

**HUBUNGAN KECEMASAN DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh

Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh:

Muhammad Ricky Yusuf Achsani

F 100 182 153

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

**HUBUNGAN KECEMASAN DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan oleh :

Muhammad Ricky Yusuf Achsani

F 100 182 153

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN
HUBUNGAN KECEMASAN DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN
SKRIPSI

Oleh :

Muhammad Ricky Yusuf Achsani

F 100 182 153

Telah disetujui untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh :

Pembimbing



Dra. Partini, M.Si

4 Januari 2023

NIK.NIDN : 594/614066501

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN KECEMASAN DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

Yang diajukan oleh :

Muhammad Ricky Yusuf Achsani

F 100 182 153

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

19 Januari 2023

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua Sidang

Dra. Partini, M.Si



Penguji I

Wisnu Sri Hertinjung. S.Psi., M.Si



Penguji II

Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si., Psikolog



Surakarta, 19 Januari 2023

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan,



Prof. Taufik S.Psi., M.Si., Ph.D

NIK.NIDN: 799/0629037401

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ricky yusuf Achsani

NIM : F 100 182 153

Fakultas : Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Hubungan Kecemasan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari
Jenis Kelamin

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak dapat terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya juga menyatakan bahwa hasil karya ini adalah benar-benar karya saya pribadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila dilain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Yang Menyatakan

Surakarta, 4 Januari 2023



Muhammad Ricky Yusuf Achsani

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini juga tidak akan selesai tanpa adanya bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, baik dalam bentuk doa, fasilitas, semangat, nasihat, kritik dan saran yang penulis terima dari orang-orang terdekat dan berjasa dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan kemudahan dan pencerahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Ichsanudin dan Ibu Desy serta Adik peneliti yaitu Zahra dan Hanum yang selalu memberikan doa, dukungan, arahan, semangat, dan fasilitas penunjang dalam penyusunan skripsi sehingga skripsi dapat terselesaikan.
3. Bapak Prof. Taufik, S.Psi., M.Si., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Terima kasih kepada Ibu Dra. Partini, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing, menyempatkan waktu dan tenaganya, serta memberikan motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Dosen, Staff Tata Usaha, Biro Skripsi dan Olah Data Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan, semoga selalu diberikan keberkahan. Seluruh teman-teman yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Terimakasih kepada seluruh teman-teman yang saya respect dan pihak dibalik layar yang membantu tanpa sepengetahuan peneliti.
7. Selalu kagum dan sangat berterimakasih dengan diri sendiri karena dapat menyelesaikan gelar sarjana psikologi.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
PENDAHULUAN	3
METODE	21
HASIL	29
PEMBAHASAN	33
KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	<i>Blueprint Rancangan Skala Kecanduann Game Online Sebelum Uji Validasi</i>	24
Tabel 2.	<i>Blueprint Rancangan Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Validasi</i>	24
Tabel 3.	<i>Blueprint Rancangan Skala Kecemasan</i>	25
Tabel 4.	<i>Data Demografis</i>	29
Tabel 5.	<i>Data Uji Normalitas.....</i>	30
Tabel 6.	<i>Uji Linearitas</i>	30
Tabel 7.	<i>Data Uji Heterokedastisitas</i>	31
Tabel 8.	<i>Data Uji Homogenitas</i>	31
Tabel 9.	<i>Data Uji Anakova.....</i>	31
Tabel 10.	<i>Data Uji Beda Independent T-Test Berdasarkan Jenis Kelamin ..</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Blueprint Rancangan Skala Sebelum Uji Validitas.....	48
Lampiran 2.	Blueprint Rancangan Skala Setelah Uji Validitas	50
Lampiran 3.	Skala Sebelum Uji Validitas.....	53
Lampiran 4.	Skala Setelah Uji Validitas	56
Lampiran 5.	Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	59
Lampiran 6.	Uji Asumsi Klasik	64
Lampiran 7.	Uji Hipotesis.....	70
Lampiran 8.	Kategorisasi	72
Lampiran 9.	Informed Consent (IC)	76
Lampiran 10.	Bukti Analisis Data.....	77
Lampiran 11.	Surat Bukti Uji Turnitin.....	78

