

**PERBEDAAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA BERDASARKAN POLA ASUH ORANG TUA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2018**

PERBEDAAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA BERDASARKAN POLA ASUH ORANG TUA

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh :

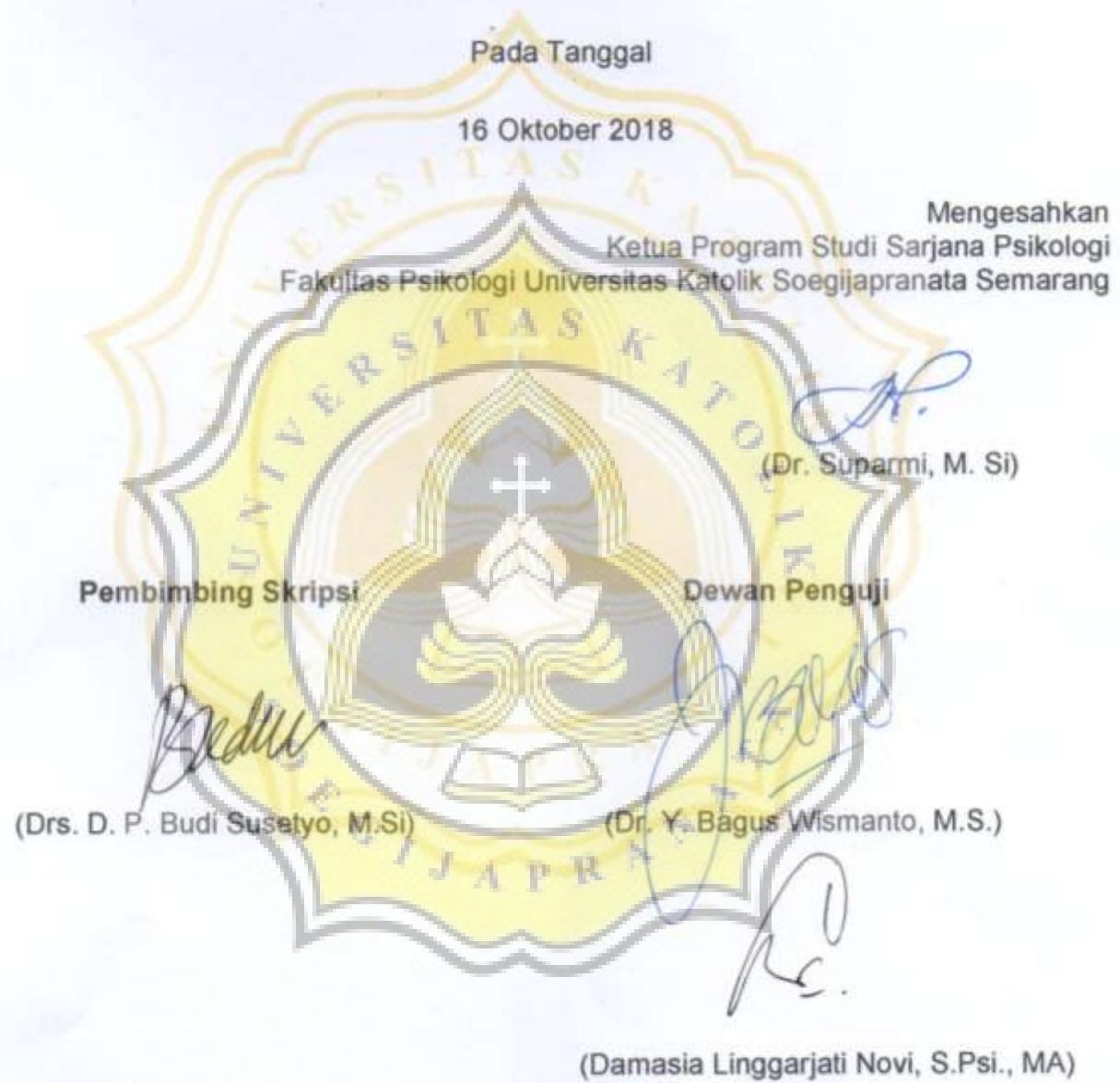
Claracia Vina Budianto
14.E1.0013



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

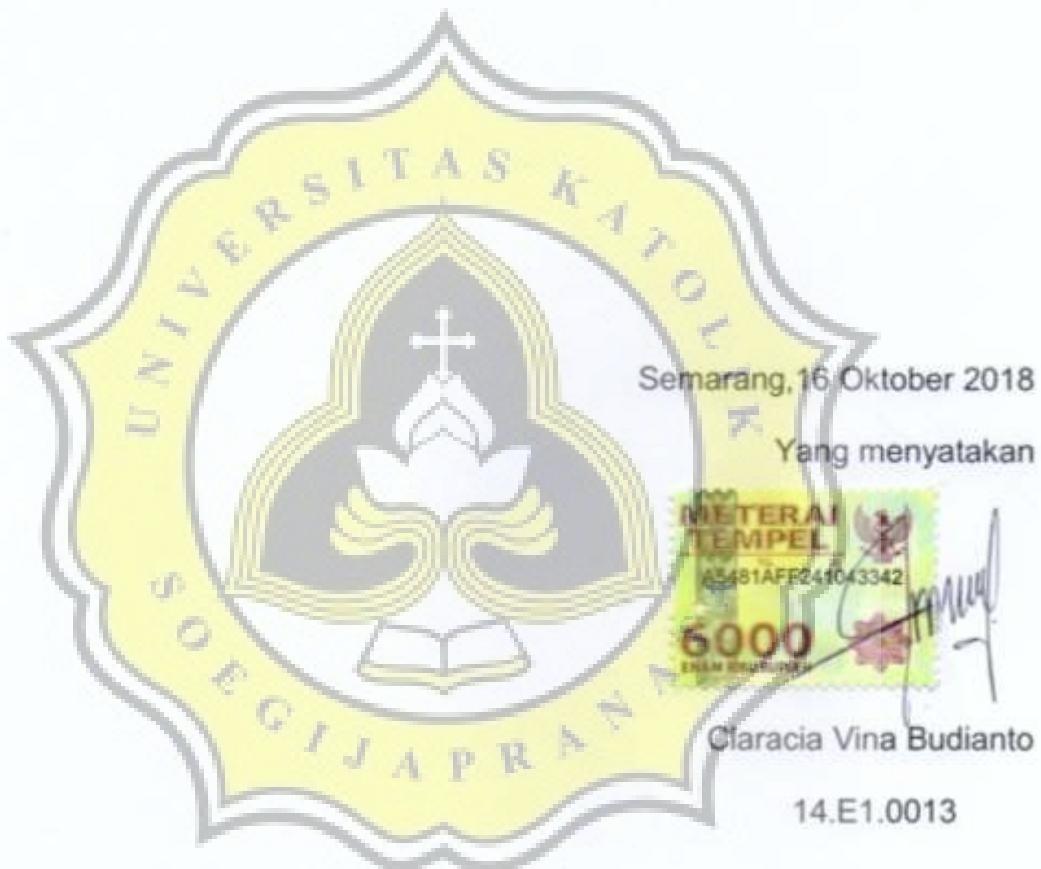
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi



(Drs. D. P. Budi Susetyo, M.Si)

