

**HUBUNGAN ADIKSI *GAMES ONLINE* DENGAN  
KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA**

**SKRIPSI**

**Disusun oleh:**

**ADELIA SEPTANTI**

**12.40.0240**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2017**

**HUBUNGAN ADIKSI *GAMES ONLINE* DENGAN  
KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi**

**Universitas Katolik Soegijapranata Semarang**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna**

**Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

**Disusun oleh:**

**ADELIA SEPTANTI**

**12.40.0240**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima Untuk  
Memenuhi Sebagian Besar Syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana  
Psikologi

Pada Tanggal  
24 Januari 2017

Mengesahkan  
Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Dekan,

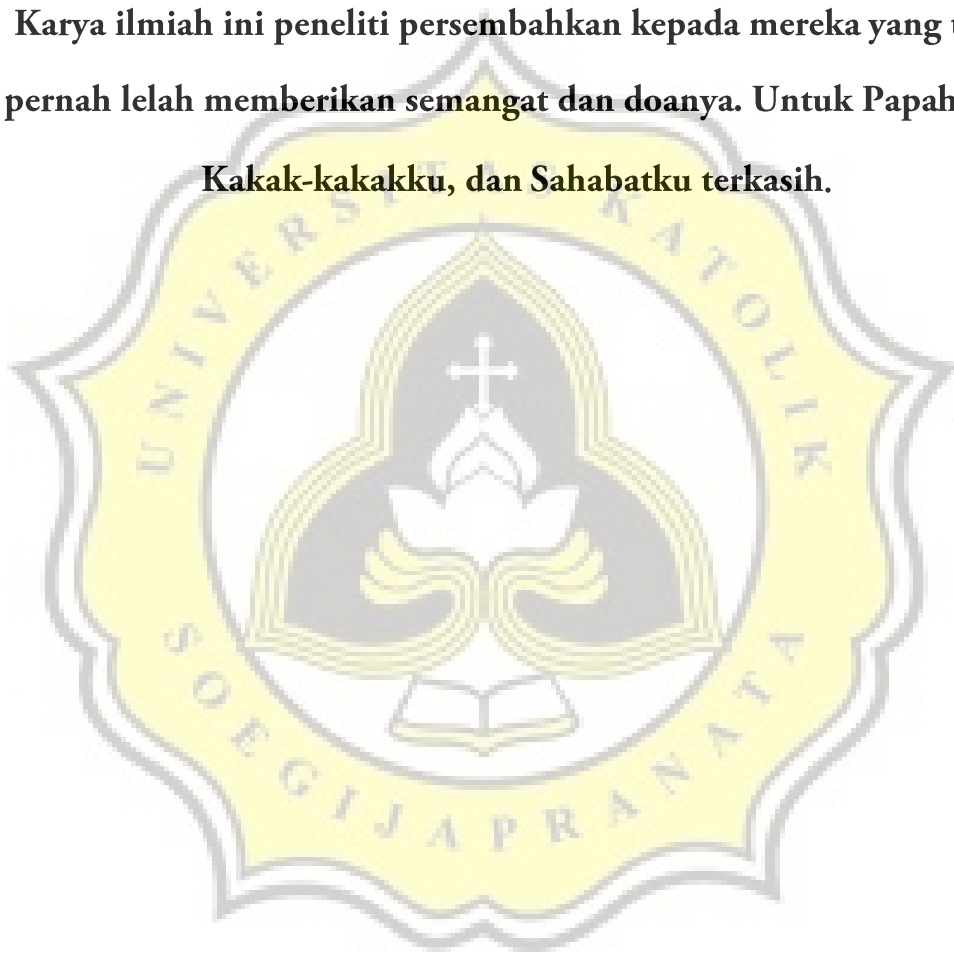
  
(Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes)

Dewan Penguji:

1. Drs. M. Suharsono, M.Si
2. Drs. Y. Sudiantara, Bth., M.S
3. Th. Dewi Setyorini, S.Psi., M.Si

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini peneliti persembahkan kepada mereka yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan doanya. Untuk Papah, Ibu, Kakak-kakakku, dan Sahabatku terkasih.



