

**PENGARUH *INDULGENT PARENTING STYLE* DAN *PEER INFLUENCE*
TERHADAP PERILAKU *GAME ADDICTION* PADA MAHASISWA DI
KOMUNITAS *E-SPORTS* SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)



NURUL MAKIYAH
11020120080

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS UIN SUNAN AMPEL SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh *Indulgent Parenting Style* dan *Peer Influence* terhadap Perilaku *Game Addiction* pada Mahasiswa di Komunitas *E-Sports* Surabaya” merupakan karya asli hasil penelitian yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang sama persis dengan karya ini, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 05 Juni 2024



Nurul Makiyah

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH *INDULGENT PARENTING STYLE* DAN *PEER INFLUENCE*
TERHADAP PERILAKU *GAME ADDICTION* PADA MAHASISWA DI
KOMUNITAS *E-SPORTS* SURABAYA**

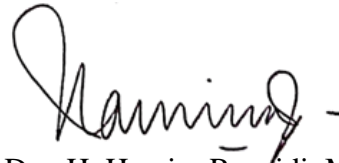
Oleh

NURUL MAKIYAH

11020120080

Telah disetujui untuk Diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya, 05 Juni 2024



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si.

NIP. 196208241987031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH *INDULGENT PARENTING STYLE* DAN *PEER INFLUENCE*
TERHADAP PERILAKU *GAME ADDICTION* PADA MAHASISWA DI
KOMUNITAS *E-SPORTS* SURABAYA**

Yang disusun oleh:

Nurul Makiyah

11020120080

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal 11 Juni 2024



Susunan Tim Penguji
Penguji I,

Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si.

NIP. 196208241987031002

Penguji II,

Rizma Fithri, S.Psi., M.Si

NIP. 197403121999032001

Penguji III,

Dr. Romyun Alvy Khoiriyah, M.Si

NIP. 198306272014032001

Penguji IV,

Funsu Andarna, M.Kes

NIP. 198710142014032002

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurul Makiyah
NIM : 11020120080
Fakultas/Jurusan : Fakultas Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : nurulmakiyah14@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh *Indulgent Parenting Style* dan *Peer Influence* terhadap Perilaku *Game Addiction*
pada Mahasiswa di Komunitas *E-Sports* Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juni 2024

Penulis

(Nurul Makiyah)
nama terang dan tanda tangan

INTISARI

Game addiction menyebabkan seseorang memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi dengan orang lain, bahkan dapat menyebabkan mereka menjauh dari interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh *indulgent parenting style* dan *peer influence* terhadap *game addiction* pada mahasiswa di komunitas *e-sports*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dan memakai populasi infinit, dikarenakan tidak diketahuinya secara pasti jumlah mahasiswa di komunitas *e-sports* Surabaya. Sampel penelitian ini diperoleh berdasarkan pada tabel Isaac & Michael dengan taraf kesalahan 5%. Dalam memperoleh data, kuesioner disebarikan kepada 349 subjek penelitian dengan kriteria individu berusia 18 hingga 24 tahun sebagai mahasiswa di komunitas *e-sports* Surabaya. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian menyajikan signifikansi *indulgent parenting style* maupun *peer influence* terhadap *game addiction*. Sumbangan pengaruh *indulgent parenting style* dan *peer influence* terhadap *game addiction* secara bersamaan adalah sebesar 21,9%.

Kata kunci: *game addiction, indulgent parenting style, peer influence*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

A game addiction can make difficult for an individual to communicate with others and even make them avoid social situations. This study looks at how peer pressure and indulgent parental practices affect students in the e-sports community who become addicted to video games. Because the precise number of students in the Surabaya e-sports community is unknown, this research uses quantitative correlational approaches and an unlimited population. An error rate of five percent was applied to the research sample, that was derived from the Isaac & Michael table. 349 study participants who met the age requirement of 18 to 24 years old and who were students in the Surabaya e-sports community were given questionnaires in order to collect data. Multiple regression analysis methods were used to examine the gathered data. The study's findings highlight the impact of peer pressure and opulent parenting on video gaming addiction. Together, peer pressure and indulgent parenting practices account for 21.9% of the prevalence of game addiction.