PERNYATAAN

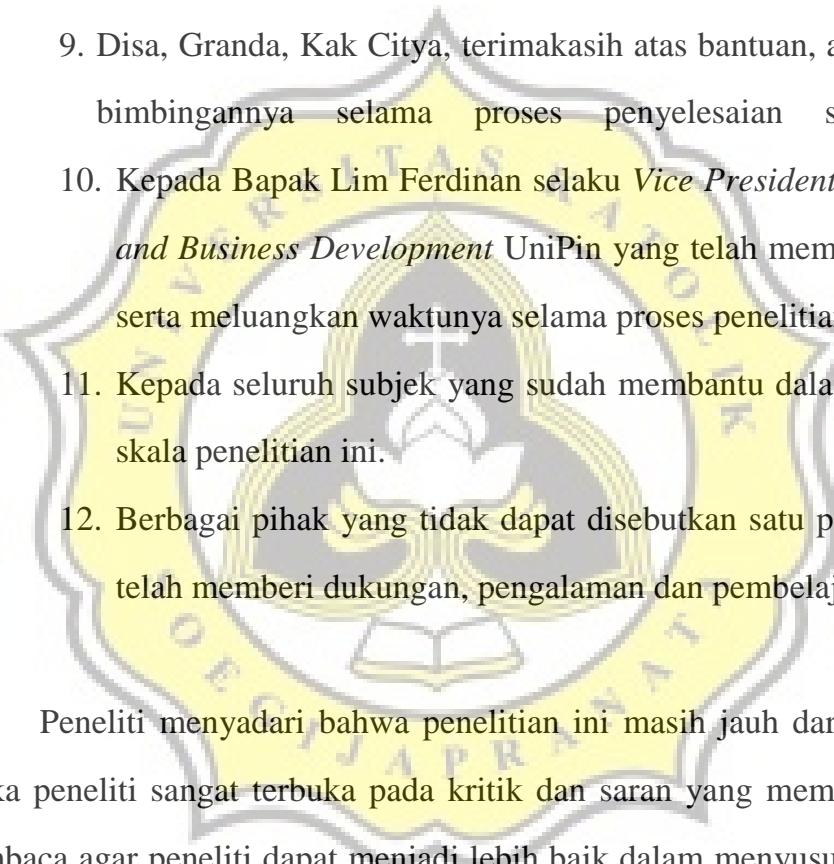
Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Bersamaan dengan ini, ijinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah mendukung dalam penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M. Kes, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Drs. D. P. Budi Susetyo, M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberi bimbingan dan arahan kepada penulis dari awal hingga penulisan ini selesai.
3. Th. Dewi Setyorini, S.Psi., M.Si, selaku dosen wali kelas 01 angkatan 2014
4. Dr. Y. Bagus Wismanto, M.S., selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam membantu memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Damasia Linggarjati Novi, S.Psi., MA, selaku dosen pengudi Sidang akhir yang telah memberikan masukan kepada peneliti.
6. Seluruh dosen serta karyawan-karyawati Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang sudah terlibat membagikan ilmu serta pengalamannya.

- 
7. Papa, Mama, Oh Andri, dan keluarga besar Alm. Mo Swie Jang yang selalu memberikan motivasi untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
 8. Ko Erick sebagai tunangan penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
 9. Disa, Granda, Kak Citya, terimakasih atas bantuan, arahan, serta bimbingannya selama proses penyelesaian skripsi ini.
 10. Kepada Bapak Lim Ferdinand selaku *Vice President Of Product and Business Development* UniPin yang telah memberikan izin serta meluangkan waktunya selama proses penelitian di UniPin.
 11. Kepada seluruh subjek yang sudah membantu dalam pengisian skala penelitian ini.
 12. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberi dukungan, pengalaman dan pembelajarannya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka peneliti sangat terbuka pada kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar peneliti dapat menjadi lebih baik dalam menyusun penelitian selanjutnya.

Semarang, 2 Oktober 2018

Peneliti

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teruntuk siapapun yang percaya, bahwa kehidupan
bukanlah kompetisi adu cepat*

