



**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KECEMASAN SOSIAL REMAJA DI JAKARTA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada
Program Studi Psikologi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:

Djafar Fathoni

46116010002

**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
2021**

ONLINE GAME ADDICTION RELATIONSHIP WITH

Adolescent SOCIAL ANXIETY IN JAKARTA

DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Faculty of Psychology, Mercu Buana University

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between online game addiction and social anxiety in adolescents in DKI Jakarta during the covid 19 pandemic. This study uses a quantitative research approach, by examining the relationship between variables. Participants in this study based on sampling through G Power obtained participants or respondents totaling 216 teenagers from the total population of teenagers in DKI Jakarta with an age range of 14 - 20 years, in collecting data using online questionnaires (Google Form). In this study using Game Addiction measuring instrument (I25 items), and Social Anxiety measuring instrument (95 items). The analysis technique to test the hypothesis uses the Person's correlation technique. The results show that there is a significant relationship between Online Game Addiction and Social Anxiety with a value of $r = 0.921$; $p = 0.000$.

Keywords: Online Game Addiction, Social Anxiety, Youth in DKI Jakarta.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KECEMASAN SOSIAL REMAJA DI JAKARTA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan kecemasan sosial pada remaja DKI Jakarta pada masa pandemi covid 19. Penelitian ini menggunakan desain penedektan penelitian kuantitatif, dengan menguji hubungan antar variabel. Partisipan pada penelitian ini berdasarkan pengambilan sampel melalui G Power didapat partisipan atau responden sebanyak berjumlah 216 remaja dari jumlah populasi remaja di DKI Jakarta dengan rentang umur antara 14 – 20 tahun, dalam pengambilan data menggunakan penyebaran kuesioner secara online (Google Form). Pada penelitian ini menggunakan alat ukur Kecanduan Game (I25 item), dan Alat ukur Kecemasan Sosial (95 item). Teknik analisa untuk menguji hipotesa menggunakan teknik korelasi Perason. Hasil menunjukan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara Kecanduan Game Online dengan Kecemasan Sosial dengan nilai $r = 0.921$; $p = 0,000$.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Kecemasan Sosial, Remaja DKI Jakarta.

PERNYATAAN

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam tugas akhir ini :

Judul : **HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECEMASAN SOSIAL REMAJA DI JAKARTA PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Nama : Djafar Fathoni

NIM : 46116010002

Program Studi : Psikologi

Tanggal Sidang : 9 Agustus 2022

Merupakan hasil studi pustaka penelitian lapangan dan karya penulis sendiri dengan bimbingan dosen pembimbing yang ditetapkan surat Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

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

Jakarta, 9 Agustus 2022




Djafar Fathoni

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kecemasan Sosial Remaja Di Jakarta Pada Masa Pandemi *Covid-19***” telah diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta pada tanggal 9 Agustus 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta.

Jakarta, 9 Agustus 2022

Sidang Skripsi

Penguji 1



Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog

Penguji 2



Firman Firdaus, M.Si

Pembimbing



Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc

PSI 07210322



Please Scan QR Code Verify

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Sosial Remaja Di Jakarta Pada Masa Pandemi Covid-19
Nama : Djafar Fathoni
NIM : 46116010002
Program Studi : S1 Psikologi
Tanggal Sidang : 9 Agustus 2022

Pembimbing



Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi



Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

PSI 07210322



Please Scan QR Code Verify

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, atas berkat, rahmat, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (Skripsi) ini yang berjudul “**Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Sosial di DKI Jakarta Pada Masa Pandemi Covid 19.**” Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Pada saat penulisan skripsi ini penulis tidak dapat melakukannya tanpa bantuan, dan kerjasama dengan pihak lain. Oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc selaku dosen pembimbing tugas akhir ini yang telah membimbing meluangkan waktu, serta juga memberi saran dan arahan kepada penulis selama pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Melani Aprianti, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akadaemik yang sudah memberikan bimbingan akademik dari semester awal dan selalu memberi motivasi selama pembuatan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang selalu mesuport baik dengan doa, semangat selama pembuatan skripsi ini.
4. Aditya Zuandika, Muhammad Farhan Anhari, Fardilla, Putri Amelia, Desetyo, Rahamat Rizky Ramadhan yang sudah membantu saya selama penulisan skripsi ini
5. Serta semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini yang memberika support kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu.

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Djafar Fathoni

NIM : 46116010002

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi : **HUBUNGAN
KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECEMASAN SOSIAL
REMAJA DI JAKARTA PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan izin kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul diatas 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 Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Agustus 2022

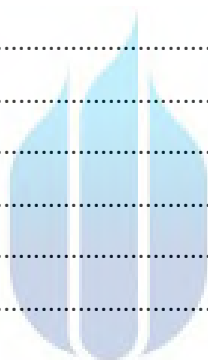
Yang menyatakan


Djafar Fathoni

DAFTAR ISI

ONLINE GAME ADDICTION RELATIONSHIP WITH	i
Adolescent SOCIAL ANXIETY IN JAKARTA	i
DURING THE COVID-19 PANDEMIC	i
Faculty of Psychology, Mercu Buana University	i
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBARAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan.Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Kecemasan Sosial	5
2.3 Remaja	11
2.4 Penelitian Terdahulu	11
2.5 Dinamika Hubungan Kecanduan Game Online dan Kecemasan Sosial	16
2.6 Kerangka Berfikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 variabel penelitian	19
3.3 Definisi Konseptual dan Operasional	20
3.4 Populasi dan Sampel	20
3.5 Metode Penghimpun Data	21
3.6 Instrumen Penelitian	22

3.7 Metode Analisis Data	24
BAB IV	28
PEMBAHASAN	28
4.1 Pelaksanaan Penelitian	28
4.2 Gambaran umum	28
4.3 Uji Instrument	29
4.4 Analisis Data.....	31
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	34
4.6 Uji Korelasi.....	35
4.7 Pembahasan.....	36
BAB V	37
KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 keterbasan Penelitian.....	37
5.3 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	42



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Table Penelitian Terdahulu	16
Table 3.2 Table Skala Penelitian Kecemasan Sosial	22
Table 3.3 Table Skala Penelitian Game Online	22
Table 3.4 Table Blue Print Kecemasan Sosial	23
Table 3.5 Table Blue Print Kecanduan Game Online.....	24
Table 4.6 Table Responden Berdasarkan Usia	28
Table 4.7 Table Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
Table 4.8 Table Blue Print Kecemasan Sosial.....	30
Table 4.9 Table Blue Print Kecanduan Game Online.....	30
Table 4.10 Table Hasil Uji Reliabilitas.....	31
Table 4.11 Table Deskripsi Statistik.....	31
Table 4.12 Table Kategorisasi Kecanduan Game Online	32
Table 4.13 Table Kategorisasi Berdasarkan Usia	32
Table 4.14 Table Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
Table 4.15 Table Kategorisasi Kecemasan Sosial	33
Table 4.16 Table Kategorisasi Berdasarkan Usia	34
Table 4.17 Table Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
Table 4.18 Table Uji Normalitas.....	35
Table 4.19 Table Uji Korelasi.....	35