

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.sos) Strata Satu
Pada Fakultas Agama Islam
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

Muhammad Sholihin
NPM : 20150710029

Fakultas Agama Islam
Program studi Komunikasi dan penyiaran Islam
Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2019

NOTA DINAS

Lampiran 4 eks. Skripsi
Hal Persetujuan

Yogyakarta, 8 Oktober 2019

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah
Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah menerima dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama Muhammad Sholihin

NIM 20150710029

Judul PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian akhir tingkat sarjana pada Fakultas Agama Islam (FAI) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bersama ini saya sampaikan naskah skripsi tersebut, dengan harapan dapat diterima dan segera dimunaqasyahkan

Atas perhatiannya saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.wb

Pembimbing,



Dr. H. M. Nurul Yamin, M.Si

NIK. 1962092749941111302

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama Muhammad Sholihin

NIM 20150710029

Telah di Munaqaosyahkan di depan Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam pada tanggal September 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Sidang Dewan Munaqosyah

Ketua Sidang : Fahmi Irfanudin, Lc., M.A.

Pembimbing : Dr. M. Nurul Yamin, M.Si.

Penguji : Twediana Budi Hapsari, Ph.D



Yogyakarta, 8 Oktober 2019

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Dekan,



Dr. Wkif Khilmiyah M.Ag.

NIK. 19680212199202 113 01

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Sholihin
NIM : 20150710029
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Adiksi Bermain Game Online Terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta** benar-benar telah dilakukan dan merupakan karya sendiri. Adapun karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarsarjanaan 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 naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,

Materai

Muhammad Sholihin
NIM 20150710029

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, beserta sahabatnya, dan kepada seluruh umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana (S1) jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, doa dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Akif Khilmiyah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Ibu Twediana Budi Hapsari, Ph.D selaku ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. M. Nurul Yamin, M.Si selaku pembimbing yang selalu memberikan nasehat, dukungan, serta waktunya yang selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Staf Dosen, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan hingga selesai.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat yang sangat berarti bagi penulis.

6. Teman-teman semua atas kebersamaan, bantuan dan semangat yang berarti bagi penulis dalam menyusun skripsi. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Patut disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran sangat membantu penulis guna perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 12 Oktober 2019

MUHAMMAD SHOLIHIN

3.2.2 Variabel Terikat/Tergantung (<i>Dependent Variable</i>).....	32
3.3 Operasionalisasi Konsep.....	32
3.4 Populasi dan Sampel.....	34
3.4.1 Populasi.....	34
3.4.2 Sampel	35
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	36
3.5 Instrumen Penelitian	37
3.5.1 Uji Instrumen	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.7 Teknik Analisis Data	39
3.7.1 Uji Asumsi Klasik.....	39
3.7.2 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	40
4.7.3 Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL DAN PEMABAHASAN	43
4.1 Gambaran Umum UMY	43
4.1.1 Sejarah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	43
4.1.2 Visi dan Misi.....	44
4.1.3 Tujuan	45
4.2 Deskripsi Data.....	46
4.2.1 Karakteristik Responden.....	47
4.2.2 Analisis deskriptif	51
4.3 Uji Instrumen	55
4.3.1 Uji Validitas	55
4.3.2 Uji Reliabilitas	57
4.4 Analisis Data.....	67
4.4.1 Uji Asumsi Klasik.....	57
4.4.2 Uji Hipotesis	61
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Keterbatasan.....	64
3.3 Saran	65
Daftar Pustaka.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

3.1 Proporsi Dan Sampel	36
4.1 Tabel Gender.....	47
4.2 Tabel Fakultas.....	47
4.3 Tabel Usia.....	48
4.4 Tabel Bermain Game	49
4.5 Tabel Media Bermain Game.....	49
4.6 Tabel Seberapa Sering Bermain Game	50
4.7 Tabel Waktu Bermain Game	50
4.8 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	51
4.9 Tabel Adiksi Bermain Game Online	51
4.12 Tabel Kualitas Komunikasi Interpersona	53
4.14 Tabel Uji Validitas.....	55
4.15 Tabel Uji Reliabilitas	57
4.16 Tabel Uji Normalitas	58
4.17 Tabel Uji Multikolinearitas.....	58
4.18 Tabel Uji Heteroskedastisitas	59
4.19 Tabel Uji Linearitas	59
4.20 Tabel Analisis Regresi Linier Sederhana.....	60
4.21 Tabel Uji F	61
4.22 Tabel Uji T.....	62
4.23 Tabel Koefisien Determinasi	63

DAFTAR GAMBAR

4.10 Gambar Diagram Persentase Adiksi <i>Game Online</i>	52
4.12 Gambar Persentase Kualitas Komunikasi Interpersonal	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Kuesioner	69
2. Tabulasi Pengolahan Data.....	74
3. Karakteristik Responden.....	80
4. Uji Asumsi Klasik.....	82
5. Uji Hipotesis	84

DAFTAR ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

APJII	; Asosiasi Jasa Internet Indonesia
PC	; <i>Personal Computer</i>
UMY	; Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
MMORPG	; <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>
LAN	; <i>Local Area network</i>
WWW	; <i>World Wide Web</i>
FPS	; <i>First Person Shooter</i>
RTS	; <i>Real Time Strategi</i>
RPG	; <i>Role Playing Game</i>