

**HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA  
DAN ANAK DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

**MARCELLINUS KRISNATAMA ADI WICAKSANA**

**11.40.0144**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2016**

**HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA  
DAN ANAK DENGAN ADIKSIGAME *ONLINE***

**SKRIPSI**

**MARCELLINUS KRISNATAMA ADI WICAKSANA**

**11.40.0144**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2016**

**HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA  
DAN ANAK DENGAN ADIKSIGAME *ONLINE***

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang  
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna  
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

**MARCELLINUS KRISNATAMA ADI WICAKSANA**

**11.40.0144**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2016**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi**

**Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang**

**dan diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna**

**Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

Pada Tanggal: 14 Juni 2016

Mengesahkan

Fakultas Psikologi

Universitas Katolik Soegijapranata

Dekan,



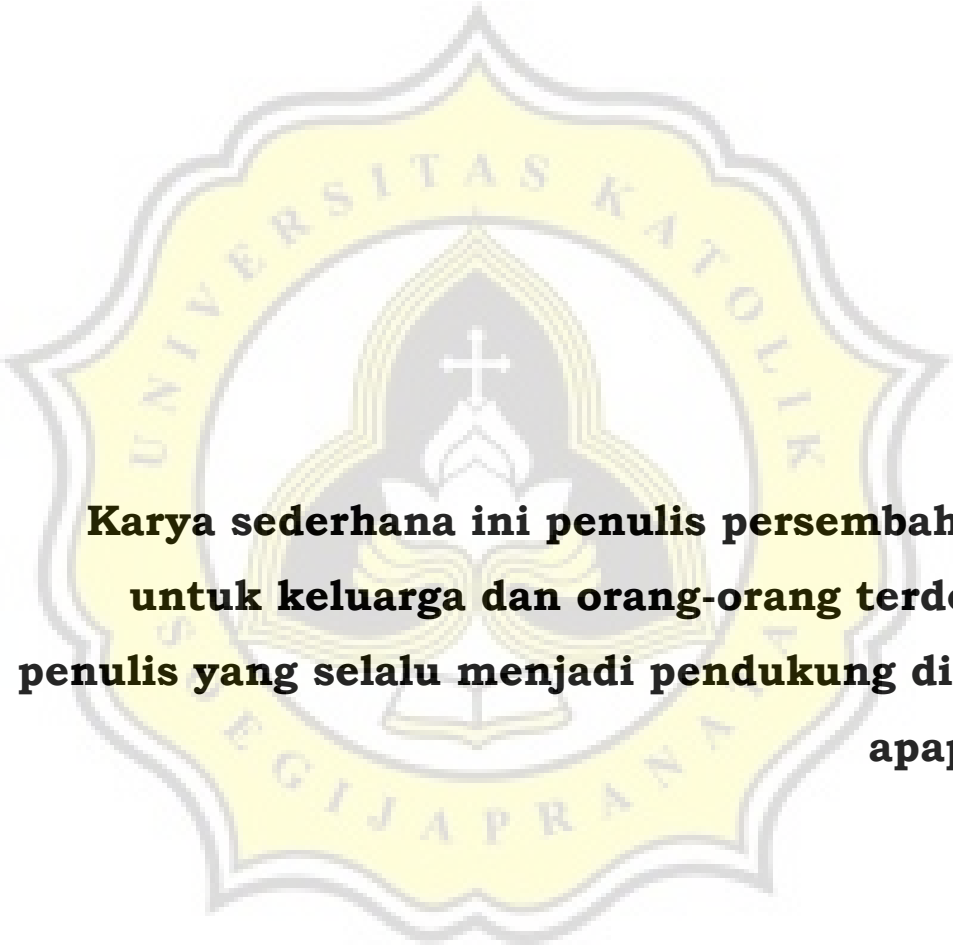
Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes.

