

**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) Setrata Satu
Pada Prodi Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh :

Fera Mei Saroh

NIM :20150710087

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fera Mei Saroh
NIM : 2015 071 0087
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Keagamaan Pada Komunitas *Mobile Legends Yogyakarta*** benar telah dilakukan dan merupakan karya sendiri. Adapun karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Maret 2019

Saya yang membuat pernyataan,

Fera Mei Saroh

NIM. 2015 071 0087

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: Pengaruh Adiksi *Game Mobile Legends* Terhadap Perilaku Keagamaan Pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos), bagi mahasiswa program S-1 pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, maka pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada Ayah tercinta Harjiman, Ibu tersayang Watini, dan Kakak terbaik Irvan Rivaldi yang senantiasa selalu mendoakan untuk keberhasilan penulis. Serta ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Gunawan Budiyo, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Ibu Dr. Akif Khilmiyah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Ibu Twediana Budi Hapsari, Ph.D selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

4. Bapak Imam Suprabowo, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan saran dan bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini
5. Bapak/Ibu Dosen dan staff di lingkungan Fakultas Agama Islam, khususnya pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah banyak membantu penulis hingga studi berakhir
6. Para *gamers* yang tergabung dalam Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta khususnya mas Frendy yang telah membantu penulis dalam memperoleh data untuk menyelesaikan skripsi dan bersedia menjadi responden pada penelitian ini.
7. Sahabat penulis tersayang Ninda Yuliana Wikantri, sahabat di Kampus (ana, dewi, sulis, dan eka) yang telah memberikan dukungan moril, terutama Uus yang membantu menyelesaikan skripsi, dan rekan-rekan satu angkatan 2015 program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
8. Terima kasih juga kepada sahabat penulis dari SMA yang selalu ada dalam suka dan duka (linda, tanti dan nisa) serta semua pihak yang sudah membantu proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga skripsi yang ditulis oleh penulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Bagi para pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini semoga amal dan kebbaikannya mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT, Aamin.

Yogyakarta, 25 Febuari 2019

Fera Mei Saroh

NIM. 2015 071 0087

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIANKATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Rumusan Masalah.....	10
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.6. Sistematika Penelitian.....	10
BAB II LADASAN TEORI.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.2. Landasan Teori	19
2.2.1. Definisi Pengaruh	19
2.2.2. Pengertian Game Online.....	20

2.2.3. Game Online Mobile Legends.....	23
2.2.4. Dampak Positif dan Negatif Bermain Mobile Legends.....	26
2.2.5. Pengertian Adiksi Game Online	27
2.2.6. Skala Kecanduan Game Online	29
2.2.7. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Game Online.....	31
2.2.8. Pengertian Perilaku Keagamaan	33
2.2.9. Dimensi-dimensi Perilaku Keagamaan	34
2.2.10. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan.....	36
2.2.11. Pengaruh Adiksi Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Keagamaan	38
2.3. Hipotesis	41
BAB III	42
METODE PENELITIAN.....	42
3.1. Pendekatan Penelitian	42
3.2. Operasionalisasi Konsep.....	42
3.3. Kerangka Penelitian	44
3.4. Instrumen Penelitian.	44
3.5. Populasi dan Sampel	52
3.6. Teknik Pengumpul Data	52
3.7. Validitas dan Reliabilitas	54
3.8. Analisis Data.....	55
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Gambaran UmumKomunitas Mobile Legends Yogyakarta	57

4.2. Gambaran Umum Responden	58
4.2.1. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	58
4.2.2. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia	59
4.2.3. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Profesi	60
4.2.4. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Tempat Tinggal	61
4.2.5. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Mobile legends</i>	61
4.3. Validitas dan Reliabilitas	62
4.3.1. Uji Validitas.....	62
4.3.2. Uji Reliabilitas	66
4.4. Deskriptif Statistik	67
4.4.1. Kategori Adiksi Game Mobile Legends	68
4.4.2. Kategori Perilaku Keagamaan.....	69
4.5. Uji Persyaratan.....	71
4.5.1. Uji Normalitas	71
4.5.2. Uji Linieritas	73
4.6. Pengujian Hipotesis	73
4.7. Pembahasan.....	76
BAB V	81
SIMPULAN	81
5.1. Simpulan	81
5.2. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1. Cara Bermain Mobile Legends.....	23
2.2. Hero dalam <i>mobile legends</i>	24
2.3. Cara mengganti <i>skin</i> dalam <i>mobile legends</i>	26
3.3. Kerangka Penelitian.....	44

DAFTAR TABEL

3.1. Operasionalisasi Konsep.....	43
3.2. Instrumen Kuisisioner game mobile legends.....	45
3.3. Instrumen Perilaku Keagamaan	49
4.1. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
4.2. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia.....	59
4.3. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Profesi	60
4.4. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Tempat Tinggal	61
4.5. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain.....	61
4.6. Hasil Uji Validitas Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	63
4.7. Hasil Uji Validitas Perilaku Keagamaan	64
4.8. Hasil Uji Reliabilitas Adiksi Game Mobile Legends.	66
4.9. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Keagamaan.....	66
4.10. Deskriptif Statistik	67
4.11. Rumus Kategori Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	68
4.12. Presentase Variabel Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	69
4.13. Rumus Kategori Perilaku Keagamaan	70
4.14. Presentase Variabel Perilaku Keagamaan.....	71
4.15. Uji Normalitas Variabel Penelitian.....	72
4.16. Uji Linieritas Data.....	73
4.17. Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	74
4.18. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	75

4.19. Pola Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	76
4.20. Pola Perilaku Keagamaan	78
5.1. Kategori Adiksi Terhadap Perilaku Keagamaan.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. Identitas Responden Penelitian
2. *Blue print* Skala Penelitian
3. Skoring Skala Adiksi *Game Mobile Legends*
4. Skoring Skala Perilaku Keagamaan
5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
6. Angket/Kuisisioner Penelitian
7. Uji Normalitas
8. Uji Linieritas Data
9. Persamaan Regresi Linier Sederhana
10. Analisis Regresi Linier Sederhana