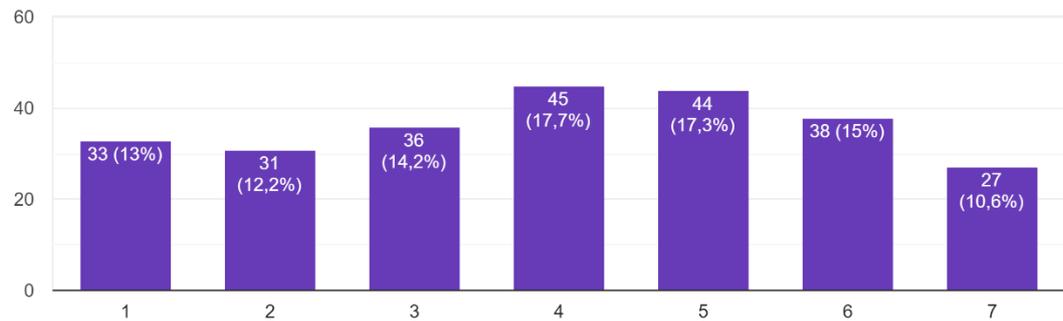
22. Seberapa sering anda gagal saat mencoba mengurangi waktu bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



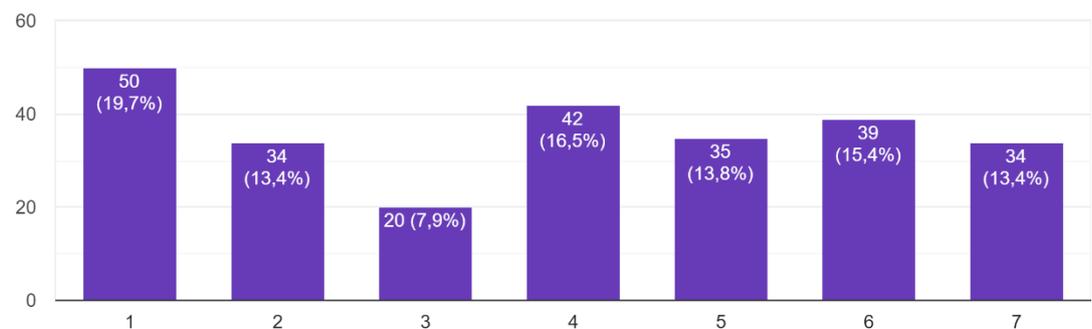
23. Seberapa sering anda merasa tidak enak/tidak nyaman saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



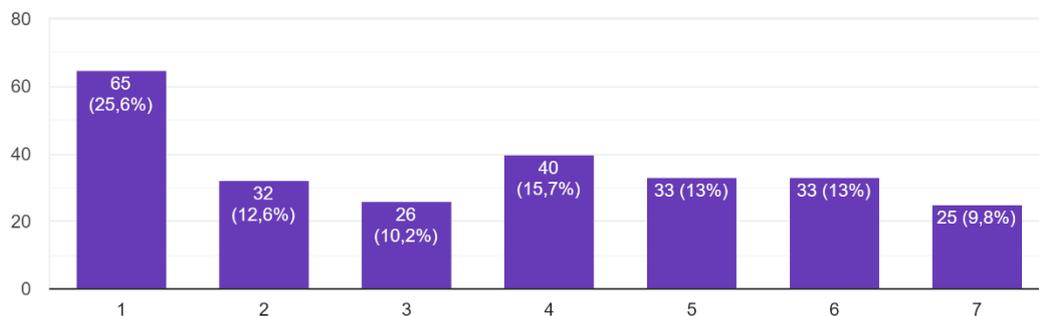
24. Seberapa sering anda menjadi marah saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



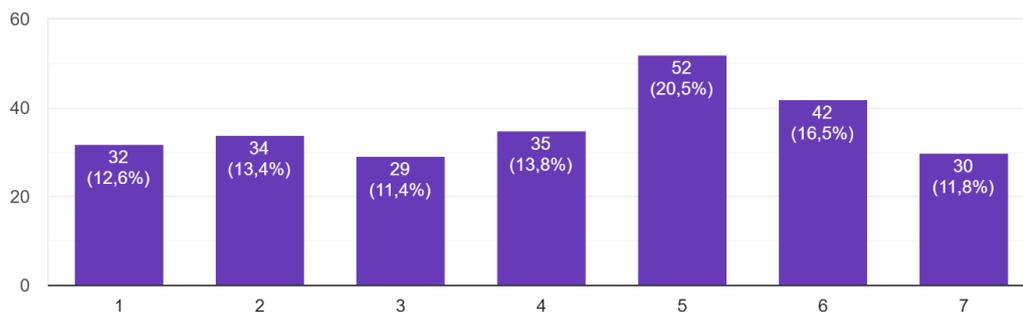
25. Seberapa sering anda menjadi stress saat tidak bisa bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



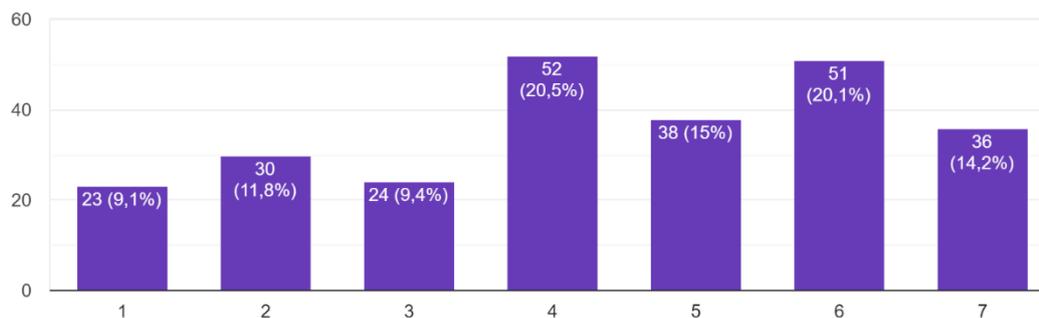
26. Seberapa sering anda bertengkar dengan orang lain ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



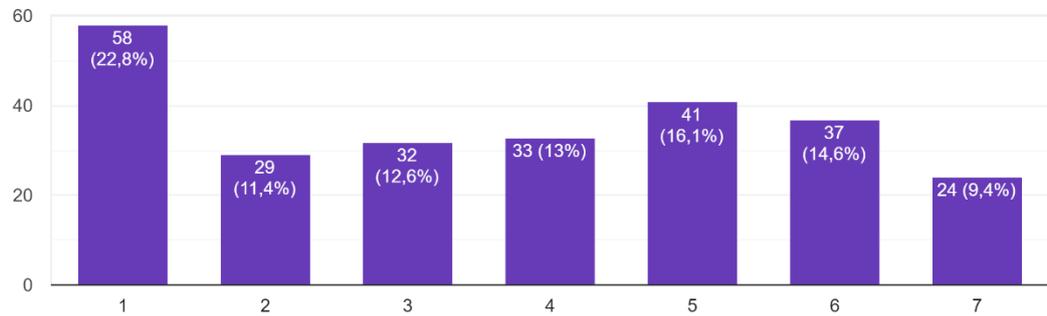
27. Seberapa sering anda mengabaikan orang lain karena Anda sedang bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