HUBUNGAN KECEMASAN DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN

Muhammad Ricky Yusuf Achsani¹, Partini²

f100180153@student.ums.ac.id¹, partini@ums.ac.id²

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Tingginya penggunaan *game online* hingga mengalami kecanduan dapat mengganggu psikologis remaja, sehingga remaja rentan mengalami kecanduan *game online*, perkembangan zaman membuat remaja mudah untuk mengakses *game online*. Kecanduan *game online* dipengaruhi banyak faktor yang salah satunya adalah kecemasan. Penelitian ini dilakukan untuk menguji hubungan kecemasan dengan kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari jenis kelamin. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif yang melibatkan 207 remaja dengan usia 12-21 tahun berdomisili di Solo Raya, penelitian ini menggunakan instrumen skala kecemasan, dan skala kecanduan *game online*. Alat ukur tersebut terbukti valid dan reliabel sebagai instrumen pengumpulan data. Partisipan ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria remaja usia 12-21 tahun, yang terindikasi bermain *game online* kurang lebih 1-3 jam perhari dan berdomisili di Solo Raya. Analisis data menggunakan *prudent moment* menemukan hasil bahwa terdapat hubungan antara variabel kecemasan dengan variabel kecanduan *game online*, diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,463 dan Sig. (1-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) artinya terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kecemasan dengan kecanduan *game online* pada remaja. Uji beda menggunakan *independent t-test* berdasarkan jenis kelamin menunjukkan variabel kecemasan diperoleh signifikansi sebesar 0,195 ($p > 0,05$), artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara jenis kelamin pada variabel kecemasan, dan variabel kecanduan *game online* diperoleh signifikansi sebesar 0,076 ($p > 0,05$), artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara jenis kelamin pada variabel kecanduan *game online*. Sumbangan efektif pada variabel kecemasan dengan variabel kecanduan *game online* menunjukkan presentase sebesar 21,4% dan 78,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata kunci : jenis kelamin, kecanduan *game online*, kecemasan, remaja

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ANXIETY AND ONLINE GAME ADDICTION IN
ADOLESCENTS VIEWED FROM GENDER**

Muhammad Ricky Yusuf Achsani¹, Partini²

f100180153@student.ums.ac.id¹, partini@ums.ac.id²

Faculty of Psychology, University of Muhammadiyah Surakarta

Abstract

The high use of online games to the point where they become addicted can disrupt the psychology of adolescents, so that adolescents are vulnerable to addiction to online games. The times have made it easy for teenagers to access online games. Online game addiction is influenced by many factors, one of which is anxiety. This study was conducted to examine the relationship between anxiety and online game addiction in adolescents in terms of gender. The research was conducted using a quantitative method involving 207 adolescents aged 12-21 years living in Solo Raya. This study used an anxiety scale instrument and an online game addiction scale. The measuring instrument has proven to be valid and reliable as a data collection instrument. Participants were determined using a purposive sampling technique with the criteria of youth aged 12-21 years, who indicated playing online games for approximately 1-3 hours per day and domiciled in Solo Raya. Data analysis using the product moment found that there was a relationship between the anxiety variable and the online game addiction variable, an r_{xy} value of 0.463 was obtained and Sig. (1-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$) means that there is a very significant positive relationship between anxiety and online game addiction in adolescents. A different test using the independent t-test based on gender showed that the anxiety variable obtained a significance of 0.195 ($p > 0.05$), meaning that there was no significant difference between the sexes in the anxiety variable, and the online game addiction variable obtained a significance of 0.076 ($p > 0.05$), meaning that there is no significant difference between the sexes in the online game addiction variable. The effective contribution to the anxiety variable with the online game addiction variable shows a percentage of 21.4% and 78.6% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: gender, online game addiction, anxiety, adolescents