



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE (*Mobile Legends*)
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMAN 90 JAKARTA**

SKRIPSI

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

UNIVERSITAS
OLEH: RAEGY MASNAR
46114110055
MERCU BUANA

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

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* (*MOBILE LEGEND*) DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMAN 90 JAKARTA

ABSTARK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial pada siswa SMAN 90 Jakarta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara kecanduan *game online* (*mobile legend*) dan interaksi sosial, yaitu semakin tinggi kecanduan *game online*, interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa SMAN 90 akan cenderung rendah, begitupun sebaliknya. Untuk membuktikan hipotesis tersebut maka analisis hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik kolerasi *Pearson Product Moment* pada SPSS 24. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 90 Jakarta dengan rentang usia 14-18 tahun dan telah memainkan *game online mobile legend*, dengan jumlah subjek siswa laki-laki 207 dan subjek siswi perempuan 51. Dalam penelitian ini digunakan dua skala, variable kecanduan *game online* menggunakan adaptasi penelitian sebelumnya dari Fansisca Gradistia Bai (2015) dan variable interaksi sosial mengadaptasi dari penelitian sebelumnya yaitu Wahyu Miraningsih (2013). Hasil pada koefisien korelasi yang diperoleh nilai $P = -0,005 < r \text{ table } 0,113$ dan nilai Sig. (2 tailed) $0,214 > 0,05$ berdasarkan nilai diatas maka tidak adanya hubungan ataupun tidak adanya korelasi yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial akan tetapi kedua variable bersifat negatif.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Interaksi Sosial, Siswa SMAN 90

MERCU BUANA

The Correlation between Addiction Game Online (Mobile Legend) With Social Interaction in SMAN 90 Jakarta

ABSTARCT

This study aims to examine the relationship between online game addiction and social interaction among students of SMAN 90 Jakarta. The hypothesis in this study is that there is a negative relationship between online game addiction (mobile legend) and social interaction, namely the higher the addiction to online games, the social interaction owned by SMAN 90 students will tend to be low, and vice versa. To prove this hypothesis, the hypothesis analysis was carried out using the Pearson Product Moment correlation technique at SPSS 24. The subjects in this study were students of SMAN 90 Jakarta with an age range of 14-18 years and had played the legendary mobile online game, with the number of male students as subjects 207 and female student subjects 51. In this study, two scales were used, the online game addiction variable used an adaptation of previous research from Fansisca Gradistia Bai (2015) and the social interaction variable adapted from previous research, namely Wahyu Miraningsih (2013). The results on the correlation coefficient obtained by the value of $P = -0.005 < r$ table 0.113 and the value of Sig. (2 tailed) $0.214 > 0,05$ based on the value above, there is no relationship or no significant correlation between online game addiction and social interaction, but both variables are negative.

Keywords: Addiction Game Online, Social Interaction, Students of SMAN 90

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online (Mobile Legend)* terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa SMAN 90 Jakarta” telah diajukan dalam Sidang Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana pada tanggal 12 Februari 2021. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi Psikologi Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 12 Februari 2021

Sidang Skripsi

Penguji I

Penguji II

(Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P., M.Si)

(Winy Nila Wisudawati, M.Psi., Psikolog)

Pembimbing

(Firman Firdaus, M.Si)

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Hubungan antara Kecanduan *Game Online (Mobile Legend)*
terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa SMAN 90 Jakarta

Nama : Raegy Masnar

NIM : 46114110055

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal Lulus Ujian : 16 Februari 2021

Pembimbing



(Firman Firdaus, M.Si)

Mengesahkan

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi



(Muhhamad Iqbal, Ph.D.)



(Dr. Setiawati Intan Savitri, S.P., M.Si)

PERNYATAAN

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

Judul : Hubungan antara Kecanduan Game Online (Mobile Legend) terhadap Interaksi Sosial pada Siswa SMAN 90 Jakarta

Nama : Raegy Masnar

NIM : 46114110055

Program : Psikologi

Tanggal : 16 Februari 2021

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 pengelolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 16 Februari 2021



Raegy Masnar

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Di SMAN 90 Jakarta.”.

Penulisan skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana Strata 1 (S1) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana. Penulisan proposal ini tidak terlepas dari bantuan dari banyak pihak, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Dalam penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari hambatan dan kesullitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, serta motivasi dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat sehat wal’afiat serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Iqbal, M.Soc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

3. Ibu Setiawan Intan Savitri, M.Si selaku ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercubuana.
4. Selaku dosen pembimbing bapak Firman Firdaus, M.Psi yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadi anak bimbingannya serta sabar dalam memberikan motivasi dan masukan dalam setiap bimbingan.
5. Ayah dan Ibu yang telah memberikan suntikan semangat, dukungan dan lantunan doa dalam pengerjaan skripsi.
6. Semua responden yang mau bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner penelitian.
7. Staff dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi.
8. Staf tata usaha yang telah membantu kelancaran kegiatan perkuliahan selama 4 tahun.

