

**DAMPAK PSIKIS DAN ROHANI PEMAIN GAME ONLINE
BERBASIS KOMPUTER DAN MOBILE MENURUT TEORI
PSIKOLOGI KOGNITIF DAN PSIKOLOGI SOSIAL DI
KALANGAN MAHASISWA UMY**

SKRIPSI



Oleh

Rifki Efdiansyah Saputra

Nim : 20160710058

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

2021

**DAMPAK PSIKIS DAN ROHANI PEMAIN GAME ONLINE
BERBASIS KOMPUTER DAN MOBILE MENURUT TEORI
PSIKOLOGI KOGNITIF DAN PSIKOLOGI SOSIAL DI
KALANGAN MAHASISWA UMY**



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

Nama : Rifki Efdiansyan Saputra

NPM : 2016 071 0058

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

2021

PERNYATAAN KE ASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rifki Efdiansyah Saputra

Nim : 20160710058

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **Dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di kalangan mahasiswa UMY** 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 di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naska ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 30 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Rifki Efdiansyah Saputra

Pernyataan persembahan

1. Allah S.W.T yang masih memberikan kesempatan usia, kesehatan, kekuatan, perasaan, pikiran dan yang lainnya kepada saya.
2. Ibu Dr. Akif Khilmiyah M.Ag., selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
3. Ibu Twediana Budi Hapsari, Ph. D., selaku Kaprodi Komunikasi dan Penyiaran Islam sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan sabar selama penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staff tata usaha Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas bantuannya selama ini.
5. Kedua Orang Tua, Bapak Mulyadi dan Ibudan Afriani yang pastinya selalu mendoakan dimanapun saya berada serta sudah mendidik dan membesarkan saya sehingga dapat bertahan sampai saat ini, tanpa kalian saya bukanlah apa- apa.
6. Teman-teman KKI angkatan 2016-2017 yang selalu memberi dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
7. Keluarga Besar Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Komisariat Fakultas Agama Islam yang telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran.
8. Kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
9. Seluruh orang-orang baik yang Allah SWT kirimkan tentunya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, memberikan dukungan dan doanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT Yang Menguasai segala sesuatu, sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Atas berkat, rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Dampak psikis dan rohani pemain game online berbasis komputer dan mobile menurut teori psikologi kognitif dan psikologi sosial di lingkungan mahasiswa”. Tujuan penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Jurusan Komunikasi dan konseling Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini banyak rintangan yang penulis dapatkan. Alhamdulillah atas berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini kepada :

10. Allah S.W.T yang masih memberikan kesempatan usia, kesehatan, kekuatan, perasaan, pikiran dan yang lainnya kepada saya.
11. Ibu Dr. Akif Khilmiyah M.Ag., selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
12. Ibu Twediana Budi Hapsari, Ph. D., selaku Kaprodi Komunikasi dan Penyiaran Islam sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan sabar selama penulisan skripsi ini.
13. Seluruh dosen dan staff tata usaha Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas bantuannya selama ini.
14. Kedua Orang Tua, Bapak Mulyadi dan Ibudan Afriani yang

pastinya selalu mendoakan dimanapun saya berada serta sudah mendidik dan membesarkan saya sehingga dapat bertahan sampai saat ini, tanpa kalian saya bukanlah apa- apa.

15. Adik saya Revan satya mulyadi yang selama ini yang telah menjadi sodara sekaligus teman berbagi cerita tawa dan sedih di dirumah. Semoga tetap menjadi sodara yang berbakti kepada kedua orangtua.
16. Teman-teman KKI angkatan 2016-2017 yang selalu memberi dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
17. Keluarga Besar Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Komisariat Fakultas Agama Islam yang telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran.
18. Kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
19. Seluruh orang-orang baik yang Allah SWT kirimkan tentunya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, memberikan dukungan dan doanya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas semua bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bisa membangun sangat diharapkan penulis dan semoga skripsi ini berguna bagi masyarakat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pontianak, 30 Maret 2021

Rifki Efdiansyah Saputra



NIM 20160710058

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	6
1.3 Tujuan penelitian.....	6
1.4 Manfaat penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Landasan teori.....	8
2.1.1 Game online	8
2.1.1.1 Pengertian.....	8
2.1.1.2 Jenis-jenis game online.....	11
2.1.1.3 Aspek - aspek kecanduan game online.....	12

2.1.2 Dampak Psikis dan rohani.....	14
2.1.2.1 psikis	14
2.1.2.2 Rohani	16
2.1.2.3 Teori sosial Kognitif	17
2.1.2.4 Teori psikologi Sosial	18
2.2 Peneliti terdahulu.....	19
2.2.1 Tabel peneliti terdahulu.....	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan waktu peneliti.....	23
3.2 Pendekatan penelitian.....	23
3.3 Subyek penelitian.....	24
3.4 Teknik pengumpulan data.....	24
3.5 Keabsahan data	26
3.6 Teknik analisis data.....	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian	30
4.1.1 Gambaran umum dan sejarah game online.....	30
4.1.2 Prosedur pelaksanaan penelitian.....	34
4.2 Hasil dan pembahasan.....	44
4.2.1 Profil informan.....	44
4.2.2 Hasil pembahasan psikis dan rohani.....	92

4.2.2.1 Psikis.....	92
4.2.2.2 Rohani.....	92
4.2.2.3 Teori sosial kognitif.....	96
4.2.2.4 Teori psikologi sosial.....	97

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran dan kendala.....	103

LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	106
--------------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA.....	110
---------------------	-----

Daftar Tabel

Tabel 2.2.1 Penelitian Terdahulu	19
Table 4.1.2. ruang lingkup.....	35

Daftar Lampiran

Lampiran tabel.....	106
---------------------	-----