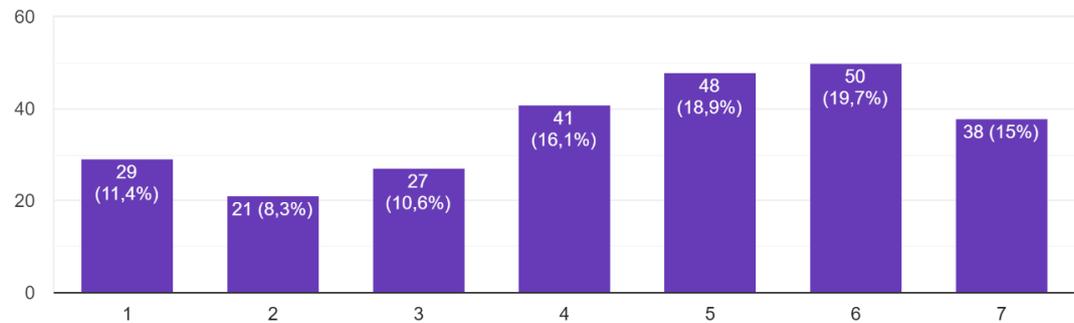
28. Seberapa sering anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



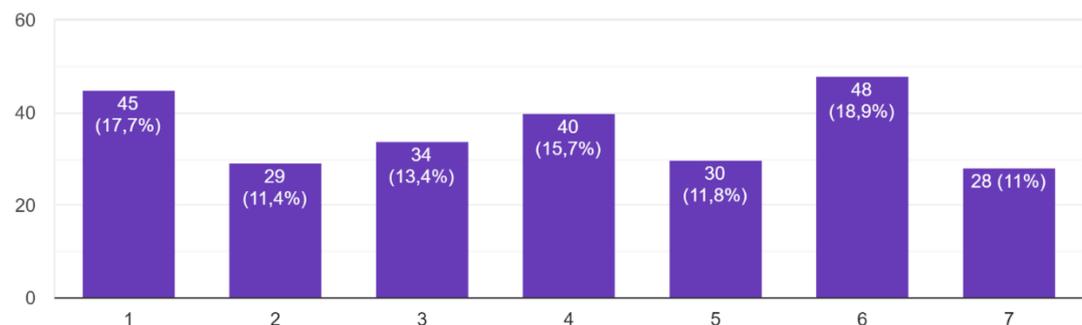
29. Seberapa sering anda mengalami kurang tidur karena bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



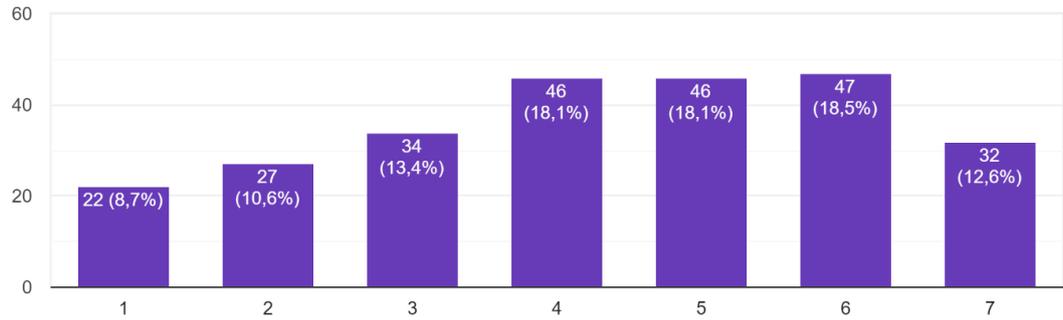
30. Seberapa sering anda mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain Mobile Legends - Bang Bang?

254 jawaban



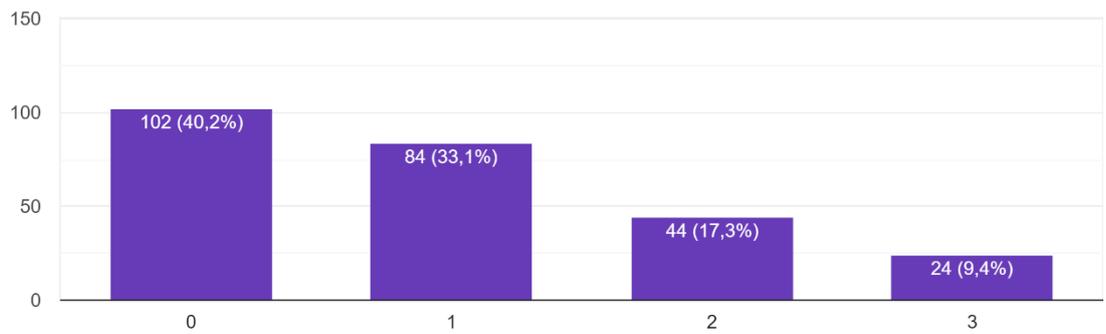
31. Seberapa sering anda merasa tidak enak setelah bermain Mobile Legends - Bang Bang dalam waktu yang lama?

254 jawaban



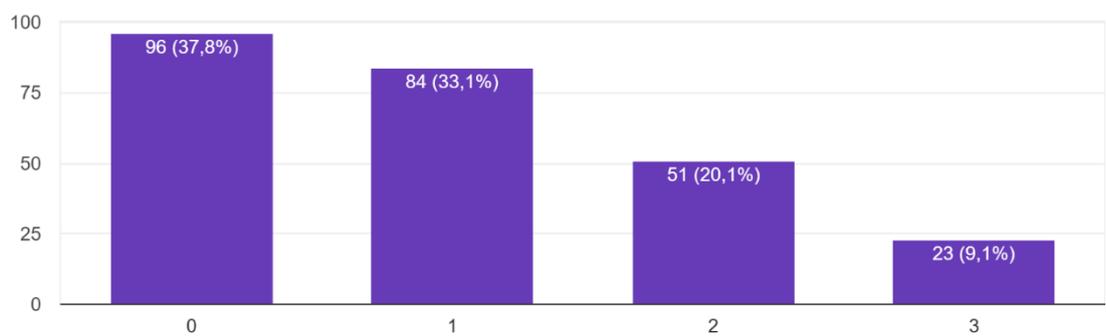
32. Saya sulit untuk ditenangkan.

