

**Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Di *Smartphone*
Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa**

SKRIPSI

Thendy

15.E1.0180



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

SEMARANG

2020

**Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Di *Smartphone*
Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa**

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:
Thendy
15.E1.0180

**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2020**

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

Semarang, 10 November 2020

Yang Menyatakan



Thendy

15.E1.0180



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 Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal


1 Desember 2020

Mengesahkan

Ketua Program Studi Sarjana Psikologi

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang





(Dr. Suparmi, M.Si.)

Pembimbing Skripsi


(Drs. George Hardjanta, M.Si.)

Dewan Penguji


(Dr. Christin Wibhowo, M.Si.)


(Esthi Rahayu, S.psi., M.Si.)


(Drs. George Hardjanta, M.Si.)

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thendy

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah berjudul "**Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Di Smartphone Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranataberhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 01 Desember 2020

Yang menyatakan



Thendy

MOTTO

“The measure of intelligence is the ability to change”

- Albert Einstein

“Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali”

- Internet

“Pulang bawa ijazah, bukan bawa istri”

- Mamah



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan, atas kasih dan karunia-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti dalam proses berkehidupan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa". Banyak pengalaman baru, tantangan, suka, dan duka dalam proses pengerjaan skripsi yang peneliti lalui dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Psikologi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan jika tanpa adanya bantuan, dorongan, doa, dan tekanan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, peneliti ingin terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Dr. M. Sih Setija Utami, M. Kes., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Dr. Suparmi, M.Si., selaku Kepala Program Studi S-1 Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Drs. George Hardjanta, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang atas kesediaannya mau menerima, meluangkan waktu, memberi arahan, saran, motivasi, dan bimbingan yang sangat bermanfaat. Terima kasih untuk selalu sabar dalam membimbing peneliti sampai skripsi ini selesai.
4. Dr. A. Rachmad Djati Winarno, selaku Dosen Wali kelas 03/2015 yang telah mendampingi, memberi dukungan, dan arahan selama masa studi di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

5. Seluruh dosen Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang memberikan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata atas kesediannya bekerja sama dan membantu peneliti terkait urusan administrasi dan perijinan dalam proses mengerjakan skripsi.
7. Seluruh rekan mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata atas kesediannya dalam berpartisipasi dalam pengisian skala dan menjadi subjek penelitian.
8. Papa, Mama, Adik, dan keluarga besar peneliti yang senantiasa mendoakan, memberi semangat, memberi dukungan materi, dan memberi nasihat dan saran kepada peneliti.
9. Sahabat dan teman seperjuangan Joy, Tambun, Deoni, Bella, Bleador, Mik, Mas Ari, Keke, Liya, Dinda, Nia, Kea, Saskia, Tania, Monde, Brian, selaku tangan-tangan tak terlihat yang membantu dan tempat bercerita dalam suka dan duka.
10. Kopi Teman Kerja dan orang-orang didalamnya, Michelle, Vio, Komeng, Yusa, Irfan, Mas Erwin, Mas Tuter, Mas Reva, Icong, Mas Putu, selaku penyuplai kopi gratis dan tempat peneliti mendapat dukungan moril dalam penyelesaian skripsi.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti yang mendukung dan membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung.
12. Terakhir, untuk diri saya sendiri yang telah mau berjuang dan tidak menyerah.