Keywords: game addiction, indulgent parenting style, peer influence



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	16
PENDAHULUAN	16
A. Latar Belakang Masalah.....	16
B. Rumusan Masalah.....	21
C. Keaslian Penelitian.....	22
D. Tujuan Penelitian	24
E. Manfaat Penelitian.....	25
F. Sistematika Pembahasan.....	25
BAB II.....	27
KAJIAN PUSTAKA.....	27
A. <i>Game Addiction</i>	27
B. <i>Indulgent Parenting Style</i>	33
C. <i>Peer Influence</i>	36
D. Hubungan <i>Indulgent Parenting Style</i> dan <i>Peer Influnce</i> terhadap <i>Game Addiction</i>	40
E. Kerangka Teori.....	41
F. Hipotesis.....	43
BAB III	44

METODE PENELITIAN.....	44
A. Rancangan Penelitian	44
B. Identifikasi Variabel	44
C. Definisi Operasional.....	44
D. Populasi, Teknik Sampling, dan Sample.....	45
E. Instrument Penelitian.....	47
F. Analisis Data	57
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
B. Pengujian Hipotesis.....	68
C. Pembahasan.....	71
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Sampel Rumus Isaac & Michael.....	47
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala <i>Game Addiction Scale</i> (GAS).....	48
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas <i>Game Addiction</i>	49
Tabel 3.4 <i>Blue Print</i> Skala <i>Game Addiction Scale</i> Setelah Uji Coba	50
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Game Addiction</i>	50
Tabel 3.6 <i>Blue Print</i> Skala <i>Indulgent Parenting Style</i>	52
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Skala <i>Indulgent Parenting Style</i>	53
Tabel 3.8 <i>Blue Print</i> Skala <i>Indulgent Parenting Style</i> Setelah Uji Coba.....	54
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Indulgent Parenting Style</i>	54
Tabel 3.10 <i>Blue Print</i> Skala <i>Peer Influence</i>	56
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Skala <i>Peer Influence</i>	56
Tabel 3.12 <i>Blue Print</i> Skala <i>Peer Influence</i> Setelah Uji Coba	57
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Peer Influence</i>	57
Tabel 3.14 Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 3.15 Hasil Uji Heteroskedastisitas	60
Tabel 3.16 Hasil Uji Multikolinieritas	61
Tabel 4.1 Hasil Klasifikasi Jenis Kelamin	63
Tabel 4.2 Hasil Klasifikasi Usia.....	63
Tabel 4.3 Pedoman Hasil Pengukuran	63
Tabel 4.4 Kategorisasi <i>Game Addiction</i>	64
Tabel 4.5 Kategorisasi <i>Indulgent Parenting Style</i>	64
Tabel 4.6 Kategorisasi <i>Peer Influence</i>	65
Tabel 4.7 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan <i>Game Addiction</i>	65
Tabel 4.8 Tabulasi Silang Usia dengan <i>Game Addiction</i>	66
Tabel 4.9 Tabulasi Silang <i>Indulgent Parenting Style</i> dengan <i>Game Addiction</i>	67
Tabel 4.10 Tabulasi Silang <i>Peer Influence</i> dengan <i>Game Addiction</i>	67
Tabel 4.11 Hasil Uji T.....	68
Tabel 4.12 Hasil Uji F.....	69
Tabel 4.13 Hasil Uji Determinasi.....	70

DAFTAR GAMBAR

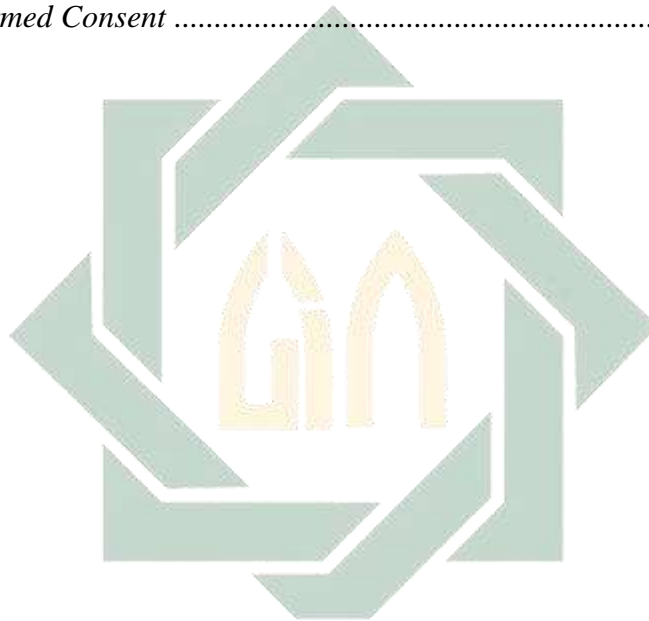
Gambar 2.1. Kerangka Teori..... 42



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	86
Lampiran 2. <i>Output</i> SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas.....	90
Lampiran 3. <i>Output</i> SPSS Uji Prasyarat	93
Lampiran 4. <i>Output</i> SPSS Klasifikasi Subjek dan Kategorisasi Variabel	94
Lampiran 5. <i>Output</i> SPSS Tabulasi Silang	96
Lampiran 6. <i>Output</i> SPSS Uji Regresi Berganda.....	97
Lampiran 7. <i>Informed Consent</i>	98



