

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-1



Diajukan oleh:

Nita Puspita Dewi

F 100 040 181

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana S-1 Psikologi**

Diajukan oleh :

Nita Puspita Dewi
F 100 040 181

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Disusun oleh :

Nita Puspita Dewi

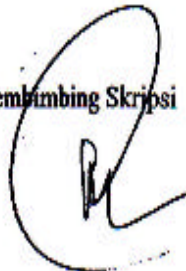
F 100 040 181

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan

Dewan Penguji

Oleh :

Pembimbing Skripsi



(Taufik, S.Psi., M.Si., P.hD)

tanggal, 27 oktober 2014

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nita Puspita Dewi
F 100 040 181

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Nopember 2014
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

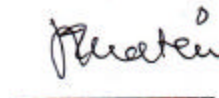
Penguji utama

Taufik, M.Si, P.hD




Penguji pendamping I

Dra. Partini, M.Si



Penguji pendamping II

Santi Sulandari, S.Psi, M.Ger



Surakarta, 26 Nopember 2014
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan,



Taufik, S.Psi., M.Si., P.hD

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohiim,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nita Puspita Dewi
NIM : F 100 040 181
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Judul : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang Saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya Saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah Saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal Saya terima.

Surakarta, 7 November 2014
Yang membuat pernyataan,



Nita Puspita Dewi
0857 4100 7989



**VISI - MISI - TUJUAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

VISI

- ✍ Menjadi pusat pendidikan psikologi yang mengedepankan risalah Islam dan budaya Indonesia

MISI

- ✍ Mengembangkan pendidikan psikologi di tingkat sarjana dan magister psikologi profesi
- ✍ Mengembangkan sumber daya manusia berbasis pengetahuan psikologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

TUJUAN

- ✍ Menjadi fakultas psikologi yang terkemuka di Indonesia
- ✍ Meningkatkan peran psikologi dalam upaya membangun kualitas mental masyarakat

MOTTO

*“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu
sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu’ ”*
(Q.S. Al-Baqarah : 45)

PERSEMBAHAN

*Sebuah karya sederhana bagi mereka
yang menantikan saat-saat indah ini :*

*Kedua orangtua penulis, Bapak dan Ibu Tercinta
untuk kasih sayang dan do'a yang selalu ada
dan akan terus mengalir.....terima kasih*

*Kakak dan Adik tersayang Mas Bowo – Yuni,
yang tak lelah memberi motivasi dan support pada penulis.*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat, hidayah dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan karya sederhana ini.

Satu hal yang penulis sadari, bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini, tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati dan penghargaan yang tulus, penulis mengucapkan terimakasih yang tiada terhingga kepada :

1. Bapak Taufik P.hD, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, seklagius embimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi ini.
2. Kedua Penguji Penulis, Ibu Partini dan Ibu Santi, terima kasih atas semua kritik dan saran yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan karya ini.
3. Para Dosen yang telah memberikan Ilmu yang tak terbatas pada penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
4. Jajaran Tata Usaha dan Unit Biro Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta atas kesediaannya membantu penulis dalam segala urusan mengenai skripsi.
5. Pimpinan Aura Game Online atas kepercayaan yang diberikan kepada penulis sehingga berkenan memberikan ijin penelitian.

6. Ari Panji wijaya, atas semua dorongan, kesabaran dan kasih sayang, sehingga penulis bersemangat menyelesaikan karya yang sangat ditunggu ini, terima kasih, Nda.
7. Support yang tak pernah habis dari sahabat-sahabat tersayang. Ageng Anggita, Annice Widya, Sari Halifah, Putri Rizky. Kalian benar-benar sahabat terbaik.
8. Keluarga di Solo dan Kost Alifvia yang baik hati. Mbak Watik, Mas Rori, Fitri, Ali, Yeni, Tulis, Ifah, Yosi, Yuli, Santi, Siska. Terima kasih untuk kebersamaan kalian selama ini.
9. Teman-teman komunitas gamers Aurora Game Online yang telah menjadi responden penelitian.
10. Sahabat-sahabat penulis di F.Psi UMS yang telah memberi dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Rizka, Ajan, Icha, Adam, Wawan. Kita Bisa, teman !
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga karya sederhana ini dapat memberikan sumbangan dan manfaat khususnya bagi perkembangan dunia psikologi serta tidak terhenti pada penelitian ini saja. Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Surakarta, 26 November 2014