254 jawaban



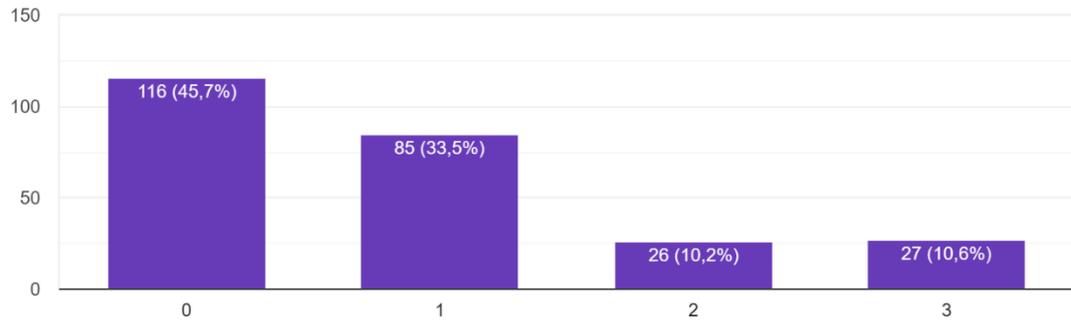
33. Saya merasa mulut saya kering.

254 jawaban



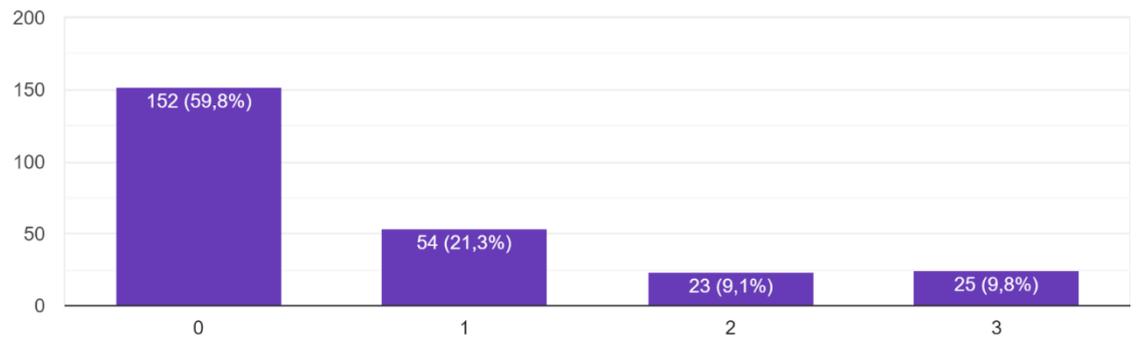
34. Saya sama sekali tidak dapat merasakan perasaan yang positif.

254 jawaban



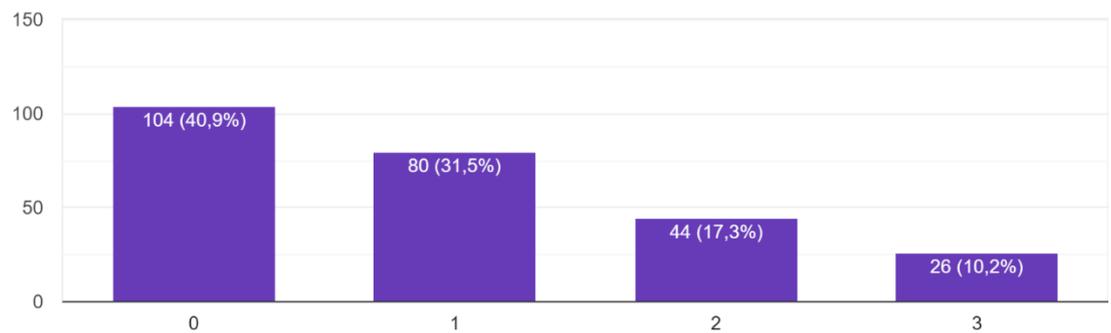
35. Saya mengalami kesulitan bernafas (misalnya, pernapasan yang terlalu cepat, sesak napas tanpa adanya aktivitas fisik).

254 jawaban



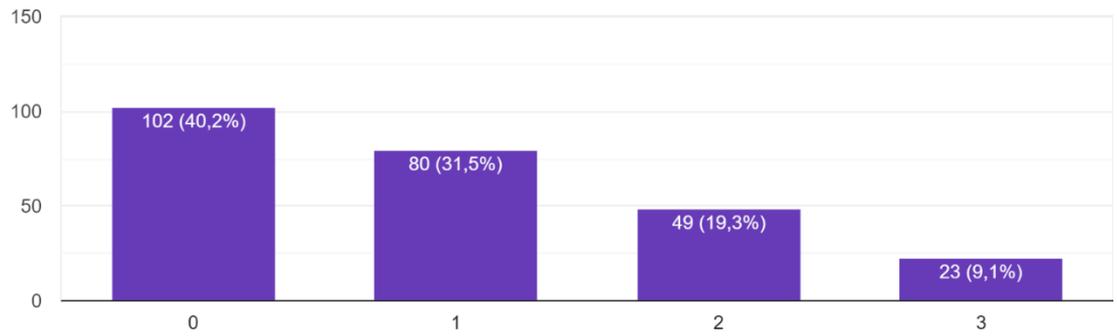
36. Saya merasa kesulitan berinisiatif dalam melakukan sesuatu.

254 jawaban



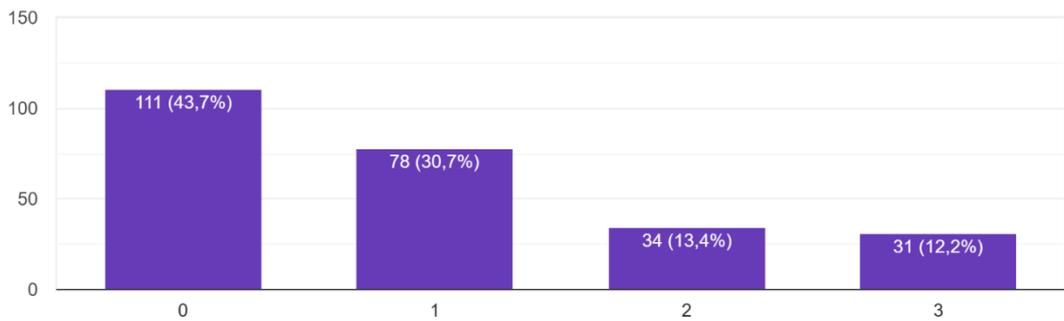
37. Saya cenderung bertindak berlebihan.

254 jawaban



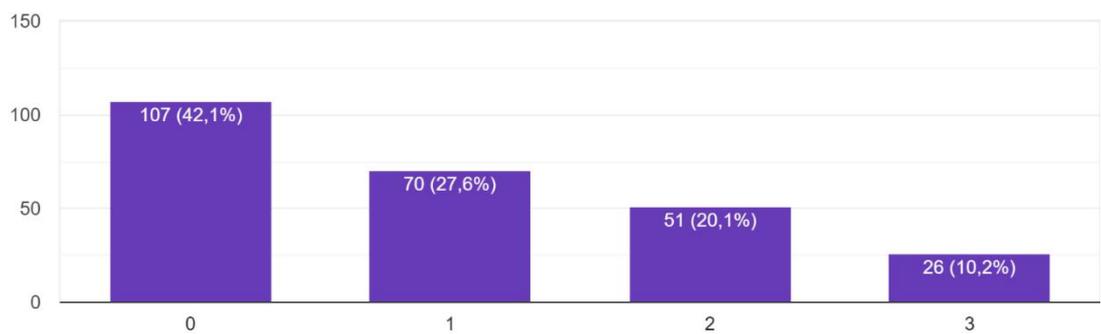
38. Saya mengalami gemeteran pada tangan.

