



**HUBUNGAN COGNITIVE APPRAISAL DAN
KETERAMPILAN SOSIAL PADA MAHASISWA YANG
BERMAIN GAME ONLINE DI JAKARTA**

SKRIPSI

Disusun Oleh

Fakhrur Rozi Furqon

46117010102

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**



**HUBUNGAN COGNITIVE APPRAISAL DAN
KETERAMPILAN SOSIAL PADA MAHASISWA YANG
BERMAIN GAME ONLINE DI JAKARTA**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program
Sarjana 1 (S1) Program Studi Psikologi

UNIVERSITAS
Fakhrur Rozi Furqon
46117010102
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fakhrrur Rozi Furqon
NIM : 46117010102
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Cognitive Appraisal Dan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Jakarta

Menyatakan bahwa laporan skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya akan siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 15 Juli 2024



Fakhrrur Rozi Furqon

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : fahrur Rozi Furqon
NIM : 46117010102
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Cognitive Appraisal dan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Jakarta

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog ()
NIDN : 1021118602

Ketua Penguji : Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog ()
NIDN : 0315099102

Penguji 1 : Winy Nila Wisudawati, M.Psi., Psikolog ()
NIDN : 0328058902

UNIVERSITAS

Jakarta, 30 Mei 2024

Mengetahui,

MERCU BUANA

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, Penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul penelitian “**Hubungan Cognitive Appraisal Dan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Jakarta**”. 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. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Yenny, M. Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M. Psi., Psikolog selaku Ketua Prodi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dian Misrawati, M.Psi, Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Amy Mardhatillah, M.Sc, Ph.D, Psikolog, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Kedua Orang Tua yang telah membiayai biaya perkuliahan dan kaka perempuan yang ikut serta membantu membiayai kebutuhan perkuliahan, Keluarga yang senantiasa dan selalu memberikan dukungan dan doa yang terbaik kepada penulis
7. Saudara saya, Mas Rama yang telah memberikan dukungan moral, dorongan, dan semangat dalam penyelesaian skripsi

8. Teman-teman seperjuangan seperti Matius Lauson, Agip Irfan, Yoga Wahyu Adi, Ferry Agusti, 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.
9. Seluruh partisipan/responden dalam penelitian ini serta para Dosen 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 dengan memberikan hal yang lebih baik untuk kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan bacaan, referensi dan sebagainya.

Jakarta, 26 Juni 2024

Fakhrur Rozi Furqon



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Fakhrrur Rozi Furqon
NIM : 46117010102
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Cognitive Appraisal Dan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberi izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti No-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS Jakarta, 15 Juli 2024
MERCU BUANA Yang Menyatakan,


50CDDALX319156802
Fakhrrur Rozi Furqon

ABSTRAK

Nama : Fakhrur Rozi Furqon
NIM : 46117010102
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Hubungan Cognitive Appraisal Dan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Di Jakarta
Pembimbing : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog

Mahasiswa yang bermain game online akan mengeluarkan reaksi emosi dalam berbagai bentuk. Emosi seseorang bisa dikendalikan bilamana mereka mengenal diri mereka sendiri, mengontrol emosi adalah salah satu faktor yang harus diperhatikan oleh semua orang. Mahasiswa sering mengalami dinamika perubahan emosional yang disebabkan oleh game online, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengetahui hubungan dari *cognitive appraisal* dan game online yang berkaitan dengan keterampilan sosial di mahasiswa Jakarta. Hipotesis penelitian adalah terdapat hubungan antara *cognitive appraisal* dengan keterampilan sosial pada mahasiswa yang bermain game online di Jakarta. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meneliti kemungkinan adanya keterkaitan antara dua variabel, yakni variabel keterampilan sosial, dan variabel *cognitive appraisal*. Tujuan dari penelitian adalah memperlihatkan data yang komprehensif dengan mencari pemain game online yang terdiri dari para mahasiswa. Lokasi yang akan difokuskan adalah mahasiswa para pengguna game online yang berada di Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, peneliti berhasil mengumpulkan 160 responden, serta berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil sesuai hipotesis yaitu terdapat hubungan antara *cognitive appraisal* dan keterampilan sosial pada mahasiswa yang bermain game online.

