



**PERBEDAAN TINGKAT *SOCIAL CONNECTEDNESS*
ANTARA *PC GAMERS*, *MOBILE GAMERS*, DAN *NON-
GAMERS* PADA DEWASA MUDA**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
FAJAR NURIZKI
46121110091

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERBEDAAN TINGKAT *SOCIAL CONNECTEDNESS*
ANTARA *PC GAMERS, MOBILE GAMERS*, DAN *NON-
GAMERS* PADA DEWASA MUDA**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

FAJAR NURIZKI

46121110091

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2026

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Nurizki
NIM : 46121110091
Fakultas / Program Studi : Psikologi / Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perbedaan Tingkat *Social Connectedness* antara *PC Gamers*, *Mobile Gamers*, dan *Non-Gamers* pada Dewasa Muda” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 13 Agustus 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

METERAI
TEMPEL
GE9BAOX146032747
Fajar Nurizki

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Fajar Nurizki
NIM : 46121110091
Program Studi : S1 Psikologi

dengan judul

“Perbedaan Tingkat *Social Connectedness* antara *Gamers Game Online* dan *Non-Games Pada Dewasa Muda*”, telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 20 Juni 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 20 %.

Jakarta, 22 Juni 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Donny Dwi Hambodo, S.Ikom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fajar Nurizki
NIM : 46121110091
Fakultas / Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : PERBEDAAN TINGKAT *SOCIAL*
CONNECTEDNESS ANTARA *PC GAMERS*,
MOBILE GAMERS, DAN *NON-GAMERS* PADA
DEWASA MUDA

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 25 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dana Riksa Buana, Ph.D.
NIDN/NUPTK: 0322128802

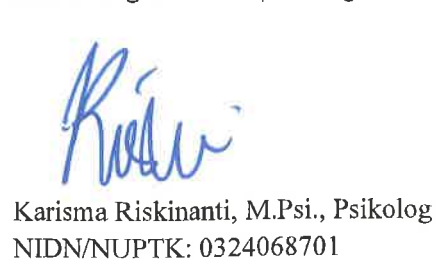
Jakarta, 12 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi


Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.
NIDN/NUPTK: 0316058002

Ketua Program Studi Psikologi


Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog
NIDN/NUPTK: 0324068701

KATA PENGANTAR

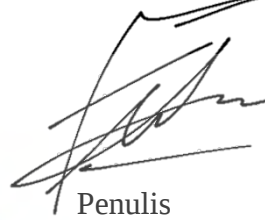
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Ardiansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog. selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dana Riksa Buana, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dina Syakina, S.Si., M.Si. dan Bapak Ahmad Naufalul Umam, M.Si. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
6. Bapak dan Ibu dosen beserta seluruh staf Fakultas Psikologi yang sudah memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan waktu yang berharga selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.
7. Bapak dan ibu peneliti, serta Salma Salsabila Yusuf selaku Pasangan saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa serta kasih sayang selama proses perkuliahan ini.
8. Maul, mba El, Dinda, bunda Yuli selaku teman serta orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam setiap proses yang dijalani dalam pengerjaan skripsi ini.

9. Serta teman dan pihak lain yang belum bisa disebutkan satu persatu oleh saya sebagai peneliti, peneliti mengucapkan terima kasih setiap bantuan dan dukungannya

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 13 Agustus 2026



Penulis



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Nurizki
NIM : 46121110091
Fakultas / Program Studi : Psikologi / Psikologi
Judul Tugas Akhir : Perbedaan Tingkat *Social Connectedness* antara *PC Gamers, Mobile Gamers*, dan *Non-Gamers* pada Dewasa Muda

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Fajar Nurizki

Perbedaan Tingkat *Social Connectedness* antara *PC Gamers*, *Mobile Gamers*, dan *Non-Gamers* pada Dewasa Muda

Fajar Nurizki

46121110091

Dana Riksa Buana, Ph.D.

