

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA  
DI PURWODADI**

**SKRIPSI**

**DEDDY DHARMAWAN**

**14.E1.0248**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

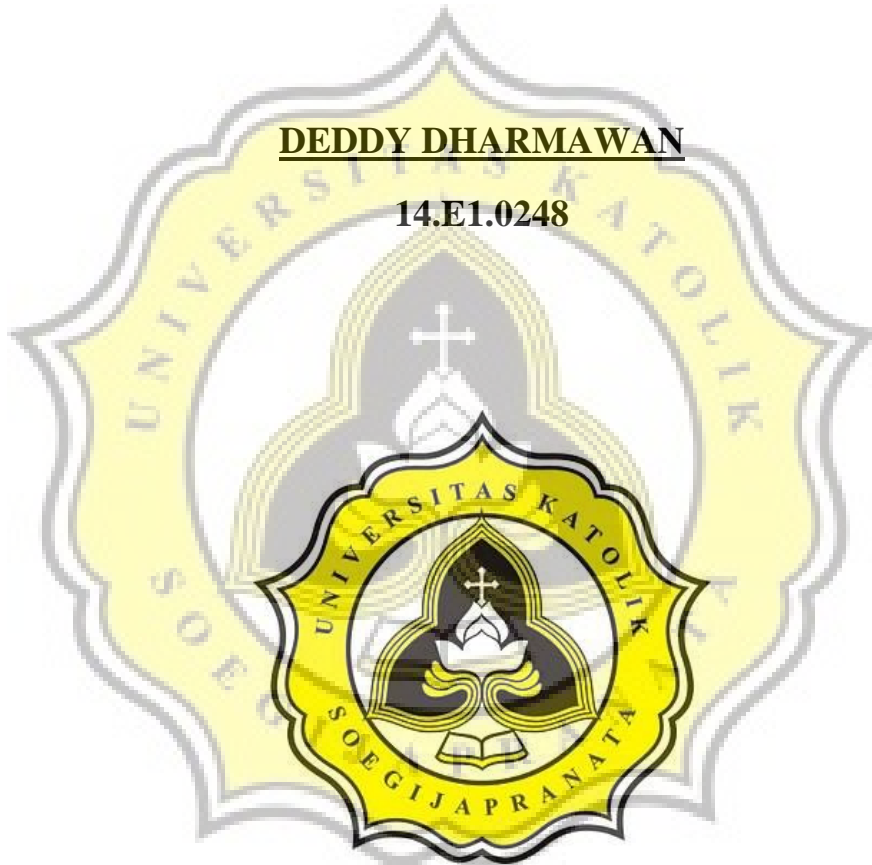
**2018**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA  
DI PURWODADI**

**SKRIPSI**

**DEDDY DHARMAWAN**

**14.E1.0248**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2018**

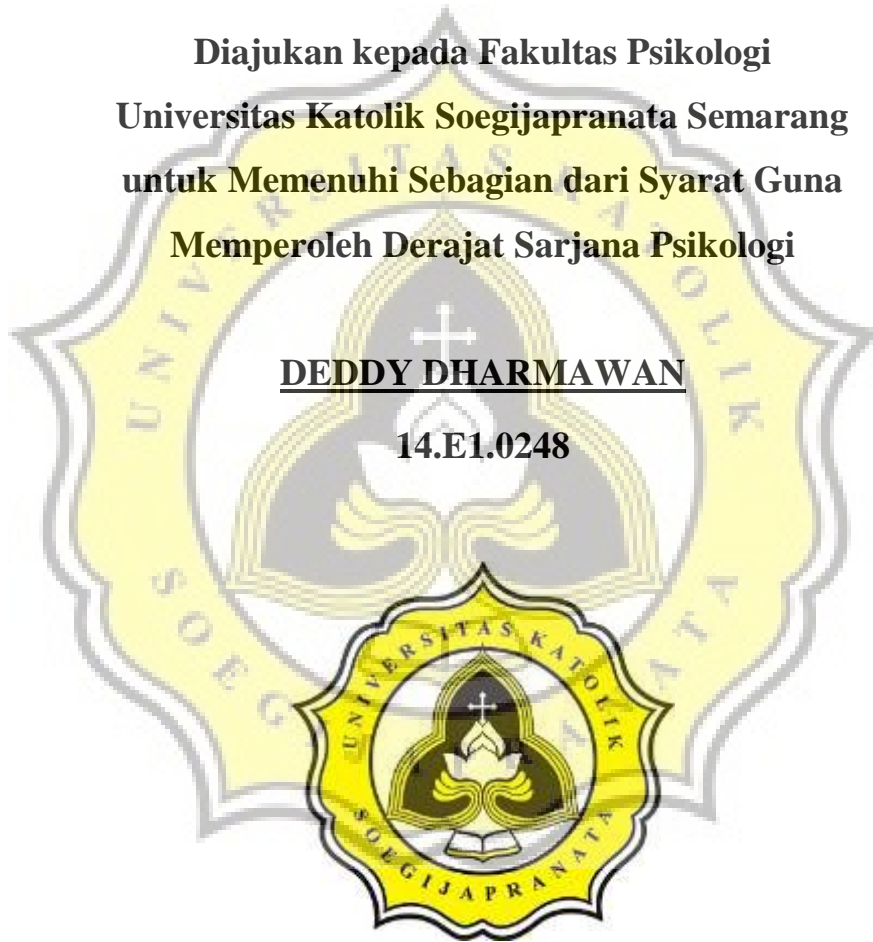
**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA  
DI PURWODADI**