UNIVERSITAS
MERCUBUANA

Terakhir, semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan semoga Allah Subhanahuwa Ta'ala membalas kebaikan yang telah diberikan. Sehingga pada akhirnya karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kemajuan penelitian di bidang Psikologi

Jakarta, 17 Agustus 2019

Raegy Masnar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	iii
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
2.1 Rumusan Masalah	6
3.1 Tujuan Penelitian.....	6
4.1 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. KECANDUAN GAME ONLINE	7
2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online	7
2.1.2 Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Alat Ukur Kecanduan Game Online.....	9
2.2. INTERKASI SOSIAL.....	10
2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	10
2.3.2 Syarat – Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	10
2.3.3 Alat Ukur Interaksi Sosial.....	12
2.3. DINAMIKA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> DAN INTERAKSI SOSIAL	13
2.4. Kerangka Berpikir	14
2.5. Hipotesis Penelitian.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1. DESAIN PENELITIAN.....	15
3.2. VARIABEL PENELITIAN	15
3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	15
3.2.2. Definisi Operasional Pada Variabel Penelitian.....	16

3.3.	SUBJEK PENELITIAN.....	17
3.3.1	Populasi Penelitian.....	17
3.3.2	Sampel Penelitian.....	17
3.4.	ALAT UKUR PENELITIAN	18
3.4.1.	Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	18
3.4.2.	Alat Ukur Interaksi Sosial.....	21
3.5.	Teknik Analisis Data.....	25
3.6.	UJI NORMALITAS.....	25
3.7.	UJI LINIERITAS.....	25
3.8.	UJI DESKRIPTIF	26
3.9.	UJI HIPOTESIS.....	26
3.10.	Tabel Penelitian Terdahulu	27
BAB IV	HASIL PENELITIAN	30
4.1.	GAMBARAN UMUM SUBJEK PENELITIAN	30
4.1.1	Responden Berdasarkan <i>Gender</i>	30
4.1.2	Responden Berdasarkan Usia	31
4.1.3	Responden Berdasarkan Lama Bermain.....	32
4.2.	UJI VALIDITAS.....	32
4.2.1	Hasil Validasi Skala Interaksi Sosial	32
4.2.2	Hasil Validasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	34
4.3.	UJI RELIABILITAS.....	35
4.3.1	Hasil Reliabilitas Skala Interaksi Sosial	35
4.3.2	Hasil Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	35
4.4.	HASIL UJI NORMALITAS.....	36
4.5.	HASIL UJI LINEARITAS.....	37
4.6.	HASIL UJI KORELASI	38
4.7.	ANALISIS DESKRIPTIF DATA PENELITIAN	39
4.7.1	Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	39
4.7.2	Analisis Deskriptif Variabel Interaksi Sosial	40
4.8.	HASIL UJI HIPOTESIS	42
4.9.	PEMBAHASAN	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1.	KESIMPULAN.....	46
5.2.	KETERBATASAN PENELITIAN.....	47
5.3.	SARAN	48
	DAFTAR PUSTAKA	49
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Blue Print Skala Kecanduan Game Online	18
Tabel 3.4.2 Blue Print Skala Interaksi sosial	22
Tabel 4.1.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	30
Tabel 4.1.2 Profil Responden Berdasarkan Usia	31
Tabel 4.1.3 Profil Responden Berdasarkan Lama Bermain Game	32
Tabel 4.1.6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Interaksi	35
Tabel 4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Game Online.....	36
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	36
Tabel 4.5 Hasil Uji Linearitas	37
Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi.....	38
Tabel 4.7.1.1 Tabel Norma Kecanduan Game Online	39
Tabel 4.7.1.2 Tabel Rumus Kategorisasi Variabel Kecanduan Game online.....	39
Tabel 4.7.1.3 Kecanduan Game Online	40
Tabel 4.7.2.1 Tabel Norma Interaksi Sosial.....	40
Tabel 4.7.2.2 Tabel Rumus Kategorisasi Variabel Interaksi Sosial.....	41
Tabel 4.7.2.3 Interaksi Sosial.....	41
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	14
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Skala Penelitian Try out Kecanduan <i>game online</i>	54
LAMPIRAN 2	Skala Penelitian Try Out Interaksi Sosial	60
LAMPIRAN 3	Skala Penelitian Setelah Tryout	65
LAMPIRAN 4	TRY OUT 1 SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	72
	TRYOUT 2 SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	74
	TRYOUT 3 SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	75
	TRY OUT 1 SKALA INTERAKSI SOSIAL.....	78
	TRYOUT 2 SKALA INTERAKSI SOSIAL	80
LAMPIRAN 5	HASIL SESUDAH TRYOUT	82
	SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	82
	SKALA INTERAKSI SOSIAL INTERAKSI SOSIAL.....	84
	UJI NORMALITAS	85
	UJI LINIERITAS.....	86
	UJI KORELASI.....	86
	NORMA SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> DAN INTERAKSI SOSIAL	87