254 jawaban



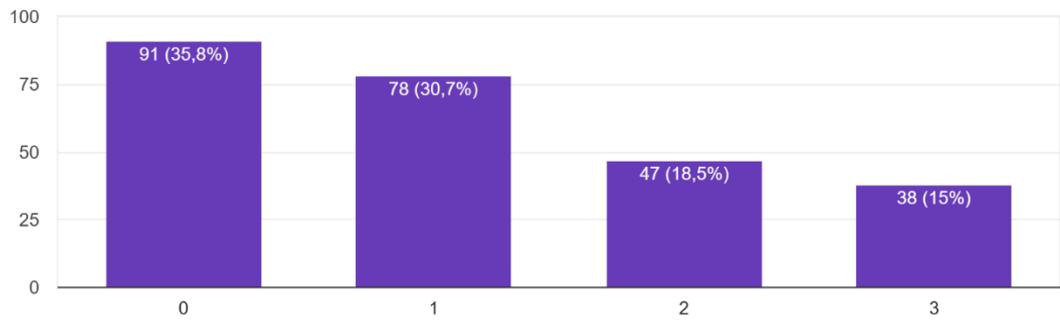
39. Saya merasakan menggunakan banyak energi untuk cemas.

254 jawaban



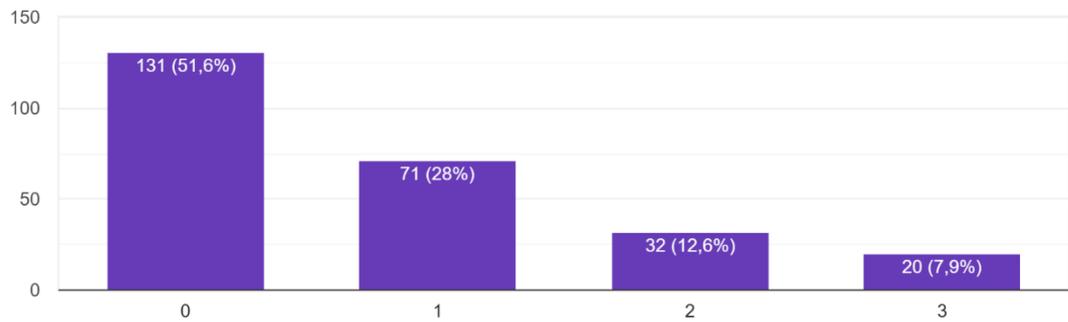
40. Saya merasa khawatir terhadap situasi yang membuat saya panik dan melakukan hal yang bodoh.

254 jawaban



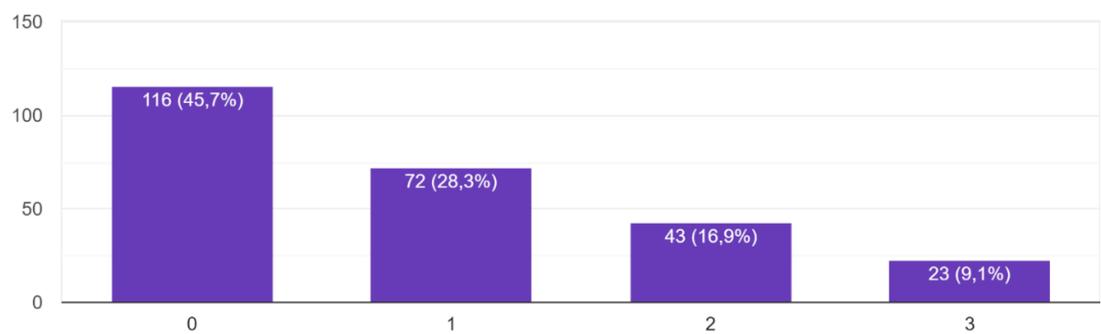
41. Saya merasa tidak memiliki masa depan.

254 jawaban



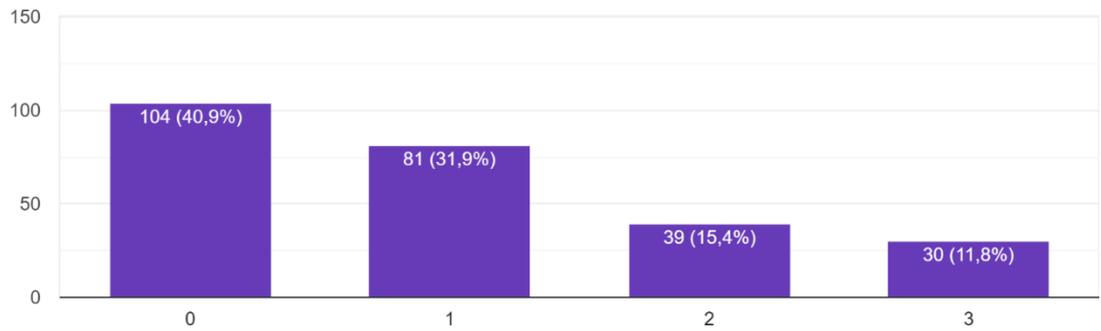
42. Saya merasa semakin gelisah.

254 jawaban



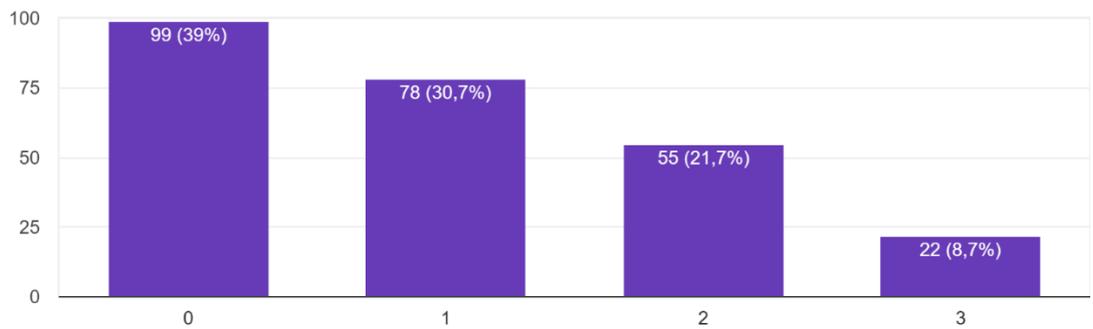
43. Saya sulit merasa rileks.