**SKRIPSI**

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

**DEDDY DHARMAWAN**

**14.E1.0248**



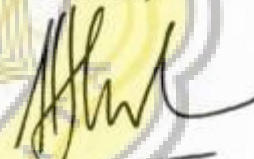
**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Dipertahankan di Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang  
Dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

Pada Tanggal  
21 Maret 2018

Mengesahkan  
Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Dekan,



Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes

**Dewan Penguji :**

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M. Kes
2. Dra. Emiliana Primastuti, M.Si
3. D. Linggarjati Novi, S. Psi, M. A



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Hasil karyaku ini kupersembahkan kepada Tuhan Yesus, Mama yang ada di surga, Papa dan Kakak, serta teman-teman ku.*



## MOTTO

*~ Berubah Untuk Membawa Perubahan~*



## UCAPAN TERIMAKASIH

Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa melimpahkan karunia dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. D. Linggarjati Novi, S. Psi, M. A, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran selama penyusunan skripsi.
3. Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes, selaku Dosen Wali yang telah membantu dan memberikan dukungan serta membimbing sejak pertama memasuki bangku perkuliahan hingga saat ini.
4. Seluruh Dosen Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang selama ini telah memberi ilmu dan pengetahuan baru untuk saya.
5. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, yang telah membantu dalam segala urusan administrasi dan surat perijinan.
6. Kepada Keluarga yang selalu mendukung saya.

7. Kepada Richa, yang telah dengan sabar mendampingi dan membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
8. Teman-teman saya semasa perkuliahan yang menjadikan saya pribadi yang baru.
9. Semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terima kasih.

Penulis menyadari tidak ada yang sempurna di dunia ini demikian juga dengan karya ini yang masih banyak kekurangannya. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, supaya penelitian selanjutnya menjadi lebih baik dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Semarang, 21 Maret 2018

Penulis



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU SEHAT PADA REMAJA  
DI PURWODADI**

**Deddy Dharmawan**

**14.E1.0248**

Fakultas Psikologi

Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

2018

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan perilaku sehat dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan negatif antara perilaku sehat dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi perilaku sehat maka semakin rendah kecanduan *game online*, demikian pula sebaliknya. Subjek pada penelitian ini adalah remaja akhir, 17-21 tahun yang berdomisili di Purwodadi, Grobogan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *isidental sampling*. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala perilaku sehat. Berdasarkan analisis data dengan teknik korelasi *product moment carl pearson* diperoleh  $r_{xy} = -0,829$  ( $p < 0,01$ ). Ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara perilaku sehat dengan kecanduan *game online*.

Kata kunci: kecanduan *game online*, perilaku sehat.