**Dewan Penguji**

1. Drs. D.P. Budi Susetyo, M.Si
2. Drs. Y. Sudiantara, BTh., M.S
3. Drs. George Hardjanta, M.Si

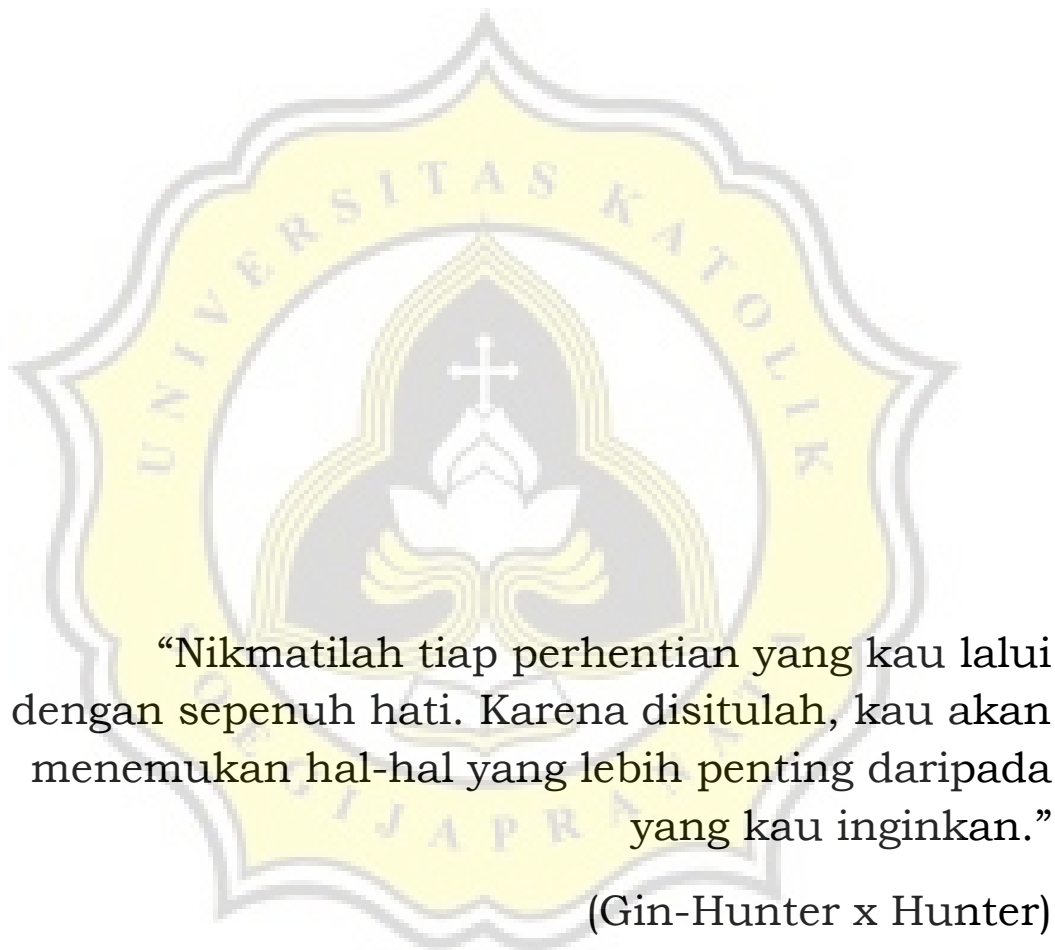


## PERSEMBAHAN

The logo of Universitas Katolik Gregoriana is a yellow shield-shaped emblem with a scalloped border. Inside the shield, there is a central figure of a white dove with its wings spread, perched on a white cross. The text "UNIVERSITAS KATOLIK" is written in a semi-circle at the top, and "GREGORIANA" is written in a semi-circle at the bottom.

**Karya sederhana ini penulis persembahkan  
untuk keluarga dan orang-orang terdekat  
penulis yang selalu menjadi pendukung disaat  
apapun.**

## MOTO



“Nikmatilah tiap perhentian yang kau lalui dengan sepenuh hati. Karena disitulah, kau akan menemukan hal-hal yang lebih penting daripada yang kau inginkan.”

(Gin-Hunter x Hunter)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas limpahan berkah dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan anak dengan Adiksi *Game Online*”

Penelitian ini disusun guna melengkap tugas dan syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik, secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Bapak Drs. George Hardjanta, M.Si selaku Dosen Pembimbing serta orang tua saya dikampus yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Skripsi.
3. Ibu Lucia Trisni Widianingtanti, S.Psi., M.Si selaku Dosen Wali yang telah memberikan pengarahan dalam perwalian.
4. Ibu Damasia Linggarjati Novi, S.Psi., MA selaku dosen penguji proposal.
5. Bapak Drs. D.P Budi Susetyo, M.Si dan Bapak Drs. Y. Sudiantara, Bth., M.S selaku dosen penguji skripsi.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen, seluruh Staff Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah membekali ilmu pengetahuan.

7. Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan serta membuat saya termotivasi sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir saya dengan baik.
8. Maria Francine Yuka Oktiwiditantri yang tidak hentinya menjadi penyemangat dan menemani penulis biarpun berada di kota yang berbeda.
9. Sahabat-sahabat yang sudah seperti saudara bagi saya “geng *pentul*” Patrick, Jordy, Arel, Edo, Bang Juan yang selalu saling mendukung dan tidak pernah mendikte. Terima kasih telah memberi warna indah dalam masa perkuliahan saya.
10. Sahabat “*pisang ambon*” Fandy, Vika, Veti yang selalu memberi dukungan dengan caranya.
11. Teman-teman *VersusGame Centre Yeremia*”bohank”, Martin, Pandit, Artha, Pak Budi, Kaks Telors, Ucup, Ian, Ibul yang sudah merelakan waktunya untuk membantu saya dalam penelitian ini.
12. Teman-teman BEMF Psikologi 2013-2014 (Edo, Daniel, Putri, Cetrika, Prana, Benny, Adi, Shabrina, Gitabookyn, Intan-nduty, Ira, Hanna, Adi-Jambrong). Terima kasih untuk satu periode pembelajarannya.
13. Teman-teman dan semua yang tak sanggup saya ucapkan satu per satu yang telah mendukung, memberikan pembelajaran dan menerima saya.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari



pembaca supaya penulis dapat menyusun penelitian selanjutnya. Terima Kasih.

Semarang, Mei 2016

Penulis



# HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE*

Marcellinus Krisnatama Adi Wicaksana

11.40.0144

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

## ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik Hubungan antara Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan anak dengan Adiksi Game Online. Penelitian ini dilaksanakan di *Versus game centre*, *WoW game centre*, *Lego's game centre* Semarang. Subjek berjumlah 60 yaitu pemain *game online* di *Versus*, *WoW*, dan *Lego's game centre*, Penelitian ini menggunakan *Incidental sampling*. Untuk mengungkap kecanduan bermain *game online* digunakan skala Adiksi *game online*. Untuk mengungkap komunikasi interpersonal digunakan skala komunikasi interpersonal. Hasil analisis data diuji dengan Korelasi *Product Moment* yang menunjukkan hipotesis tidak dapat diterima yang menyatakan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan kecanduan bermain *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan  $r_{xy}$  sebesar 0,395 dengan  $p < 0,01$ . Sumbagan efektif komunikasi interpersonal terhadap kecanduan bermain *game online* adalah sebesar 15,6%.

**Kata Kunci** : Komunikasi Interpersonal, Kecanduan Bermain *Game Online*.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN SYARAT MEMPEROLEHGELAR SARJANA</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAKSI</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	6
C. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II : TINJAUAN TEORI</b> .....	8
A. Adiksi <i>Game Online</i> .....	8
1. Pengertian Adiksi <i>Game Online</i> .....	8
2. Aspek-aspek yang Memengaruhi Adiksi <i>Game Online</i> .....	9
3. Faktor-faktor Adiksi <i>Game Online</i> .....	10
B. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak .....	11
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak .	11