254 jawaban



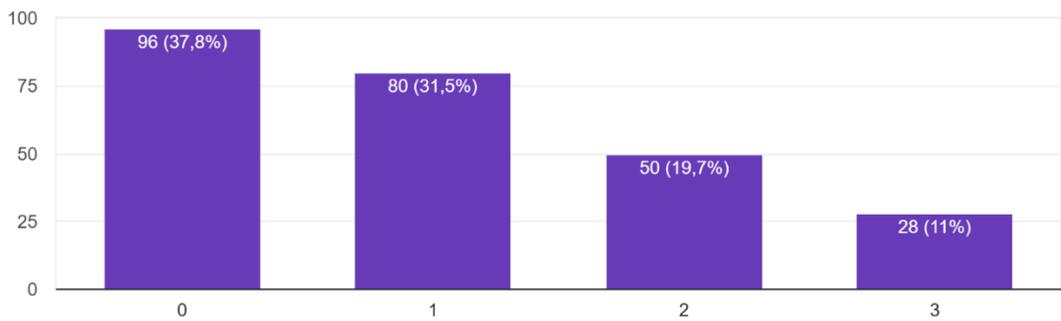
44. Saya merasa sedih dan murung.

254 jawaban



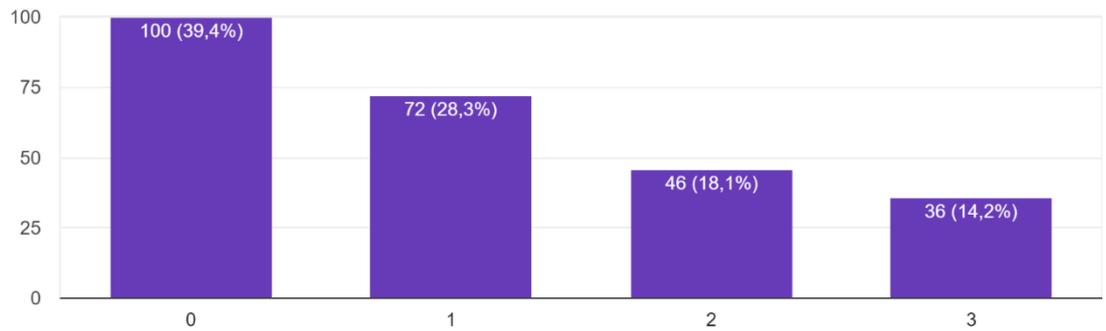
45. Saya merasa tidak bisa menerima terhadap sesuatu yang membelenggu saya terkait apa yang telah saya lakukan.

254 jawaban



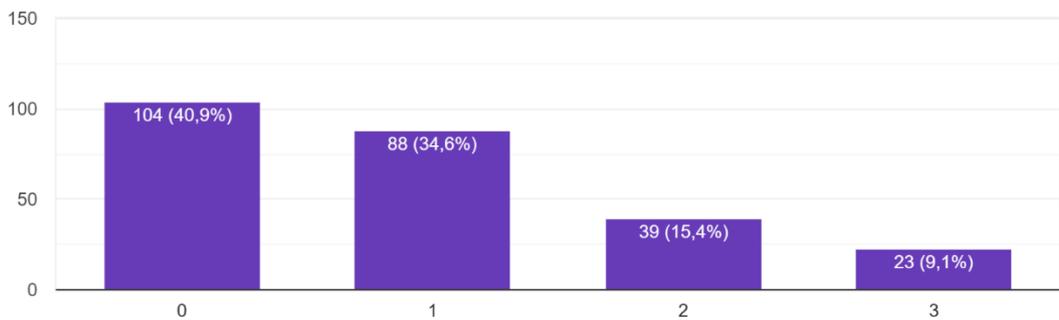
46. Saya mudah menjadi panik.

254 jawaban



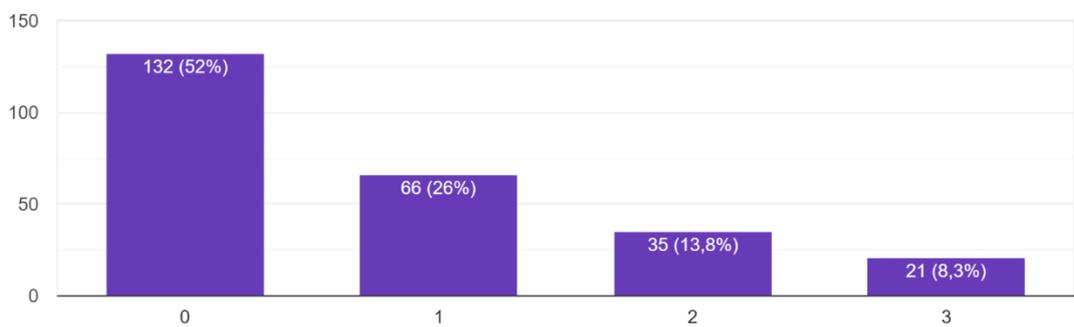
47. Saya tidak dapat merasa antusias terhadap sesuatu yang saya lakukan.

254 jawaban



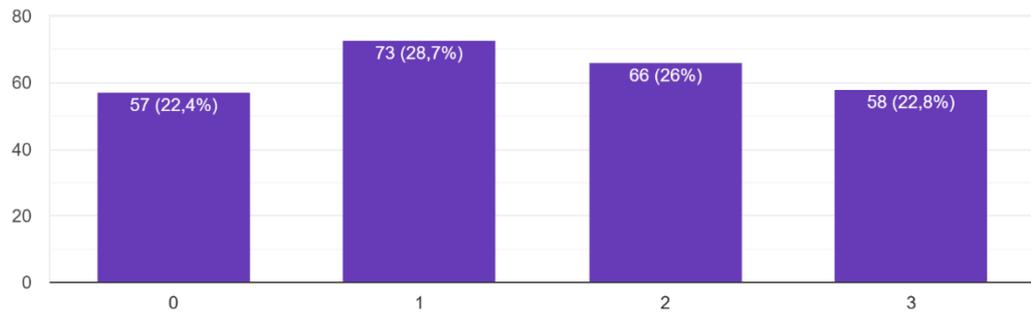
48. Saya merasa tidak berharga.

254 jawaban



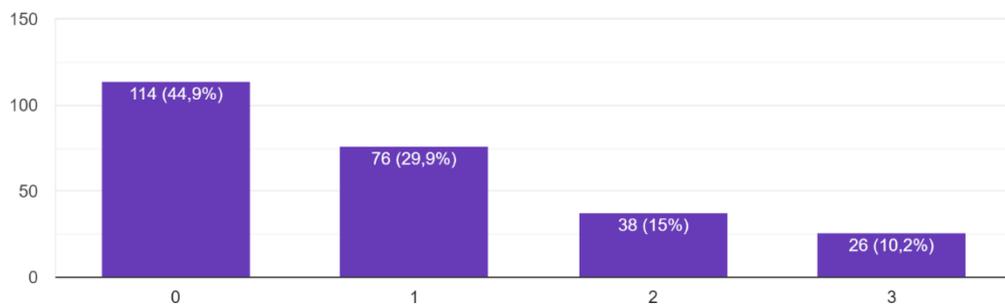
49. saya mudah tersentuh.