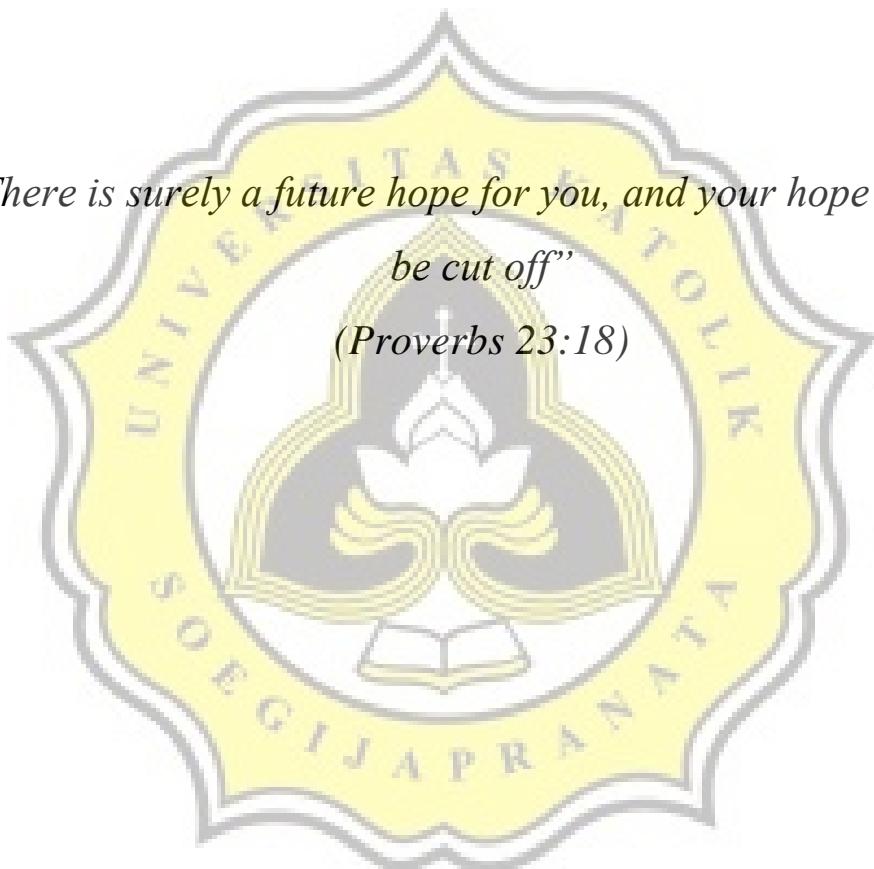


MOTTO

“You never fail until you stop trying”

(Albert Einstein)

*“There is surely a future hope for you, and your hope will not
be cut off”
(Proverbs 23:18)*



PERBEDAAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA BERDASARKAN POLA ASUH ORANG TUA

Claracia Vina Budianto

14.E1.0013

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua terdiri dari tiga pola yaitu pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, dan pola asuh permisif. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan pola asuh orang tua. Penelitian ini menggunakan subjek remaja usia 13-22 tahun yang tergabung dalam komunitas *game online* di Jakarta Barat sejumlah 55 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan alat ukur skala pola asuh orang tua dan skala perilaku kecanduan *game online*. Analisis data menggunakan uji beda dengan teknik *One Way Anova*. Hasil analisis data diperoleh $F=1,108$ dengan taraf signifikan sebesar $0,338$ ($p>0,05$) menunjukkan tidak ada perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan pola asuh orang tua.