Kata Kunci: Cognitive Appraisal, Keterampilan Sosial, Game Online, Mahasiswa Jakarta

ABSTRACT

Name : Fakhrur Rozi Furqon
NIM : 46117010102
Study Program: Psikologi
Title : The Relationship Between Cognitive Appraisal and Social Skills in Students Who Play Online Games in Jakarta
Counsellor : Dian Misrawati, M.Psi., Psikolog

Students who play online games will express emotional reactions in various forms. A person's emotions can be controlled if they know themselves, controlling emotions is one factor that everyone must pay attention to. Students often experience dynamic emotional changes caused by online games, so this research is expected to find out the relationship between cognitive appraisal and online games related to social skills in Jakarta students. The research hypothesis is that there is a relationship between cognitive appraisal and social skills in students who play online games in Jakarta. Thus, this research aims to examine the possibility of a relationship between two variables, namely the social skills variable and the cognitive appraisal variable. The aim of the research is to show comprehensive data by looking for online game players consisting of students. The location that will be focused on is students who are online game users in Jakarta. Based on the research results obtained, the researchers succeeded in collecting 160 respondents, and based on the calculation results, the results were in accordance with the hypothesis, namely that there was a relationship between cognitive appraisal and social skills in students who played online games.

Key Word: Cognitive Appraisal, Social Skills, Online Games, Jakarta Students

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah.....	7
I.3 Tujuan Penelitian.....	7
I.4 Manfaat Penelitian	7
I.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
I.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
II.1 Keterampilan Sosial.....	8
II.1.1 Definisi Keterampilan Sosial	8
II.1.2 Dimensi Keterampilan Sosial.....	9

II.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial	9
II.2 <i>Cognitive Appraisal</i>	11
II.2.1 Definisi <i>Cognitive Appraisal</i>	11
II.2.2 Indikator <i>Cognitive Appraisal</i>	11
II.3 <i>Game Online</i>	12
II.3.1 Definisi <i>Game Online</i>	12
II.3.2 Dampak <i>Game Online</i>	13
II.4 Penelitian Terdahulu	13
II.5 Dinamika Hubungan Antara <i>Cognitive Appraisal</i> Dengan Keterampilan Sosial Pemain Game.....	19
II.6 Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
III.1 Desain Penelitian.....	22
III.2 Variable Penelitian.....	22
III.2.1 Identifikasi Penelitian	22
III.2.2 Definisi Operasional Variabel	22
III.3 Subjek Penelitian.....	23
III.3.1 Populasi Dan Sampel Penelitian	23
III.3.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	23
III.4 Metode Dan Alat Pengumpulan Data Penelitian	24
III.4.1 Alat Ukur <i>Social Skill Scale</i>	24
III.4.1.1 Deskripsi <i>Social Skill Scale</i>	24
III.4.1.2 Validitas Alat Ukur <i>Social Skill Scale</i>	24
III.4.1.3 Reliabilitas Alat Ukur <i>Social Skill Scale</i>	25

III.4.1.4 Adaptasi Alat Ukur Social Skill Scale.....	25
III.4.1.5 Skoring Alat Ukur Social Skill Scale	26
III.4.2 Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	26
III.4.2.1 Deskripsi Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	26
III.4.2.2 Validitas Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	27
III.4.2.3 Reliabilitas Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	27
III.4.2.4 Adaptasi Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	28
III.4.2.5 Skoring Alat Ukur <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	28
III.5 Teknik Analisis Data.....	29
III.5.1 Analisa Deskriptif	29
III.5.2 Uji Asumsi Klasik.....	29
III.5.2.1 Uji Normalitas	29
III.5.2.2 Uji Homogenitas	29
III.5.3 Uji Hipotesis	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
IV.1 Gambaran Subjek Penelitian.....	30
IV.1.1 Kuesioner Penelitian	30
IV.1.2 Data Responden	30
IV.2 Analisis Deskriptif	33

IV.3 Uji Normalitas Data.....	34
IV.4 Uji Homogenitas.....	35
IV.5 Uji Hipotesis	36
IV.5.1 Uji Rank Spearman	36
IV.6 Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
V.1 Kesimpulan	39
V.2 Keterbatasan.....	39
V.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	44



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Blue Print Skala Keterampilan Sosial	24
Tabel 3.2 <i>Blue Print Emotion Regulation Questionnaire</i> Dimensi <i>Cognitive Appraisal</i>	26
Tabel 4.1 Data Responden Berdasarkan Usia	31
Tabel 4.2 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	32
Tabel 4.3 Data Responden Berdasarkan Durasi Bermain.....	32
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif.....	33
Tabel 4.5 N-Total	34
Tabel 4.6 Kategorisasi Keterampilan Sosial	34
Tabel 4.7 Kategorisasi Cognitive Appraisal.....	34
Tabel 4.8 Tes Uji Kolmogorov-Smirnov	35
Tabel 4.9 Tes Homogenitas Varians	35
Tabel 4.10 Korelasi Rank Spearman	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
-----------------------------------	----