Penulis

Nita Puspita Dewi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN VISI – MISI – TUJUAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Interaksi sosial	8
1. Pengertian interaksi sosial.....	8
2. Aspek-aspek Interaksi sosial	9

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.....	11
4. Bentuk-bentuk Interaksi sosial	13
B. Intensitas bermain game online	16
1. Pengertian intensitas bermain game online	16
2. Aspek-aspek intensitas bermain game online	18
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online	21
4. Dampak bermain game online	24
C. Hubungan antara Intensitas bermain game online dengan Interaksi sosial	26
D. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian	31
B. Definisi Operasional Penelitian	31
C. Populasi Sampel Sampling	32
D. Metode Pengumpulan Data	33
E. Validitas dan Reliabilitas.....	34
F. Metode Analisis Data	37

BAB IV. LAPORAN PENELITIAN

A. Persiapan Penelitian	39
1. Orientasi kancan penelitian	39
2. Penyusunan alat pengumpul data	40

B. Pelaksanaan Penelitian	41
1. Penentuan subjek penelitian.....	41
2. Pengumpulan data	42
3. Pelaksanaan skoring	43
4. Perhitungan daya beda aitem dan reliabilitas	43
C. Uji Asumsi	45
D. Analisis Data	45
E. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran-saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Blue print</i> skala intensitas bermain game online	32
2. <i>Blue print</i> skala Interaksi sosial	33
3. Susunan aitem skala intensitas bermain game online yang valid dan gugur	44
4. Susunan aitem skala Interaksi sosial yang valid dan gugur	44
5. Frekuensi dan presentase intensitas bermain game online	47
6. Frekuensi dan presentase interaksi sosial.....	48
7. Uji Hipotesis <i>Product Moment</i> dan Sumbangan Efektif.....	49

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan	Halaman
1. Dinamika psikologis hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan interaksi sosial pada remaja.....	29
2. Struktur organisasi aurora	40

Grafik	Halaman
1. Tingkat Intensitas Bermain Game Online	47
2. Tingkat Interaksi Sosial.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Data Butir dan Hasil Perhitungan Validitas-Reliabilitas	
Skala Intensitas bermain game online	59
B. Data Butir Dan Hasil Perhitungan Validitas-Reliabilitas Skala	
Interaksi sosial	68
C. Uji Asumsi Normalitas dan Linieritas.....	80
D. Hasil Analisis Data Product Moment	82
E. Kurva Kategorisasi	87
F. Skala Penelitian.....	90
G. Surat Ijin Penelitian dan Surat Bukti Penelitian	97

ABSTRAKSI

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat, namun banyak remaja yang kurang peduli dengan lingkungan sosial, tidak empati, egois dan apatis. Kondisi ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya yaitu Kebiasaan bermain *game*. Kebiasaan bermain *game* membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja; 2) Sumbangan intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial; 3) Tingkat intensitas bermain *game online* dan tingkat interaksi sosial pada remaja. Hipotesis yang diajukan: Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial.

Subjek penelitian ini yaitu remaja penggemar *game online* dengan karakteristik antara lain, subjek berusia antara 15 sampai 22 tahun, sering bermain di *game centre Aurora*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 45 orang. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala interaksi sosial. Metode analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Berdasarkan hasil analisis *product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar $-0,519$; $p = 0,000$ ($p < 0,01$) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial sebesar 27%. Berdasarkan pengkategorian diketahui intensitas bermain *game online* memiliki rerata empirik (RE) sebesar 69,60 dan rerata hipotetik (RH) 67,5 berarti intensitas bermain *game online* subjek penelitian tergolong sedang. Variabel interaksi sosial mempunyai rerata empirik (RE) 62,63 dan rerata hipotetik (RH) 65 berarti interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang.

Kesimpulan penelitian adalah ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial

Kata kunci: intensitas bermain *game online*, interaksi sosial.