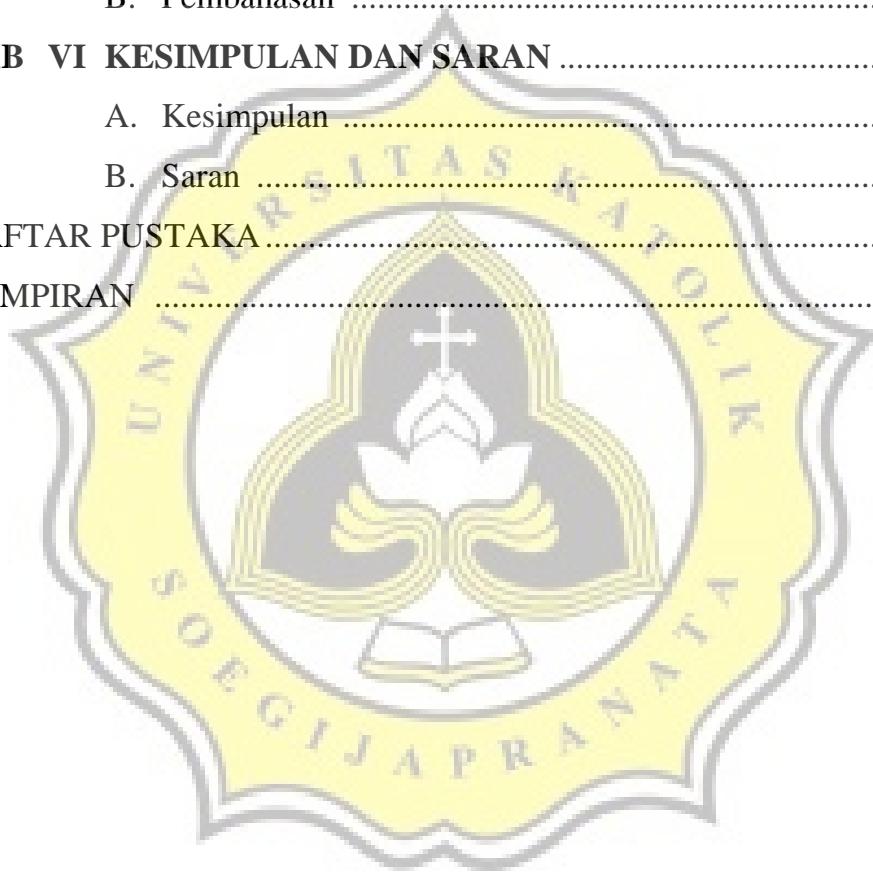
Kata kunci : *perilaku kecanduan, pola asuh orang tua*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	8
C. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kecanduan Game Online	9
1. Pengertian Kecanduan Game Online	9
2. Indikator Kecanduan Game Online.....	12
3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online ...	14
4. Alasan Seseorang Bermain Game Online	18
5. Dampak Bermain Game Online	21
B. Pola Asuh Orang Tua	24
1. Pengertian Pola Asuh Orang Tua	24
2. Bentuk Pola Asuh Orang Tua	27

3. Dampak Pola Asuh Orang Tua	30
4. Dimensi Pola Asuh.....	32
C. Dinamika Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	
Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua.....	34
D. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian	41
B. Identifikasi Variabel Penelitian	41
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
1. Pola Asuh Orang Tua	41
2. Perilaku Kecanduan Game Online	42
D. Subjek Penelitian	43
1. Populasi	43
2. Teknik Pengambilan Sampel.....	43
E. Metode Pengumpulan Data.....	44
1. Skala Pola Asuh Orang Tua	44
2. Skala Perilaku Kecanduan Game Online	45
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	47
G. Metode Analisis Data	49
BAB IV PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN	51
A. Orientasi Kancah Penelitian	51
B. Persiapan Penelitian.....	52
1. Permohonan Ijin Penelitian	52
2. Penyusunan Alat Ukur	53
C. Pelaksanaan Penelitian.....	54
D. Uji Coba Alat Ukur.....	56
1. Validitas dan Reliabilitas Skala Pola Asuh Orang Tua.....	56

2. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Kecanduan.....	58
BAB V HASIL PENELITIAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Uji Asumsi	60
2. Uji Hipotesis	61
B. Pembahasan	61
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Blueprint</i> Skala Pola Asuh Orang Tua	45
Tabel 2 <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Kecanduan Game Online	47
Tabel 3 Sebaran Nomor Item Skala Pola Asuh Orang Tua.....	53
Tabel 4 Sebaran Nomor Item Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	54
Tabel 5 Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Pola Asuh Orang Tua	58
Tabel 6 Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Perilaku Kecanduan Game Online.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	77
Lampiran A Skala Penelitian	78
A-1 Skala Pola Asuh Orang Tua	79
A-2 Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	83
Lampiran B Data Penelitian.....	86
B-1 Data Penelitian Skala Pola Asuh Orang Tua	87
B-2 Data Penelitian Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	91
Lampiran C Validitas dan Reliabilitas.....	95
C-1 Validitas Skala Pola Asuh Orang Tua	96
C-2 Reliabilitas Skala Pola Asuh Orang Tua.....	103
C-3 Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	106
Lampiran D Uji Asumsi	109
D-1 Uji Normalitas Skala Pola Asuh Orang Tua.....	110
D-2 Uji Normalitas Skala Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	112
D-3 Uji Homogenitas	116
Lampiran E Uji Hipotesis	118
Lampiran F Surat-Surat Penelitian	120
F-1 Surat Ijin Penelitian	121
F-2 Surat Bukti Penelitian.....	123