254 jawaban



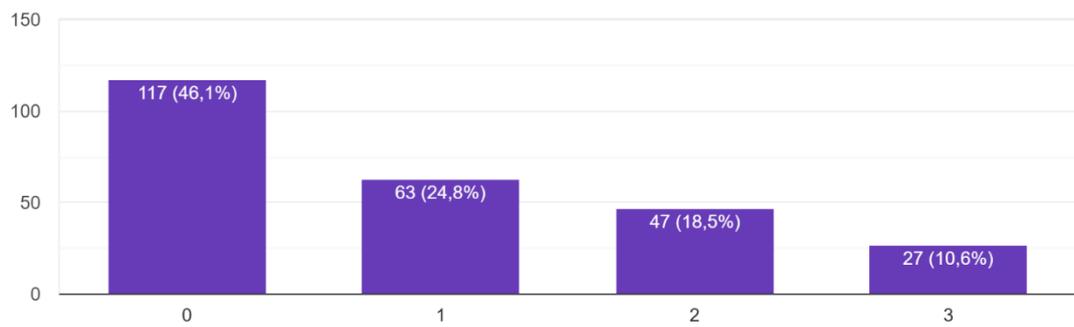
50. Saya merasakan detak jantung saya berdebar-debar meskipun tidak sedang berolah-raga (misalnya, merasa detak jantung meningkat atau melemah).

254 jawaban



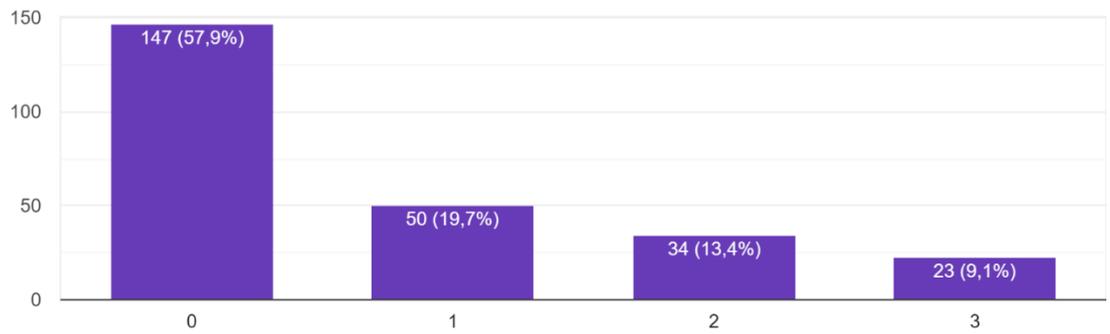
51. Saya merasa takut tanpa alasan yang jelas.

254 jawaban



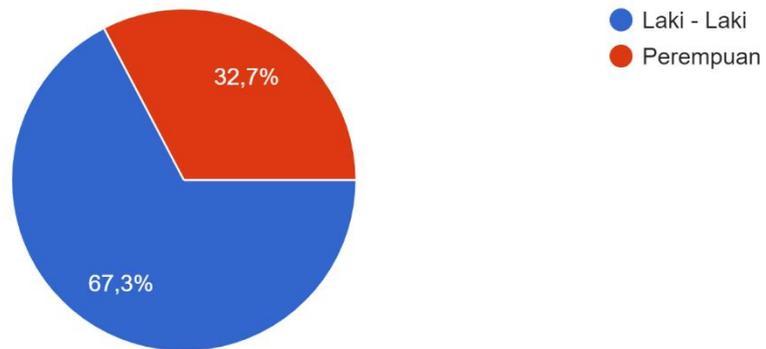
52. Saya merasa hidup ini tidak berarti.

254 jawaban



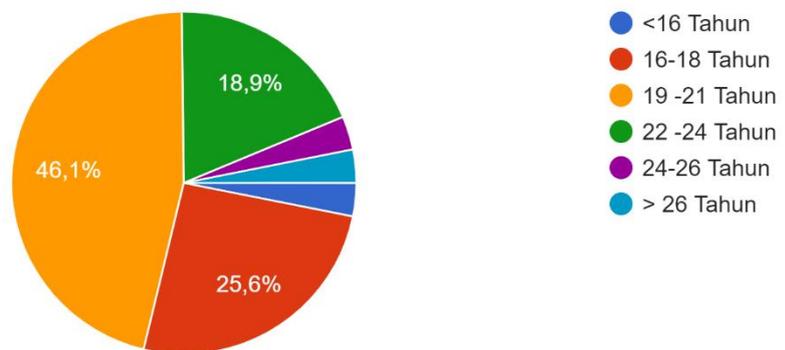
53. Jenis Kelamin

254 jawaban

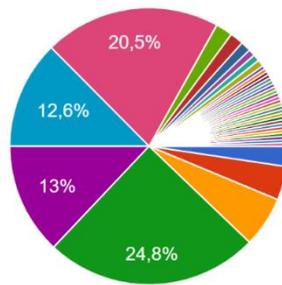


54. Umur

254 jawaban

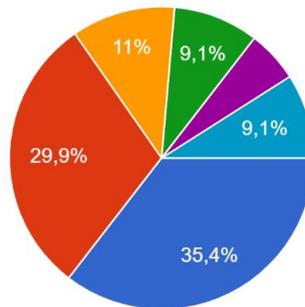


55. Status Pendidikan atau Pekerjaan Saat Ini  
254 jawaban



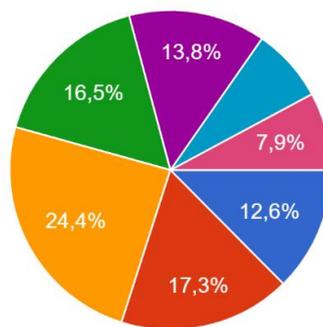
- SMU Kelas 10
  - SMU Kelas 11
  - SMU Kelas 12
  - Mahasiswa Tahun Pertama (Semester...)
  - Mahasiswa Tahun kedua (Semester 3...)
  - Mahasiswa Tahun Ketiga (Semester 5...)
  - Mahasiswa Senior (Semester >6)
  - Karyawan
- ▲ 1/5 ▼

56. Pemasukan Per Bulan  
254 jawaban



- < Rp. 1.000.000
- Rp. 1.000.000 - Rp. 2.000.000
- Rp. 2.000.000 - Rp. 3.000.000
- Rp. 3.000.000 - Rp. 4.000.000
- Rp. 4.000.000 - Rp. 5.000.000
- > Rp. 5.000.000

