



HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE (GAME ONLINE ADDICTION)* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA LAKI-LAKI

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Studi Psikologi

OLEH :

RANTIKA ARLENTYA

46108010010

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online*(*Game Online Addiction*)
dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Laki-Laki
Nama : Rantika Arlentya
NIM : 46108010010
Program : Program Studi Psikologi
Tanggal : 27 Agustus 2012

Pembimbing



Ika Susanti, M.Psi

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi



Dr. H. A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si



Ika Susanti, M.Psi

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini:

Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online*(*Game Online Addiction*)
dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Laki-Laki

Nama : Rantika Arlentya

NIM : 46108010010

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 27 Agustus 2012

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya **saya sendiri** dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data dan hasil pengolahan yang digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, Agustus 2012



Rantika Arlentya

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online (Game Online Addiction)* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Laki-Laki", telah diujikan sidang skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada 4 Agustus 2012. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi psikologi.

Jakarta, 2012

Sidang Skripsi



Rah Madya Handaya, M. Psi

Ketua Dewan Sidang/Penguji I



Diah Widiawati R., M. Psi

Penguji II



Ika Susanti, M. Psi

Pembimbing

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah S.W.T atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan akhir dalam menempuh program pendidikan sarjana Psikologi, sesuai dengan waktu yang direncanakan.

Penulis sangat menyadari akan keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan yang dimiliki, sehingga masih membutuhkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sangat besar kepada:

1. Keluarga TigaRa, Ayah, Mama, kakak, dan api yang tidak pernah berhenti memberikan semangat dan dukungan serta kepercayaan penuh, sehingga membuat penulis yakin dalam menyelesaikan skripsi ini. *I'll give my best for TigaRa's family.*
2. Bapak Dr. H. A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Ibu Ika Susanti, M.Psi selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta, sekaligus pembimbing skripsi yang telah dengan sabar dan teliti memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis.
4. Bapak Rah Madya Handaya, M.Psi selaku penguji sidang I dan kepada Ibu Diah Widiawati R., M.Psi selaku penguji sidang II atas saran dan masukannya.
5. Ibu Melani Aprianti, S.Psi yang sudah meluangkan waktunya dalam membantu peneliti untuk menyusun alat ukur.
6. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah membantu dan memberikan materi kepada penulis selama perkuliahan.

7. Seluruh staff Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta yang membantu penulis dalam kelengkapan administrasi.
8. Teristimewa untuk Deni yang dari awal selalu memberikan semangat, dan selalu ada untuk menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Dina dan Ratri yang sudah meluangkan waktunya untuk mengajarkan dan membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi. *Thank you so much.*
10. Riri, Anggie, Fety, Putri, Nina, Rara, Aya, Pare, Tutuy, Boim, Alfi, dan seluruh mahasiswa Psikologi angkatan 2008 yang selalu bisa membuat penulis tersenyum dengan canda kalian. *I'll be missing all of you guys.*
11. Seluruh mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2005-2012 yang secara tidak langsung memberikan semangat kepada penulis.
12. Kepada seluruh responden yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penelitian.
13. Terakhir kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari, bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan maupun penyusunan skripsi ini, dan dengan senang hati, penulis menerima masukan baik kritik maupun saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pada akhirnya, penulis menaruh harapan besar, bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian dan Kegunaan Penelitian	10
1.4.1 Aspek Teoritis	10
1.4.2 Aspek Praktis	10
1.5 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	12
2.1 <i>Game Online Addiction</i>	12
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	12
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	12
2.1.3 Pengertian <i>Game Online Addiction</i>	15