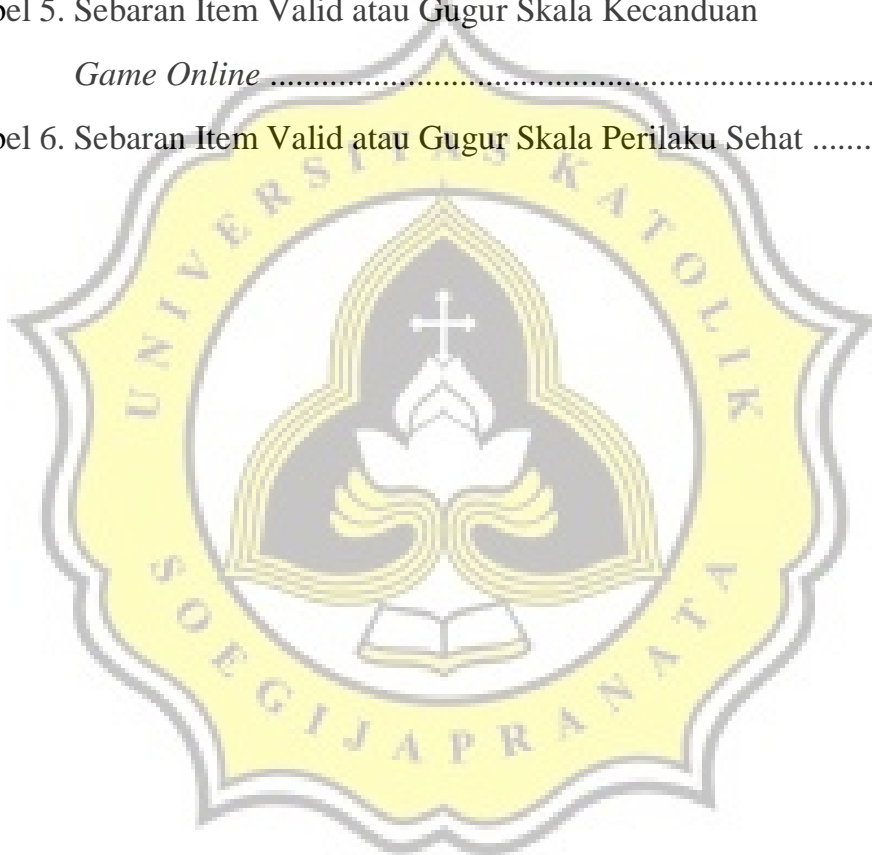
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAKSI .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	8
C. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
3. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
B. Perilaku Sehat .....	15
1. Pengertian Perilaku Sehat .....	15
2. Pengukuran Perilaku Sehat .....	16
C. Hubungan Antara Perilaku Sehat dengan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
D. Hipotesis .....	24

BAB III METODE PENELITIAN .....	25
A. Metode Penelitian yang Digunakan .....	25
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	25
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
2. Perilaku Sehat .....	26
D. Subjek Penelitian .....	26
E. Metode Pengukuran .....	27
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
2. Skala Perilaku Sehat .....	28
F. Uji Coba Alat Ukur .....	29
1. Validitas Alat Ukur .....	29
2. Reliabilitas Alat Ukur .....	29
G. Metode Analisis Data .....	30
BAB IV PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN .....	31
A. Orientasi Kancah Penelitian .....	31
B. Persiapan Penelitian .....	32
C. Pelaksanaan Penelitian .....	34
D. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	35
1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	35
2. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Sehat .....	36
BAB V HASIL PENELITIAN .....	38
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Uji Asumsi .....	38
a. Uji Normalitas .....	38
b. Uji Linieritas .....	39
2. Uji Hipotesis .....	39
B. Pembahasan .....	39
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	43
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	45
LAMPIRAN .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
Tabel 2. <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Sehat .....	28
Tabel 3. Sebaran Item Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	33
Tabel 4. Sebaran Item Skala Perilaku Sehat .....	34
Tabel 5. Sebaran Item Valid atau Gugur Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	36
Tabel 6. Sebaran Item Valid atau Gugur Skala Perilaku Sehat .....	37



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN .....	48
LAMPIRAN A : SKALA PENELITIAN .....	49
A-1 : SKALA KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> .....	50
A-2 : SKALA PERILAKU SEHAT .....	54
LAMPIRAN B : DATA PENELITIAN .....	58
B-1 : DATA PENELITIAN KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> .....	59
B-2 : DATA PENELITIAN PERILAKU SEHAT .....	62
LAMPIRAN C : UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS .....	65
C-1 : UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> .....	66
C-2 : UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS PERILAKU SEHAT .....	73
LAMPIRAN D : UJI ASUMSI .....	80
D-1 : UJI NORMALITAS .....	81
D-2 : UJI LINIERITAS .....	85
LAMPIRAN E : UJI HIPOTESIS .....	88
LAMPIRAN F : SURAT IJIN PENELITIAN .....	90
LAMPIRAN G : SURAT BUKTI PENELITIAN .....	92