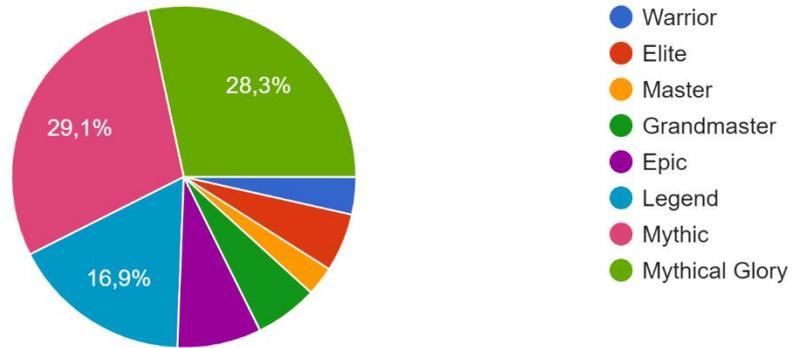
57. Pengalaman Bermain Mobile Legends - Bang Bang  
254 jawaban



- Sekitar 6 Tahun
- Sekitar 5 Tahun
- Sekitar 4 Tahun
- Sekitar 3 Tahun
- Sekitar 2 Tahun
- Sekitar 1 Tahun
- Kurang dari 1 Tahun

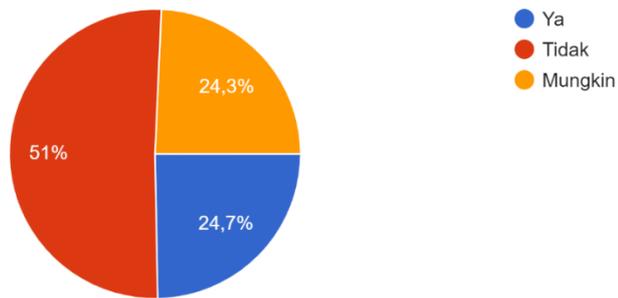
58. Rank Tertinggi Anda di Mobile Legends - Bang Bang

254 jawaban



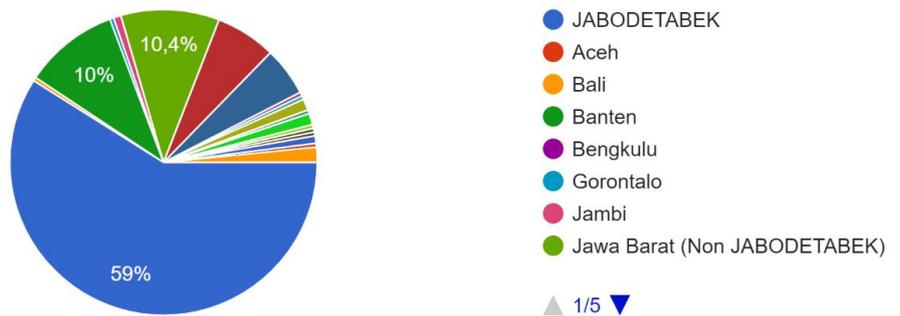
59. Secara umum, dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, apakah anda pernah mengalami masalah atau gangguan kesehatan mental? cth: Stress, Cemas, Depresi

251 jawaban



60. Domisili

251 jawaban



## LAMPIRAN D

### JURNAL TERDAHULU

<b>Referensi</b>	<b>Nama &amp; Tahun</b>	<b>Jenis Artikel</b>	<b>Penjelasan Singkat Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian dan Kerangka Lain</b>
[5]	Gong et al (2020)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menjelaskan kaitan embeddness, self-efficacy, dan perceived enjoyment dengan IT identitiy yang berdampak pada kecanduan game online.	Jenis Penelitian: Kuantitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; Populasi: player game arena of valor; pengambilan data: convenience sampling
[6]	Novrialdy (2019)	Jurnal Nasional	Dalam jurnal ini menjelaskan kecanduan game online yang berfokus pada dampak yang dapat menjadi ancaman bagi remaja, namun juga berfokus pada bagaimana cara untuk mengatasi hal tersebut.	Jenis Penelitian: Kuantitatif; Metode pengumpulan data: Kuesioner; Populasi: Remaja umur 12-26 Pengambilan data: convenience sampling
[7]	Tantri Widyarti Utami et al. (2020)	Jurnal Nasional	Dalam jurnal ini menjelaskan hubungan antara remaja yang sering bermain game online dengan bagaimana remaja tersebut bersosialisasi dengan rekan sebayanya.	Jenis Penelitian: cross sectional; metode pengumpulan data: kuesioner; pengambilan data: purposive sampling; analisis data: uji chi square
[8]	Rahardjo et al. (2020)	Jurnal Nasional	Dalam jurnal ini menjelaskan contoh adiksi yang ada pada remaja terkait dengan sosial media yang berfokus pada penggunaan instagram dan whatsapp, khususnya dalam bersosialisasi.	Jenis Penelitian: kuantitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; populasi: remaja dari kawasan Jabodetabek dan pengguna Instagram dan whatsapp; pengambilan data: purposive sampling; analisis data: analisis SEM
[10]	Young (2009)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menjelaskan pemahaman mengenai bagaimana game online dapat menyebabkan kecanduan dan melakukan penyembuhan pada remaja.	Jenis Penelitian: Kuantitatif; Metode pengumpulan data: Kuesioner; Populasi: Remaja, gamers
[13]	N. M. D. Purnamasari (2020)	Jurnal Nasional	Dalam jurnal ini menjelaskan sudut pandang ilmu kriminologi terkait dengan anak yang telah mengalami kecanduan game online dapat berbuat kriminal untuk memenuhi keinginan secara psikologis dalam pergaulan.	Jenis Penelitian: kualitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; populasi: anak di daerah balikpapan; pengambilan data: purposive sampling;
[16]	Lim et al. (2023)	Jurnal Internasional	Dalam Jurnal ini menjelaskan mengenai perilaku maladaptive dalam kecanduan penggunaan nakoba. Dalam penelitian ini, mengevaluasi sejauh mana model komputasi yang digerakkan oleh teori yang dipakai telah memenuhi tujuan dalam penelitian kecanduan	Jenis penelitian: kualitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; Teknik pengambilam sampel: convenience sampling

<b>Referensi</b>	<b>Nama &amp; Tahun</b>	<b>Jenis Artikel</b>	<b>Penjelasan Singkat Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian dan Kerangka Lain</b>
[17]	Arthur Hovart (1989)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini, dilakukan untuk menguji pengaruh kontrol diri, sensasi searching dan demografis tentang kecanduan game online. Hasil pengujian hipotesis minor menunjukkan bahwa pengendalian diri dan kerentanan kebosanan berpengaruh signifikan terhadap adiksi game online	Jenis penelitian: kualitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; Populasi: remaja yang bermain game online;
[18]	Ankara et al. (2022)	Jurnal Internasional	Jurnal ini dibuat bertujuan untuk mengidentifikasi faktor sosial ekonomi yang mempengaruhi kecanduan game digital di kalangan generasi nol di Turki. Penelitian ini menyelidiki efek dari karakteristik anak, orang tua, dan keluarga.	Jenis penelitian: kuantitatif; Populasi: anak dibawah 18 tahun di turki; metode pengumpulan data: kuesioner;
[19]	KEEPERS (1990)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menemukan keasyikan patologis yang jelas dengan video game di masa praremaja. Anak itu telah mencuri, memalsukan cek, dan bolos sekolah untuk terus menggunakan video game. Dia dan ibunya disiksa secara fisik oleh ayahnya.	Jenis penelitian: eksploratif; populasi: anak dan orang tua; Teknik pengambilan data: convenience sampling
[24]	Chee 2007	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menjelaskan mengenai keterlekatan terhadap game online dalam pembentukan identitas diri pada remaja.	Jenis Penelitian: kuantitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; populasi: remaja gamers; pengambilan data: purposive sampling;
[25]	Jeong et al. (2011)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menjelaskan terkait dengan rasa percaya diri dan kemampuan yang harus terus ditingkatkan oleh seseorang yang telah mengalami kecanduan game online dan interaksinya dengan sesama.	Jenis Penelitian: kuantitatif; metode pengumpulan data: kuesioner; populasi: gamers; pengambilan data: convenience sampling
[26]	Chen et al. (2016)	Jurnal Internasional	Dalam jurnal ini menjelaskan terkait dengan faktor-faktor yang berkaitan dengan kenikmatan yang diterima pemain game online sehingga dapat menyebabkan kecanduan.	Jenis penelitian: Kuantitatif; Metode pengumpulan data: kuesioner; Populasi: anak remaja