Semarang, 1 Desember 2020

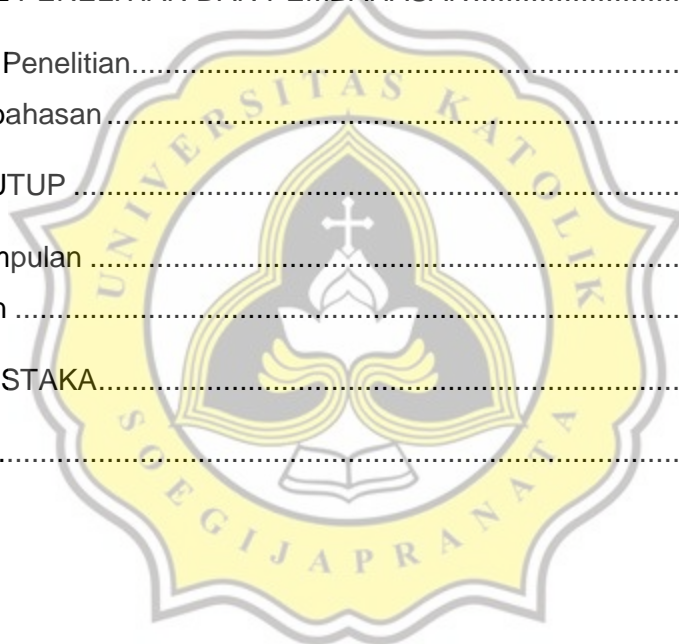


Thendy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan Penelitian	8
1.3. Manfaat Penelitian	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Interaksi Sosial pada Mahasiswa	10
2.2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i>	17
2.3. Dinamika Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i> dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa.....	20
2.4. Hipotesis	24
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Jenis Penelitian	25
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
3.3. Definisi Operasional	26
3.4. Populasi dan Sampel.....	27
3.5. Teknik Pengumpulan Data	28

3.6.	Validitas dan Reliabilitas.....	30
3.7.	Metode Analisis Data.....	30
BAB 4 PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN		31
4.1.	Orientasi Kancah.....	31
4.2.	Persiapan Pengumpulan Data Penelitian	33
4.3.	Uji Coba Alat Ukur.....	34
4.4.	Pengumpulan Data Penelitian	37
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
5.1.	Hasil Penelitian.....	39
5.2.	Pembahasan.....	40
BAB 6 PENUTUP		45
6.1.	Kesimpulan	45
6.2.	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....		47
LAMPIRAN		52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Blue Print</i> Skala Interaksi Sosial.....	30
Tabel 3.2. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i>	29
Tabel 4.1. Sebaran Item Skala Interaksi Sosial.....	34
Tabel 4.2. Sebaran Item Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i> ...	34
Tabel 4.3. Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Interaksi Sosial	36
Tabel 4.4. Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i>	37
Tabel 5.1. Rerata Empirik dan Hipotetik.....	42
Tabel 5.2. Kategori Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i>	42
Tabel 5.3. Kategori Interaksi Sosial	43



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Skala Penelitian	53
B.	Data Uji Coba Skala.....	75
C.	Uji Validitas dan Reliabilitas Skala.....	82
D.	Data Penelitian.....	91
E.	Hasil Uji Asumsi	94
F.	Uji Hipotesis	100
G.	Uji Mean Empirik dan Hipotetik	102
H.	Surat Penelitian.....	107
I.	Hasil Plagiasi	108



ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* di *smartphone* maka semakin rendah interaksi sosial yang dilakukan, dan berlaku sebaliknya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang subyeknya yaitu mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan bermain *game online* pada *smartphone* dengan total 76 responden. Alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah skala interaksi sosial dan skala intensitas bermain *game online* di *smartphone*. Data penelitian dianalisis menggunakan korelasi *product moment Pearson*. Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis berupa nilai korelasi sebesar $r_{xy} = -0,069$ dengan ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.

Kata Kunci: *game online* di *smartphone*, interaksi sosial, mahasiswa.



ABSTRACT

This study aims to empirically determine the relationship between the intensity of playing online games on smartphones and social interaction among college students. The hypothesis proposed in this study is that there is a negative relationship between the intensity of playing online games on smartphones and social interaction among college students. The higher the intensity of playing online games on a smartphone, the lower the social interactions are carried out, and vice versa. This study uses a quantitative approach whose subjects are active students of Soegijapranata Catholic University Semarang and play online games on smartphones with a total of 76 respondents. The measuring instrument used to obtain research data is a social interaction scale based on 5 aspects and an intensity scale of playing online games on smartphones based on 4 aspects. Research data were analyzed using Pearson product moment correlation. The results obtained from the hypothesis test are a correlation value of $r_{xy} = -0.069$ with ($p > 0.05$). Based on these results, it can be concluded that there is no significant relationship between the intensity of playing online games on smartphones and social interaction among students. Thus, the hypothesis proposed in this study is rejected.

Key words: online games on smartphones, social interaction, college students.