2.1.4	Sejarah <i>Game Online Addiction</i> `	19
2.1.5	Kriteria <i>Game Online Addiction</i>	20
2.2	Keterampilan Sosial	22
2.2.1	Pengertian Keterampilan Sosial	22
2.2.2	Model Keterampilan Sosial	23
2.3	Remaja	26
2.3.1	Pengertian Remaja	26
2.3.2	Tugas Perkembangan Masa Remaja	27
2.3.3	Remaja Dalam Perkembangan Sosial	29
2.4	Dinamika Psikologis Kecanduan <i>Game Online</i> dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Laki-laki	31
2.5	Kerangka Pemikiran	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
3.1	Permasalahan	34
3.2	Desain Penelitian	34
3.3	Variabel Penelitian	35
3.3.1	Variabel 1 : Kecanduan <i>Game Online</i>	35
3.3.2	Variabel 2 : Keterampilan Sosial	35
3.4	Hipotesis	36
3.5	Subjek Penelitian	36
3.5.1	Karakteristik	36
3.5.2	Metode Pengambilan Sampel	37
3.5.3	Jumlah Sampel	37
3.6	Metode Pengumpulan data	37
3.7	Alat Ukur	38

3.7.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian	38
3.7.2	Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	39
3.7.3	Alat Ukur Keterampilan Sosial	41
3.8	Teknik Statistik yang Digunakan	44
3.8.1	Uji Keterbacaan	44
3.8.2	Uji Validitas dan Reliabilitas	44
3.9	Proses Penelitian	46
3.9.1	Persiapan Penelitian	46
3.9.2	Pelaksanaan Penelitian	47
3.9.3	Prosedur Pengolahan Data	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN	49
4.1	Gambaran Umum Partisipan	49
4.1.1	Usia	49
4.1.2	Pendidikan	50
4.1.3	Pihak yang Mengenalkan <i>Game Online</i>	50
4.1.4	Teman Akrab yang Dikenal Lewat <i>Game Online</i>	50
4.1.5	Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan	51
4.1.6	<i>Game</i> yang Dimainkan	51
4.2	Gambaran Umum Kecanduan <i>Game Online</i> dan Keterampilan Sosial	52
4.2.1	Gambaran Umum Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	52
4.2.2	Gambaran Umum Tingkat Keterampilan Sosial	52
4.3	Hasil Uji Hubungan	53
4.3.1	Hubungan Antar Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial	53

4.3.2	Hubungan Antara Kecanduan dengan Indikator Keterampilan Sosial	53
4.4	Uji Hipotesis.....	54
4.4.1	Uji Normalitas Data	54
4.4.2	Uji Linieritas	55
4.5	Analisis Hasil Penelitian.....	56
BAB V	PENUTUP	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Diskusi	61
5.3	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia	2
Gambar 2.1	<i>Resiprocal Determinism</i>	18
Gambar 5.1	<i>Resiprocal Determinism Kecanduan Game Online</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kerangka Kerja Keterampilan Emosional dan Sosial	23
Tabel 3.1	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum Uji Validitas	40
Tabel 3.2	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> Sesudah Uji Validitas	41
Tabel 3.3	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Keterampilan Sosial Sebelum Uji Validitas	43
Tabel 3.4	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Keterampilan Sosial Sesudah Uji Validitas	43
Tabel 4.1	Usia	49
Tabel 4.2	Pendidikan	50
Tabel 4.3	Pihak yang Mengenalkan <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.4	Teman Akrab yang Dikenal Lewat <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.5	Jenis <i>Game</i> yang Dimainkan	51
Tabel 4.6	<i>Game</i> yang Dimainkan	51
Tabel 4.7	Gambaran Subjek Berdasarkan Tingkat Kecanduan	52
Tabel 4.8	Gambaran Subjek Berdasarkan Tingkat Keterampilan Sosial	52
Tabel 4.9	Hubungan Antara Kecanduan Dengan Keterampilan Sosial	54
Tabel 4.10	Hubungan Antara Kecanduan Dengan Indikator Keterampilan Sosial	54
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas Data	56
Tabel 4.12	Hasil Uji Linieritas	56

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1	Hasil Analisis Uji Korelasi	59
-----------	-----------------------------------	----