Fakultas Psikologi

Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat *Social Connectedness* antara *PC gamers*, *mobile gamers*, dan *non-gamers* pada dewasa muda. *Social Connectedness* merupakan perasaan subjektif individu mengenai sejauh mana dirinya merasa dekat, diterima, memiliki tempat, dan menjadi bagian dari lingkungan sosial. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain komparatif. Sampel penelitian berjumlah 529 dewasa muda berusia 18–35 tahun yang terdiri atas 161 *PC gamers*, 252 *mobile gamers*, dan 116 *non-gamers*. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengukuran *Social Connectedness* menggunakan *Social Connectedness Scale–Revised* versi bahasa Indonesia yang terdiri atas 20 item. Data dianalisis menggunakan *one-way analysis of variance* dan dilanjutkan dengan uji *post hoc Tukey*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *Social Connectedness* yang signifikan di antara ketiga kelompok, dengan nilai $F = 3,66$ dan $p = 0,027$. Hasil uji *post hoc* menunjukkan bahwa perbedaan signifikan hanya ditemukan antara *PC gamers* dan *mobile gamers* dengan $p = 0,037$, sedangkan *PC gamers* tidak berbeda secara signifikan dengan *non-gamers* dan *mobile gamers* juga tidak berbeda secara signifikan dengan *non-gamers*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *gaming* tidak dapat secara langsung digunakan untuk menyimpulkan tinggi atau rendahnya keterhubungan sosial individu. Perbedaan yang ditemukan lebih spesifik terjadi di antara kelompok *gamers* berdasarkan platform utama yang digunakan. Penelitian berikutnya disarankan untuk mempertimbangkan jenis permainan, motivasi bermain, penggunaan fitur komunikasi, keanggotaan komunitas, dan kualitas interaksi antarpemain.

Kata Kunci : *Social Connectedness*, *PC gamers*, *Mobile Gamers*, *Non-Gamers*, Dewasa Muda

DIFFERENCES IN THE LEVEL OF SOCIAL CONNECTEDNESS AMONG PC GAMERS, MOBILE GAMERS, AND NON-GAMERS IN YOUNG ADULTS

Fajar Nurizki

461211110091

Dana Riksa Buana, Ph.D.

Faculty of Psychology

Mercu Buana University

ABSTRACT

This study aimed to examine differences in Social Connectedness among PC gamers, mobile gamers, and non-gamers in young adulthood. Social Connectedness refers to an individual's subjective sense of closeness, acceptance, belonging, and connection to the social world. This study employed a quantitative comparative design. The sample consisted of 529 Indonesian young adults aged 18–35 years, including 161 PC gamers, 252 mobile gamers, and 116 non-gamers. Participants were recruited using purposive sampling. Social Connectedness was measured using the Indonesian version of the Social Connectedness Scale–Revised, which consists of 20 items. The data were analyzed using a one-way analysis of variance followed by Tukey's post hoc test. The results indicated a significant difference in Social Connectedness among the three groups, $F = 3.66$, $p = .027$. The post hoc analysis revealed that a significant difference was found only between PC gamers and mobile gamers, $p = .037$. No significant difference was found between PC gamers and non-gamers or between mobile gamers and non-gamers. These findings indicate that engagement in gaming cannot be directly used to determine whether an individual has high or low Social Connectedness. The observed difference occurred more specifically between gamer groups based on their primary gaming platform. Future research should consider game genres, gaming motivations, communication features, community membership, and the quality of interactions among players.

Keywords : Social Connectedness, PC Gamers, Mobile Gamers, Non-Gamers, Emerging Adulthood

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Social Connectednesss</i>	9
2.1.1 Definisi <i>Social Connectedess</i>	9
2.1.2 Karakteristik <i>Social Connectednesss</i> Tinggi dan Rendah.....	10
2.1.3 Faktor yang Berkaitan dengan <i>Social Connectednesss</i>	10
2.1.4 Implikasi.....	11
2.2 Status Bermain <i>Game Online</i>	12
2.2.1 Definisi <i>Game Online</i>	13
2.2.2 Definisi <i>Gamers</i>	14