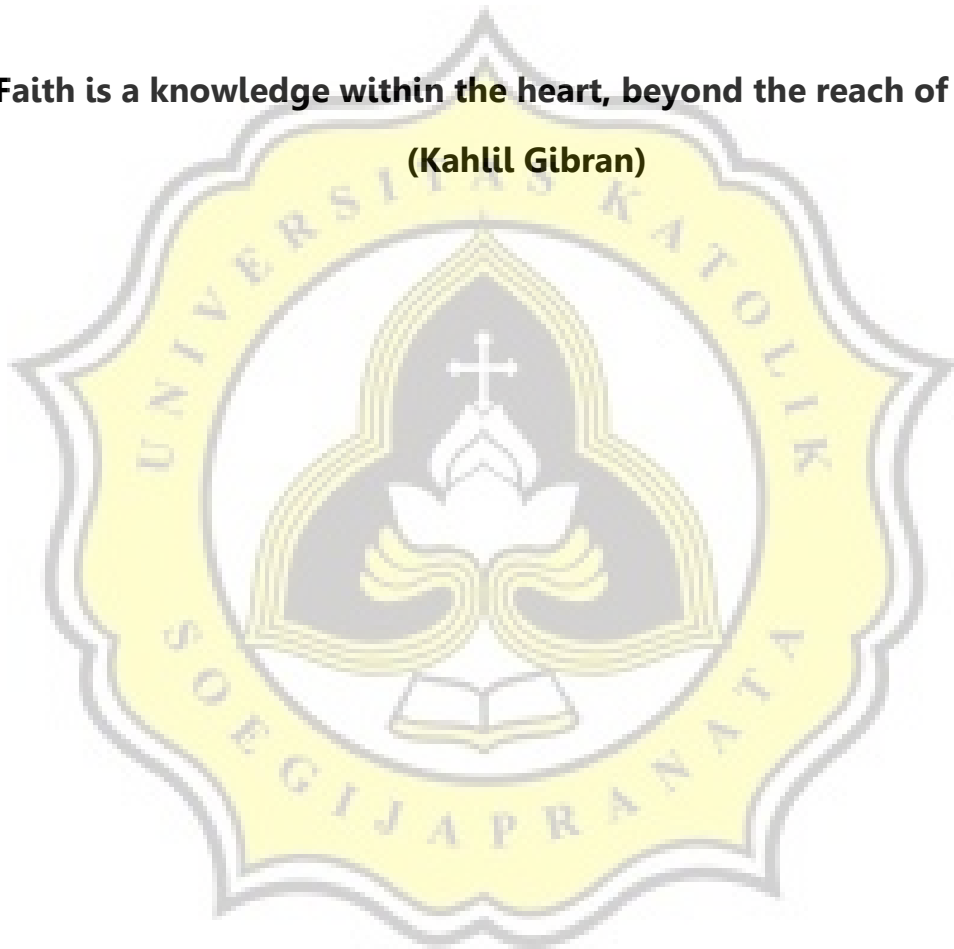
## HALAMAN MOTO

*Always speak by data*

(H. Suprpto)

**Faith is a knowledge within the heart, beyond the reach of proof**

**(Kahlil Gibran)**



## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat, rahmat, dan limpahan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penelitian ini disusun guna melengkapi tugas dan syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini dapat selesai dengan baik tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik. Oleh karena itu, dengan segala bentuk kehormatan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Ibu Th.Dewi Setyorini, S.Psi., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan perhatiannya untuk membimbing penulis dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Lita Widyohastuti, S.Psi., M.Si selaku Dosen Wali yang telah memberikan pengarahan dan semangat juga solusi dalam perwalian.
4. Bapak Drs. Y. Sudiantara, M.S selaku dosen penguji proposal, terimakasih atas saran yang telah diberikan kepada penulis.
5. Bapak Drs. M.Suharsono, M.Si selaku dosen penguji skripsi

6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, seluruh Staff Tata Usaha, dan Perpustakaan, terima kasih atas ilmu pengetahuan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis
7. Kedua orang tua saya Bapak H. Suprpto dan Ibu Hj. Rumini B.sc yang tidak pernah henti memberikan dukungan, semangat dan doa terbaiknya.
8. Bapak Iko Sudjarmiko dan Ibu Tiwi yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan doa juga semangat pada penulis
9. Kakak-kakakku Aria Alantoni, S.I.P., Astri Maylinda, A.Md., Ersi Jati Semiyar, S.Pd., Atiko Martha, S.Pd., Adik Setiawan, yang setia membantu, dan menghibur penulis dalam penelitian.
10. Teman terkasihku, Atiko Novandhika Putra yang selalu memberikan waktu, tenaga, pemikiran, semangat dan kasih sayangnya kepada penulis. Terima Kasih
11. Prof. Dr. Faturochman, M.A yang selalu membantu penulis mencari sumber jurnal dan mendoakan setiap langkah penulis.
12. Debby Ivana Korry, Stella Inggar Yulita, Rinda Agustina, Audia Cendekiawati, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kehadirannya dalam memberikan semangat yang luar biasa ketika penulis mengalami kesulitan, terimakasih banyak untuk kalian.
13. Semua kawan seperjuangan sesama anak bimbing Ibu Dewi, mbak Galuh, mbak Tika, mbak Lucky, mbak Nimas, Iping, Hilda, Dila, Fena, Dimas, Ardian, dek Citya yang selalu

memberi dukungan, semangat, dan saling membantu, terimakasih untuk kekompakannya.

14. Fahmi Majid, Izam Yuanta, Tungki Tiyoko, Syaifa Laila Sany, Ramadhani Trihartanto yang selalu memberikan semangat, dan kesetiannya untuk selalu membantu penulis selama ini, terimakasih banyak.

15. Tujuh puluh subjek penelitian dan penjaga *games centre* yang sudah bersedia meluangkan waktunya, terimakasih banyak atas kerjasama dan bantuannya dalam mengumpulkan data untuk skripsi ini.

16. Segala pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namun membantu dalam kelancaran penelitian ini, terima kasih banyak.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Terima kasih.

Semarang, 24 Januari 2017

Penulis



# HUBUNGAN ADIKSI *GAMES ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA

**Adelia Septanti**

**12.40.0240**

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik hubungan adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan negatif adiksi *games online* dengan keterampilan sosial pada remaja di beberapa *games centre* di kelurahan Ngaliyan dan Banyumanik Semarang. Subyek penelitian terdiri dari 70 remaja yang berada di Kelurahan Ngaliyan dan Banyumanik Semarang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*. Skala yang digunakan adalah skala keterampilan sosial dan skala adiksi *games online*. Metode analisis yang digunakan adalah teknik korelasi *Product Moment*. Berdasarkan analisis data diperoleh nilai korelasi sebesar -0,702 secara signifikan (nilai sig.= 0,00 < 0,05). Hasil menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial. Semakin tinggi kecanduan *games online* pada remaja maka semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki remaja. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

**Kata kunci:** Keterampilan sosial, adiksi *games online*.