



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

TERAKREDITASI - A

**HUBUNGAN INTERAKSI PARASOSIAL DENGAN REGULASI EMOSI
PADA PEMAIN *VIDEO GAME ACTION ADVENTURE***

RAMA BUSHIDO SATRIA

46117010049

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

TERAKREDITASI - A

**HUBUNGAN INTERAKSI PARASOSIAL DENGAN REGULASI EMOSI
PADA PEMAIN *VIDEO GAME ACTION ADVENTURE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi**

Oleh:

RAMA BUSHIDO SATRIA

46117010049

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tugas Akhir ini:

Judul : **Hubungan Interaksi Parasosial dengan Regulasi Emosi pada Pemain *Video Game Action Adventure***
Nama : RAMA BUSHIDO SATRIA
NIM : 46117010049
Program Studi : Psikologi
Tanggal : 18 Mei 2021

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

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar sarjana pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahan data yang digunakan telah dinyatakan jelas sumbernya dan dapat dipertanggung jawabkan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 18 Mei 2021



Rama Bushido Satria

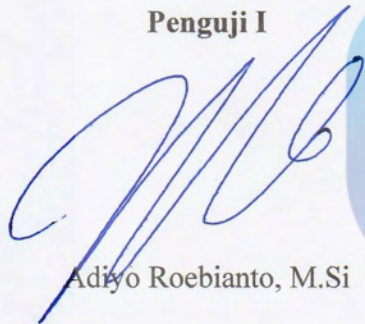
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul “Hubungan Interaksi Parasosial dengan Regulasi Emosi pada Pemain *Video Game Action Adventure*” telah diajukan pada sidang akhir Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 18 Mei 2021. Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 18 Mei 2021

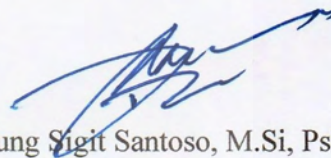
Sidang Tugas Akhir

Penguji I



Adiyo Roebianto, M.Si

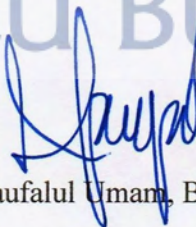
Penguji II



Drs. Agung Sigit Santoso, M.Si, Psikolog.

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

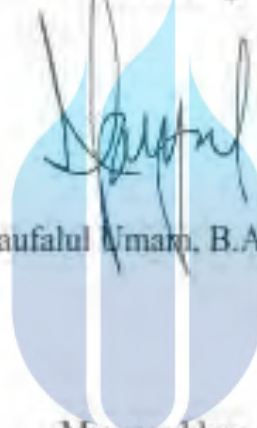


Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : **Hubungan Interaksi Parasosial dengan Regulasi Emosi pada Pemain *Video Game Action Adventure***
Nama : Rama Bushido Satria
NIM : 46117010049
Program : Program Studi Psikologi
Tanggal : 18 Mei 2021

Pembimbing,



Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Mengesahkan,

UNIVERSITAS

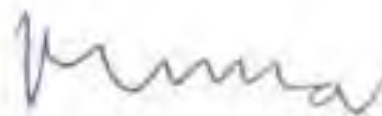
MERCU BUANA

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Fakultas Psikologi



Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si



Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi, Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, Penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul penelitian **“Hubungan Interaksi Parasosial dengan Regulasi Emosi pada pemain *Video Game Action Adventure*”**. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Selain itu tujuan lain dari penulisan Tugas Akhir ini adalah memperkaya dan memberikan tambahan ilmu pengetahuan kepada pembaca Tugas Akhir ini.

Selama proses pembuatan dan penulisan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Adapun penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang senantiasa dan selalu memberikan dukungan dan doa yang terbaik kepada penulis
2. Bapak Ahmad Naufalul Umam, B.A.,S.Psi., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan ilmu pengetahuan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Dekan Fakultas Psikologi, Wakil Dekan Fakultas Psikologi, seluruh Dosen dan Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana atas bimbingan, dukungan dan kerjasamanya.
4. Caristha Ari Hartono yang telah membantu memberikan informasi dan lainnya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman seperjuangan seperti Fransisca, Ferdi, Seluruh anggota Geng “KAPAK” dan juga teman-teman grup “ARIES” dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu terima kasih telah membantu dan memberikan dukungan selama masa perkuliahan saya selaku penulis.

