



**HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL DI DALAM GAME ONLINE JENIS
MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME
(MMORPG) DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME
ONLINE**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Sarjana (S1)
Pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Oleh:

Fariz Achmad Haryono

46111010065

UNIVERSITAS MERCU BUANA

FAKULTAS PSIKOLOGI

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

2016

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Interaksi Sosial di Dalam Game Online Jenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing game* (MMORPG) dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online.

Nama : Fariz Achmad Haryono

NIM : 46111010065

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 30 Desember 2016

Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

S. S. Sulistiyono, Drs, M.Si

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi
Psikologi



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

Ketua Program Studi



M. Iqbal, Ph.D

PERNYATAAN

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

Judul : Hubungan Interaksi Sosial di Dalam Game Online Jenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing game* (MMORPG) dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online.

Nama : Fariz Achmad Haryono

NIM : 46111010065

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 30 Desember 2016

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

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaa pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua Informasi, data, dan hasil pengolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan tepat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 30 Desember 2016


Fariz Achmad Haryono

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Hubungan Interaksi Sosial Di Dalam Game Online Jenis *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online” telah di ajukan sidang skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 23 November 2016. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi psikologi.

Jakarta 29 Desember 2016



Penguji I

Penguji II


Ainul Mardiah, S.Psi, M.Sc


Nunnie Widagdo, Dra., Psi., MM.

Pembimbing



Drs. S.S. Sulistiyono, M.Si.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Interaksi Sosial Di Game Online Jenis MMORPG dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi Universitas Mercu Buana. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih ini penulis tunjukkan kepada:

1. Bapak Drs. S. S. Sulistiyono, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, pengetahuan, dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis.
2. Bapak A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si., Dr selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibunda tercinta Sri Harliningsih dan Ayahanda tercinta Saliwon Karno. Saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua Saya yang tak henti-hentinya mendoakan tanpa pernah putus. Kalianlah sumber utama yang menjadi motivasi terbesar Saya menyelesaikan skripsi. Hanya ini yang baru bisa Saya berikan kepada kalian. Semoga kedepannya Saya dapat menjadi manusia yang berguna bagi kalian, keluarga dan masyarakat. Semoga kalian selalu diberkahi Allah SWT.
4. Teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan selama proses skripsi dan menemani saya dalam suka dan duka. Adit, Brian, Fauzier, Pras, Tyo, Wendi, dan Windu, terima kasih telah meluangkan waktu kalian selama ini.

5. Teman-teman jurusan psikologi terutama angkatan 2011.
6. Teman-teman dari Komunitas Musik Mercu Buana, dan teman-teman bajak laut kusut.
7. Semua pemain MMORPG yang telah berbaik hati menyempatkan diri untuk mengisi kuesioner penelitian Saya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini agar lebih baik.



Jakarta, 3 November 2016

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
LATAR BELAKANG	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	5
KAJIAN TEORI	5
A. Kecanduan Game Online	5
1. Definisi Kecanduan Game Online	5
2. Aspek – Aspek Kecanduan Game Online.....	6
3. Kriteria Perilaku Kecanduan Game Online.....	7
4. Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online.....	8
B. Interaksi Sosial	11
1. Definisi Interaksi Sosial.....	11
2. Bentuk Interaksi Sosial	12
3. Aspek Interaksi Sosial.....	13
4. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	14
5. Faktor – Faktor yang Mendasari Berlangsungnya Interaksi Sosial.....	15
6. Interaksi Sosial Di Game Online Jenis Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG).....	16
C. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)	20
1. Definisi Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.....	20
2. MMORPG Game Play	20
D. Hubungan Interaksi Sosial di Game Online Jenis Massively Multiplayer Online	

Role-Playing Games dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online	22
E. Hipotesis	25
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan Penelitian	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian	26
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Skala Kecanduan Game Online	28
2. Skala Interaksi Sosial Di Dalam Game Online Jenis MMORPG	29
F. Uji instrumen	30
1. Uji Validitas Skala	30
2. Uji Reliabilitas Skala	31
G. Analisis Data	31
BAB IV	32
HASIL PENELITIAN	32
A. Gambaran Umum Subyek	32
B. Hasil Uji Instrumen	34
1. Hasil Uji Validitas	34
2. Hasil Uji Reliabilitas	37
C. Analisis Deskriptif	37
1. Analisis Deskriptif	37
2. Kategorisasi Variabel Penelitian	38
D. Analisis Uji Normalitas	39
E. Uji Korelasi	39
F. Pembahasan	40
BAB V	42
KESIMPULAN DAN SARAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Keterbatasan	42
C. Saran	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Untuk Pernyataan Positif dan Negatif	26
Tabel 3.2 Skala Kecanduan Game Online	26
Tabel 3.3 Skala Interaksi Sosial Di Game Online Jenis MMORPG	27
Tabel 4.1 Gambaran Berdasarkan Jenis Kelamin dan Pekerjaan	30
Tabel 4.2 Gambaran Berdasarkan Usia, Lama Menjadi Pemain MMORPG, dan Frekuensi Bermain MMORPG dalam Sehari	31
Tabel 4.3 Distribusi Item Valid Skala Interaksi Sosial Di Game Online	33
Tabel 4.4: Distribusi Item Valid Skala Kecanduan Game Online	34
Tabel 4.5: Analisis Deskriptif Statistik	35
Tabel 4.6: Kategorisasi Variabel Penelitian	36