2.2.3	<i>PC Gamers</i>	14
2.2.4	<i>Mobile Gamers</i>	15
2.2.5	Definisi <i>Non-Gamers</i>	16
2.2.6	Perbedaan Konteks Ketiga Kelompok	16
2.3	Dewasa Muda	17
2.3.1	Definisi Dewasa Muda	17
2.3.2	Karakteristik Perkembangan Dewasa Muda	18
2.3.3	Dewasa Muda dan <i>Social Connectedness</i>	19
2.3.4	Dewasa Muda dan Konteks <i>Gaming</i>	20
2.4	Penelitian Terdahulu	21
2.5	Dinamika Penelitian	25
2.6	Kerangka Berpikir	29
2.7	Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Desain Penelitian	32
3.2	Populasi dan Sampel	32
3.2.1	Populasi	32
3.2.2	Sampel	33
3.3	Definisi Operasional	34
3.3.1	<i>Social Connectedness</i>	34
3.3.2	Status Bermain <i>Game Online</i>	34
3.4	Instrumen Penelitian	36
3.4.1	Kuesioner Identitas dan Klasifikasi Responden	36
3.4.2	<i>Social Connectedness Scale-Revised</i>	37
3.5	Validitas dan Reliabilitas	37
3.5.1	Validitas	37
3.5.2	Reliabilitas dan Analisis Item	38
3.5.3	Simpulan Hasil Pengujian Alat Ukur	38
3.6	Analisis Data yang Digunakan	39
3.6.1	Analisis Deskriptif	39
3.6.2	Analisis Inferensial	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	41
4.1.1 Data Demografi Responden	41
4.2 Hasil Penelitian	43
4.2.1 Analisis Deskriptif	43
4.2.2 Analisis Inferensial.....	45
4.3 Diskusi	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
5.2.1 Saran Teoritis	71
5.2.2 Saran Praktis	71
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	72
5.4 Penutup.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Blueprint Skala <i>Social Connectednesss</i>	37
Tabel 4.1 Frekuensi Jenis Kelamin	41
Tabel 4.2 Frekuensi Status	42
Tabel 4.3 Frekuensi Kelompok	42
Tabel 4.4 Distribusi Jenis Kelamin dan Mean <i>Social Connectednesss</i> Berdasarkan Kelompok.....	43
Tabel 4.5 Uji Normalitas.....	45
Tabel 4.6 Uji Homogenitas Varians.....	47
Tabel 4.7 Uji <i>One-Way</i> ANOVA	48
Tabel 4.8 Uji Lanjut (Post Hoc).....	48
Tabel 4.9 Perbandingan Mean dan Standar Deviasi <i>Social Connectednesss</i>	49
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Varians <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Varians <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Varians <i>Non-Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.13 <i>Independent Samples t-Test PC Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.14 Deskriptif Kelompok <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	51
Tabel 4.15 <i>Independent Samples t-Test Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jenis	51
Tabel 4.16 Deskriptif Kelompok <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.	51
Tabel 4.17 <i>Independent Samples t-Test Non-Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4.18 Deskriptif Kelompok <i>Non-Gamers</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4.19 Uji Homogenitas Varians <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain..	53
Tabel 4.20 Uji Welch's Anova Varians <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain	53
Tabel 4.21 Uji Statistik Deskriptif <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain	53
Tabel 4.22 Uji Post Hoc Varians <i>PC Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain.....	54
Tabel 4.23 Uji Homogenitas Varians <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain	54
Tabel 4.24 Uji Welch's Anova Varians <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain	55

Tabel 4.25 Uji Statistik Deskriptif Varians <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain.....	55
Tabel 4.26 Uji Post Hoc Varians <i>Mobile Gamers</i> Berdasarkan Jam Bermain ..	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 3.1 Hasil Perhitungan G*Power	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biografi Penulis	79
Lampiran 2 Kuesioner.....	80
Lampiran 3 Gambar tabel hasil olah data Jamovi.....	86
Lampiran 4 Bukti bimbingan tugas akhir.....	92