6. Seluruh partisipan/responden dalam penelitian ini serta para *expert* yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk turut ikut serta dalam proses dan turut ambil bagian dari penelitian ini

Adapun dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dari segi penulisan atau sebagainya. Oleh karena itu penulis berharap saran dan masukan yang bersifat membangun guna memberikan hal yang lebih baik kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan bacaan, referensi dan sebagainya.



Jakarta, April 2021

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Penyusun

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF PARASOCIAL INTERACTIONS WITH EMOTIONAL REGULATION ON ACTION ADVENTURE VIDEO GAME PLAYERS

Rama Bushido Satria

Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Faculty of Psychology, Mercu Buana University, Jakarta

rama.bsatria9799@gmail.com

One form of technological development in the digital era is video games. There are so many platforms that can be used to play games, such as PC, Console and even Mobile. The game genre that is also a favorite is action adventure which is a game like a story where the user plays a character. The purpose of this study was to see the interaction between parasocial interactions and emotions in action adventure video game players. This research uses quantitative methods. The sample criteria for this study were: (1) Ever or currently playing an action adventure game; (2) Minimum 4 hours of total playing time; (3) Male or female; (4) 18 to 35 years of age. The number of respondents in this study may be 134 people. The sampling technique used was convenience sampling. The results of this study indicate that there is a relationship between parasocial interactions and emotions. In addition, there is an influence between parasocial interactions and emotional regulation. The hope of this research can provide knowledge about Parasocial interactions and emotional regulation and also see the psychological dynamics in video games.

Keywords: Parasocial Interaction, Emotion Regulation, Video Game, Action Adventure

ABSTRAK

HUBUNGAN INTERAKSI PARASOSIAL DENGAN REGULASI EMOSI PADA PEMAIN *VIDEO GAME ACTION ADVENTURE*

Rama Bushido Satria

Ahmad Naufalul Umam, B.A., S.Psi., M.Si

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta

rama.bsatria9799@gmail.com

Salah satu bentuk perkembangan teknologi pada era digital adalah *video game*. Banyak sekali platform yang dapat digunakan untuk bermain *game* diantaranya PC, *Console* bahkan *Mobile*. Genre *game* yang juga menjadi favorit adalah *action adventure* yang merupakan *game* seperti sebuah cerita dimana pengguna memainkan sebuah karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara interaksi parasosial dengan regulasi emosi pada pemain *video game action adventure*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Kriteria sampel untuk penelitian ini yaitu: (1) Pernah atau sedang bermain *game* bergenre *action adventure*; (2) Minimal 4 jam total waktu bermain keseluruhan; (3) Laki-laki atau perempuan; (4) Berusia 18 sampai dengan 35 tahun. Jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 134 orang. Teknik sampling yang digunakan ialah *convenience sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara interaksi parasosial dengan regulasi emosi. Selain itu juga terdapat pengaruh antara interaksi parasosial dengan regulasi emosi. Harapan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan ilmu pengetahuan khususnya pada interaksi Parasosial dan regulasi emosi dan juga melihat dinamika psikologis pada *video game*.

Kata Kunci: Interaksi Parasosial, Regulasi Emosi, *Video Game*, *Action Adventure*

MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah.....	9
I.3. Tujuan Penelitian.....	9
I.4. Manfaat Penelitian.....	9
I.4.1. Manfaat Teoritis.....	10
I.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
II.1. Interaksi Parasosial.....	11
II.1.1. Pengertian Interaksi Parasosial	11
II.1.2. Interaksi Parasosial pada <i>Video Game</i>	13
II.1.3. Efek Interaksi Parasosial	14
II.1.4. Bentuk-bentuk Interaksi Parasosial.....	15
II.1.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Parasosial	16
II.1.6. Dimensi Interaksi Parasosial	19
II.2. Regulasi Emosi.....	19
II.2.1. Pengertian Regulasi Emosi.....	19
II.2.2. Regulasi Emosi pada <i>Video Game</i>	21
II.2.3. Aspek Regulasi Emosi	23
II.2.4. Tahapan Regulasi Emosi.....	24