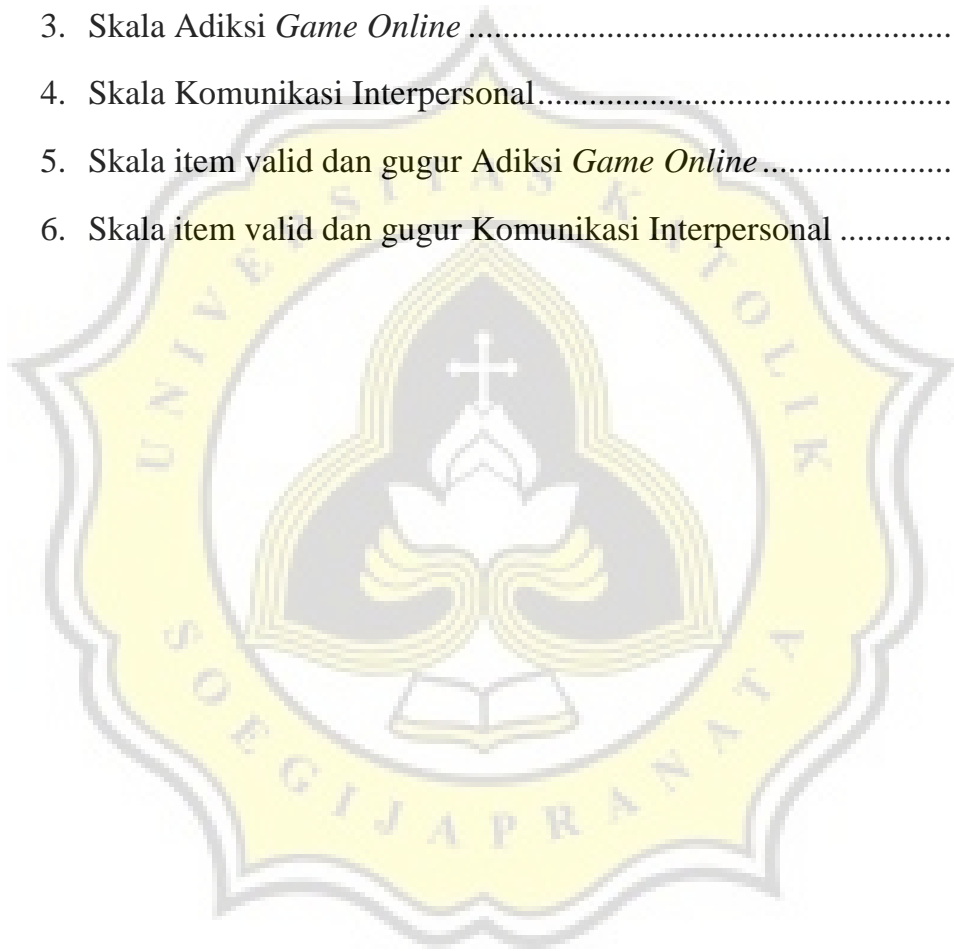
2. Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak	13
C. Hubungan Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak dengan Adiksi <i>Game Online</i> .....	15
D. Hipotesis .....	18
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	19
A. Jenis Penelitian Penelitian .....	19
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	19
C. Definisi Operasional .....	20
D. Subjek Penelitian .....	21
1. Populasi .....	21
2. Teknik Pengambilan Sampel .....	21
E. Metode Pengumpulan Data .....	22
F. Uji Coba Alat Ukur.....	25
1. Validitas Alat Ukur .....	25
2. Reliabilitas Alat Ukur .....	26
G. Metode Analisis Data .....	27
<b>BAB IV : LAPORAN PENELITIAN</b> .....	28
A. Orientasi Kancan Penelitian .....	28
B. Persiapan Penelitian.....	29
1. Penyusunan Alat Ukur .....	29
a. Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	29
b. Skala Komunikasi Interpersonal.....	30
2. Perijinan Penelitian .....	30
C. Pengumpulan Data.....	31
D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	32

1. Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	32
a. Validitas Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	32
b. Reliabilitas Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	32
2. Skala Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak.....	33
a. Validitas Skala Komunikasi Interpersonal .....	33
b. Reliabilitas Skala Komunikasi Interpersonal .....	33
<b>BAB V : HASIL PENELITIAN</b> .....	34
A. Uji Asumsi .....	34
1. Uji Normalitas .....	34
a. Adiksi <i>Game Online</i> .....	34
b. Komunikasi Interpersonal.....	35
2. Uji Linieritas .....	35
B. Uji Hipotesis .....	35
C. Pembahasan .....	36
<b>BAB VI : PENUTUP</b> .....	42
A. Kesimpulan .....	42
B. Saran .....	42
1. Bagi Orang Tua .....	42
2. Bagi Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> .....	43
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	44

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. <i>Blue print</i> Komunikasi Interpersonal .....	24
2. <i>Blue print</i> Adiksi <i>Game Online</i> .....	25
3. Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	29
4. Skala Komunikasi Interpersonal.....	30
5. Skala item valid dan gugur Adiksi <i>Game Online</i> .....	32
6. Skala item valid dan gugur Komunikasi Interpersonal .....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A</b> Skala Penelitian .....	46
A-1 Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	48
A-2 Skala Komunikasi Interpersonal.....	51
<b>Lampiran B</b> Data Uji Coba .....	54
B-1 Data Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	55
B-2 Data Skala Komunikasi Interpersonal .....	57
<b>Lampiran C</b> Validitas dan Reliabilitas.....	59
C-1 Validitas dan Reliabilitas Adiksi <i>Game Online</i> .....	60
C-2 Validitas dan Reliabilitas Komunikasi Interpersonal .....	66
<b>Lampiran D</b> Data Penelitian.....	72
<b>Lampiran E</b> Uji Asumsi .....	75
E-1 Normalitas .....	76
E-2 Linieritas .....	78
<b>Lampiran F</b> Analisis Data.....	81
<b>Lampiran G</b> Perijinan.....	83
G-1 Surat Ijin Penelitian .....	84
G-2 Surat Bukti Penelitian .....	87