

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN
EMOSI MAHASISWA
(Studi kasus komunitas game online di UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA)**



SKRIPSI

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

Oleh:
Muhammad Azka Tijani
20160710137

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

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Azka Tijani

NIM : 20160710096

Program Studi : Komunikasi dan Konseling Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA** benar-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 2020

Yang membuat pernyataan

Muhammad Azka Tijani

NIM : 20160710137

MOTTO

Dimanapun anda berpijak berilah sejarah yang baik

Terbentur Terbentur Terbentuk

(Pramoedya Anantatoer)

Lidah orang yang berakal berada di belakang hatinya, sedangkan hati orang bodoh berada di belakang lidahnya.

(Ali bin Abi Thalib)

Jangan pernah membuat keputusan dalam kemarahan dan jangan pernah membuat janji dalam kebahagiaan.

(Ali bin Abi Thalib)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat-Nya dari zaman kegelapan menuju ke zaman yang terang benderang ini.

Syukur Alhamdulillah penulisan skripsi dengan judul “**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**” telah selesai dengan lancar. Karya ilmiah (skripsi) ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Progam Sarjana Jurusan Komunikasi Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penyusunan karya ilmiah (skripsi) ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, doa, motivasi dan pengarahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada:

1. Allah Subhanallahu Wata'ala yaitu dengan rahmat serta nikmat-Nya penulis diberikan kesempatan dan kemudahan dalam mengerjakan karya ilmiah (skripsi) sehingga penulisan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada rektor UMY Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P selaku rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Kepada Ibu Dr. Akif Khilmiyah, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Agama Islam.
4. Kepada Ibu Twediana Budi Hapsari, Ph.D, selaku Ketua Progam Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
5. Kepada Ibuk Novia Fetri Aliza, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan segenap waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, motivasi, koreksi, dan saran sehingga karya ilmiah (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Kepada kedua orang tua penulis Bapak dan Ibu tercinta Subhan Nurhasan dan Halimah, serta kakak Wardatuzzakiyah dan Nadiatullatifah dan kedua adik Muhammad Fija Kanjul Ulum dan Zia Tazkiatul Afifah yang dengan tulus, penuh kasih sayang dan kesabaran memberikan kepercayaan, dorongan, dukungan materil dan doa yang tidak pernah putus sehingga dapat menyelesaikan studi.
7. Kepada Bapak/Ibu dosen Komunikasi Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya yang bermanfaat kepada peneliti selama ini.
8. Kepada para responden yang sudi dan bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dalam penelitian ini.
9. Kepada seluruh teman-teman IKAPMI YOGYAKARTA yang telah memberikan motivasi kepada peneliti sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
10. Semua teman di kelas KKI B 2016 yang amat peneliti sayangi yang merupakan teman seperjuangan selama menempuh kuliah, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan karya ilmiah (skripsi) ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penelitian karya ilmiah (skripsi) ini.

Peneliti menyadari bahwa karya ilmiah (skripsi) ini memiliki kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti baik dalam pengetahuan maupun kemampuan penulisan. Maka dari itu,

peneliti mengharapkan segala macam bentuk masukan maupun kritik yang membangun. Besar harapan peneliti, agar karya ilmiah (skripsi) ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat untuk berbagai pihak sekarang maupun di masa yang akan datang. *Akhirul Kalam, Fastabiqul Khairat.*

Yogyakarta, 17 Maret 2020

Penulis

Muhammad Azka Tijani

20160710137

DAFTAR ISI

<i>Abstrak</i>	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3. TUJUAN	6
1.4. MANFAAT.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2. Kerangka teori.....	17
2.2.1.Kecerdasan emosi	17
2.2.2.Kecanduan game online	19
2.2.3.Game online	21
2.2.4.Mahasiswa	24
2.2.6.Kerangka Berpikir.....	26
BAB III	27
METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Metode Penelitian	27
3.1.1.Jenis Penelitian	27
3.1.2.Lokasi Penelitian.....	27
3.1.3.Populasi dan sampel.....	27
3.1.4.Oprasionalisasi Konsep.....	29
3.1.5.Instrument Penelitian	30
3.1.6.Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.1.7.Validitas & Reliabilitas	32
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. GAMBARAN UMUM	36
4.1.1.Sejarah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.....	36

4.1.2.Visi & Misi	37
4.2. Gambaran Umum Responden	39
4.3. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi	40
4.3. Uji Hipotesis	46
4.4. Pembahasan.....	47
4.4.1.Tabel f Anova yang dapat dipakai memprediksi pengaruh kecanduan game online	47
4.4.2.Hubungan jenis kelamin terhadap kecanduan game online	47
4.4.3.Hubungan jenis kelamin terhadap emosi	47
4.4.4.Pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi.....	47
BAB V	49
KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran	49
Daftar Pustaka.....	50
LAMPIRAN.....	55

Daftar Tabel

Tabel 2.1	13
Tabel 3.1	29
Tabel 3.2	29
Tabel 3.3	31
Tabel 3.4	31
Tabel 4.1	37
Tabel 4.2	37
Tabel 4.3	38
Tabel 4.4	38
Tabel 4.5	39
Tabel 4.6	39
Tabel 4.7	40
Tabel 4.8	40
Tabel 4.9	41
Tabel 4.10	41
Table 4.11	45