II.2.5. Faktor yang Mempengaruhi Regulasi Emosi.....	26
II.3. Action-adventure Game	28
II.3.1. Karakteristik Action-adventure Game.....	28
II.4. Penelitian Terdahulu	31
II.5. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
III.1. Desain Penelitian	43
III.2. Variabel Penelitian	43
III.3. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	44
III.3.1. Populasi Penelitian.....	44
III.3.2. Sampel Penelitian.....	44
III.3.3. Teknik Pengambilan Sampel	44
III.4. Definisi Konseptual, Definisi Operasional, dan Instrumen Penelitian	45
III.4.1. Definisi Konseptual	45
III.4.2. Definisi Operasional	46
III.4.3. Instrumen Penelitian	46
III.5. Prosedur Penelitian	48
III.5.1 Tempat dan Waktu Penelitian	48
III.5.2. Sumber Data Penelitian	49
III.5.3. Teknik Pengumpulan Data	49
III.6. Teknik Analisis Data	49
III.6.1. Uji Validitas Instrumen.....	50
III.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen	50
III.6.3. Uji Hipotesis.....	50
III.6.4. Uji Normalitas.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
IV.1. Gambaran Responden Penelitian.....	51
IV.1.1. Kuesioner Penelitian	51
IV.1.2. Data Responden.....	51
IV.2. Analisa Deskriptif.....	64
IV.3. Analisa Data	65

IV.3.1. Uji Normalitas.....	65
IV.4. Pengujian Hipotesis	65
IV.4.1. Uji Korelasi.....	66
IV.4.2 Uji Regresi Linear Sederhana.....	67
IV.5. Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
V.1. Kesimpulan	75
V.2 Keterbatasan.....	76
V.3. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	82
Lampiran I Kuesioner Penelitian	82
Lampiran II Expert Judgment.....	89
A. Latar Belakang Penyusunan Alat Ukur.....	91
B. Definisi Konseptual	92
C. Definisi Operasional	93
D. Blue Print Alat Ukur.....	94
A. Kata Pengantar Tes.....	95
B. Petunjuk Pengisian.....	96
C. Format	97
D. Penilaian tentang Penurunan Konstruksi.....	98
Saran Pengembangan secara Keseluruhan.....	102
Lampiran III Hasil Pengujian Statistika Alat Ukur.....	103
Alat Ukur Interaksi Parasosial.....	103
Alat Ukur Regulasi Emosi	106
Lampiran IV Hasil Uji Asumsi Klasik dan Hipotesis	109
Hasil Uji Normalitas	109

Hasil Hipotesa.....112



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3.1	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Interaksi Parasosial	46
Tabel 3.2	<i>Blueprint</i> Alat Ukur Regulasi Emosi	47
Tabel 4.1	Data Responden Berdasarkan Usia Responden	52
Tabel 4.2	Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	53
Tabel 4.3	Data Responden Berdasarkan Pekerjaan	53
Tabel 4.4	Data Judul Game Favorit	55
Tabel 4.5	Data Karakter Favorit	59
Tabel 4.6	Data Platform yang Paling Banyak Dimainkan	63
Tabel 4.7	Deskriptif Statistik.....	64
Tabel 4.8	Tabel Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	65
Tabel 4.9	Tabel Uji Korelasi	66
Tabel 4.10	Pedoman Interpretasi Tingkat Hubungan	67
Tabel 4.11	Model Summary.....	68
Tabel 4.12	ANOVA.....	68
Tabel 4.13	Coefficient.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	41
Gambar 4.1 Data Responden Berdasarkan Waktu Bermain	55
Gambar 4.2 Bar Chart Platform.....	63