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, Y., Zamani, B.E., Khaeradmand, A. (2012). Impact of mothers' occupation status and parenting styles on level of self-control, addiction to computer games, and educational progress of adolescent. *Addict & health*, Vol. 4 (3-4): 102-110.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- American Psychiatric Association, D. S. M. T. F., & American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (Vol. 5, No. 5). Washington, DC: American psychiatric association.
- Amin, S. & Harianti, R. (2018). *Pola Asuh Orang Tua Motivasi Belajar Anak*: Deepublish. Yogyakarta
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019). Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2).
- Ates, B., Kaya, A., & Tunç, E. (2018). The Investigation of Predictors of Cyberbullying and Cyber Victimization in Adolescents. *International Journal of Progressive Education*, 14(5), 103-118.
- Azizah, N., Putra, A. I. D., Lawrence, W., Fongusen, C., Naibaho, E., & Karan, S. S. (2019). Perbedaan Tingkat Adiksi Games Online pada Remaja Ditinjau

dari Pola Asuh Orang Tua. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 16(2), 13.

Batmaz, H., & Celik, E. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126-131.

Beranuy, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish validation of the internet gaming disorder scale–short form (IGDS9-SF): Prevalence and relationship with online gambling and quality of life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1562.

Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health psychology open*, 5(1), 2055102918755046.

De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., & Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International journal of environmental research and public health*, 17(21), 8201.

Desiani, T. (2020). Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTS Negeri 3 Kabupaten Tangerang Tri Desiani Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Islamic Village Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 01, 47–68.
<http://ejournal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/JM2PI>

Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1-8.

Internet World Stats. (2020). Jumlah Pemain Game Online Dunia 2020. <http://dataaonline.id>.

Iqbal, M. (2020). Kontribusi Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus*, 2(2), 115-126.

Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-25.

Larrieu, M., Billieux, J., & Decamps, G. (2022). Problematic gaming and quality of life in online competitive videogame players: Identification of motivational profiles. *Addictive Behaviors*, 133, 107363.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.

- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Mayzura, T. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. Naskah Publikasi Program Studi Psikologi.
- Michael, (2021). Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadipendorong-utama-pertumbuhan-esports-asiatenggara.html>
- Mutsbit, B. (2022). *Kesepian dan Kecenderungan Adiksi Game Online dengan Fear of Missing out (FoMo) sebagai Variabel Moderator. (Loneliness and Tendency Online Game Addiction with Fear of Missing out (FoMO) as Moderator Variable)* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Myers, G.A. (2009). *Social psychology ninth*. New York: McGraw -Hill.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119.
- Oblinger, D., and Oblinger, J. L. (2005). Is it age or IT: First step toward understanding the net generation. In Diana Oblinger & J. L. Oblinger (Eds.), *Educating the net generation*. Washing-ton DC: Educause.

- Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I., & Chung, M. Y. (2016). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology of popular media culture*, 5(4), 390.
- Pijoh, C. A. (2021). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Pratama, K. N., Rusyanto, & Vitasari, I. (2020). Penerapan Hipnotherapy Guna Mengatasi Kecanduan Game Online Yang Berlebihan. *Journal of Community Health Development*, 1(1), 54–61
- Rachmawati, A.R. (2019). Gamer di Indonesia diprediksi capai 34 juta orang. Diunduh dari <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281-293.
- Rehbein, F., King, D. L., Staudt, A., Hayer, T., & Rumpf, H. J. (2021). Contribution of game genre and structural game characteristics to the risk of problem gaming and gaming disorder: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8(2), 263-281.
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2017). *Time well spent? Motivation for entertainment media and its eudaimonic aspects through the lens of self-determination theory*. L. Reinecke, M.B. Oliver (Eds.), *The Routledge handbook of media*

use and well-being, international perspectives on theory and research on positive media effects (pp. 34–48).

Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan antara Loneliness dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa IAIT Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 1-15.

Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2013). *Developmental psychology: Childhood and adolescence*. Cengage Learning.

Sihombing, E. R. J. (2021). The Relationship between Peer Acceptance and Online Game Addiction is Moderated by Parental Parenting Patterns in Adolescents. *International Journal of Progressive Sciences And Technologies*.

Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A+ plus books.

Stavropoulos, V., Griffiths, M. D., Burleigh, T. L., Kuss, D. J., Doh, Y. Y., & Gomez, R. (2018). Flow on the Internet: a longitudinal study of Internet addiction symptoms during adolescence. *Behaviour & Information Technology*, 37(2), 159-172.

Suargani, G. (2019). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/33368/>

- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada anak. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 2(2), 71-80.
- Turan, M. E. (2021). Empathy and Video Game Addiction in Adolescents: Serial Mediation by Psychological Resilience and Life Satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296.
- We Are Social (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. <https://databoks.katadata.co.id>.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yildirim, E., & Zeren, S. G. (2021). Video Game Addiction in Turkey: Does It Correlate between Basic Psychological Needs and Perceived Social Support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106-117.
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1).
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.