## LAMPIRAN E

### FORM BIMBINGAN PAK ANDREE

	<b>UNIVERSITAS PELITA HARAPAN</b> SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL	No. Dok. : FOR03-M/PRO07/STA05/SPMI-UPH
		Revisi : 00
	<b>FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>	Tanggal : 2 Januari 2023
		Halaman : 1 dari 1

Nama Mahasiswa / *Student Name* : Bernardinus Sanctus Setyo Rosario      Nama Dosen Pembimbing/*Final Project Advisor*: Bpk. Andree Emmanuel Widjaja  
 NPM / *Student ID Number* : 01081190022  
 Program Studi / *Study Program* : Sistem Informasi  
 Fakultas / *Faculty* : Ilmu Komputer  
 Lokasi Kampus / *Campus Location* : Karawaci  
 Semester : 11

Minggu Ke- <i>Week of-</i>	Hari <i>Day</i>	Tanggal <i>Date</i>	Materi yang didiskusikan <i>The Material Discussed</i>	Tanda Tangan Dosen Pembimbing <i>Final Project Advisor Signature</i>	Catatan <i>Remarks</i>
1	Senin	8-8-2022	Seminar bootcamp		
2	Senin	5-9-2022	Update Bab 1-3 dan Revisi		
3	Rabu	14-9-2022	Pembahasan Research Framework Bab 3		
4	Senin	26-9-2022	Revisi Research Framwork dan Metode Penelitian		
5	Jumat	7-10-2022	Update Revisi Research Framework dan Metode Penelitian		
6	Rabu	19-10-2022	Update Revisi Metode Penelitian dan Pembahasan Pertanyaan Kuesioner		
7	Senin	31-10-2022	Update Pencarian Jurnal Untuk Pertanyaan Kuesioner		
8	Jumat	11-11-2022	Update Revisi Pertanyaan Kuesioner		
9	Senin	21-11-2022	Update Revisi Pertanyaan Kuesioner		
10	Rabu	30-11-2022	Update Hasil Pilot Test Kuesioner		
11	Jumat	9-12-2022	Update Hasil Pengumpulan Responden dan Pembahasan Pengolahan data Bab 4		
12	Senin	19-12-2022	Revisi Bab 4 dan Pembahasan Bab 5		
13	Sabtu	31-12-2022	Update Final Skripsi		

Tangerang, 2 Januari 2023

Disetujui oleh/*Approved by:*  
Dosen Pembimbing/*Final Project Advisor*

Diketahui oleh/*Acknowledged by:*  
Kaprodi/*Department Chair*

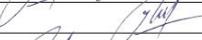
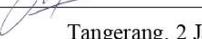
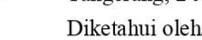
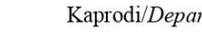
  
 Andree E. W., S.Kom., M.B.A., Ph.D., CEC.  
 Tanda Tangan & Nama Lengkap/*Signature & Full Name*

Arnold Aribowo, S.T., M.T.  
 Tanda Tangan & Nama Lengkap/*Signature & Full Name*

**LAMPIRAN F**  
**FORM BIMBINGAN PAK HERY**

	<b>UNIVERSITAS PELITA HARAPAN</b> <b>SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL</b>	No. Dok. : FOR03-M/PRO07/STA05/SPMI-UPH Revisi : 00
	<b>FORM LEMBAR MONITORING BIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>	Tanggal : 2 Januari 2023 Halaman : 1 dari 1

Nama Mahasiswa / *Student Name* : Bernardinus Sanctus Setyo Rosario      Nama Dosen Pembimbing/*Final Project Advisor*: Bpk. Hery  
 NPM / *Student ID Number* : 01081190022  
 Program Studi / *Study Program* : Sistem Informasi  
 Fakultas / *Faculty* : Ilmu Komputer  
 Lokasi Kampus / *Campus Location* : Karawaci  
 Semester : 11

Minggu Ke- <i>Week of-</i>	Hari <i>Day</i>	Tanggal <i>Date</i>	Materi yang didiskusikan <i>The Material Discussed</i>	Tanda Tangan Dosen Pembimbing <i>Final Project Advisor Signature</i>	Catatan <i>Remarks</i>
1	Senin	8-8-2022	Seminar bootcamp		
2	Senin	5-9-2022	Update Bab 1-3 dan Revisi		
3	Rabu	14-9-2022	Pembahasan Research Framework Bab 3		
4	Senin	26-9-2022	Revisi Research Framwork dan Metode Penelitian		
5	Jumat	7-10-2022	Update Revisi Research Framework dan Metode Penelitian		
6	Rabu	19-10-2022	Update Revisi Metode Penelitian dan Pembahasan Pertanyaan Kuesioner		
7	Senin	31-10-2022	Update Pencarian Jurnal Untuk Pertanyaan Kuesioner		
8	Jumat	11-11-2022	Update Revisi Pertanyaan Kuesioner		
9	Senin	21-11-2022	Update Revisi Pertanyaan Kuesioner		
10	Rabu	30-11-2022	Update Hasil Pilot Test Kuesioner		
11	Jumat	9-12-2022	Update Hasil Pengumpulan Responden dan Pembahasan Pengolahan data Bab 4		
12	Senin	19-12-2022	Revisi Bab 4 dan Pembahasan Bab 5		
13	Sabtu	31-12-2022	Update Final Skripsi		

Disetujui oleh/*Approved by:*  
Dosen Pembimbing/*Final Project Advisor*

Hery, S.Kom, M.MSI  
Tanda Tangan & Nama Lengkap/*Signature & Full Name*

Tangerang, 2 Januari 2023

Diketahui oleh/*Acknowledged by:*  
Kaprodi/*Department Chair*

Arnold Aribowo, S.T., M.T.  
Tanda Tangan & Nama Lengkap/*Signature & Full Name*