

**HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN NEUROTIK DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI



Septian Muhammad Taqwin
13.40.0250

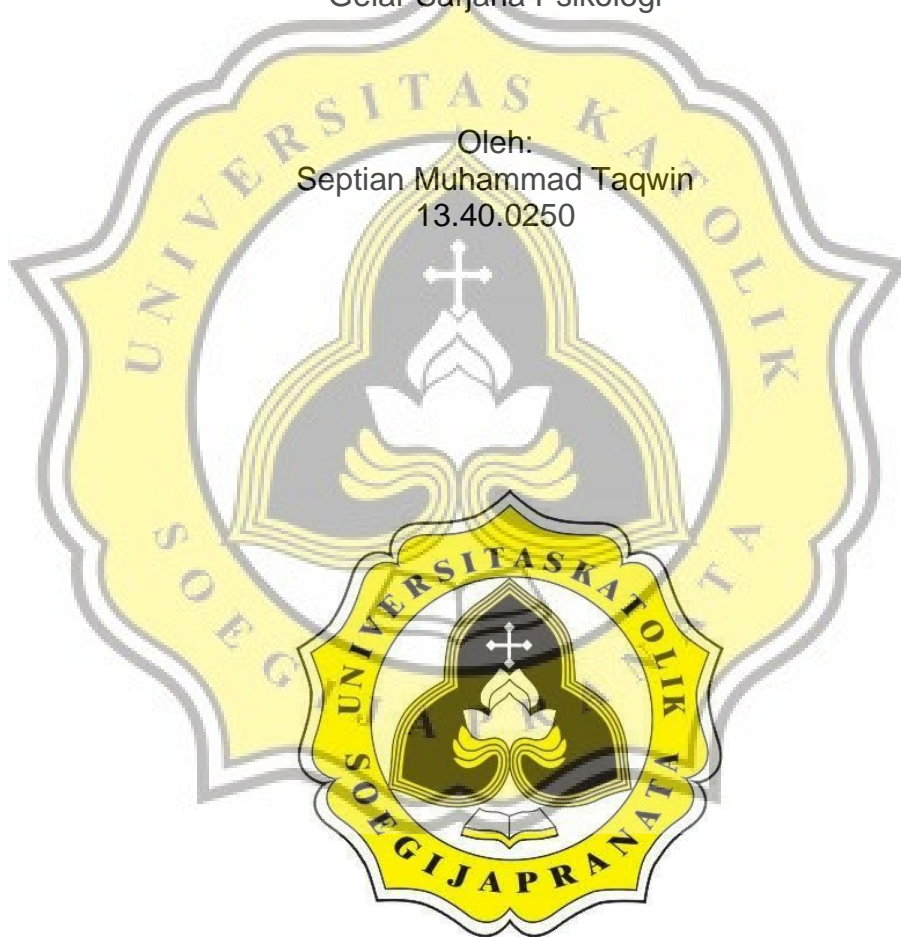
**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2020**

HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN NEUROTIK DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* 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:
Septian Muhammad Taqwin
13.40.0250



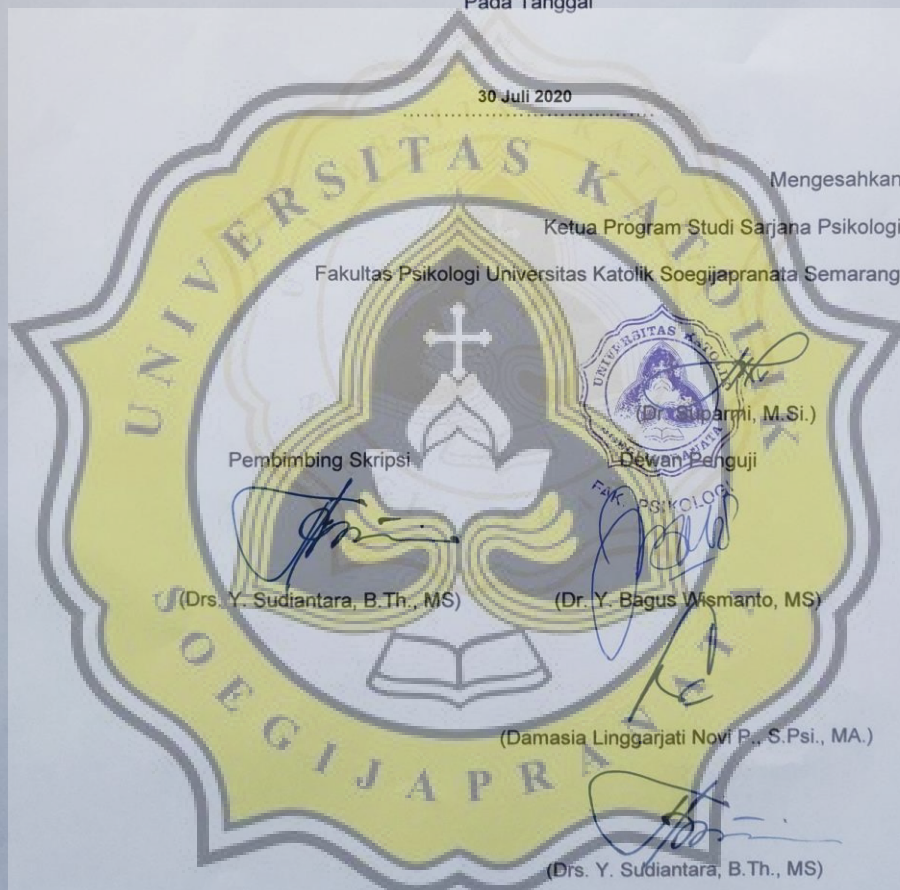
**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2020**

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

30 Juli 2020



SURAT 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.

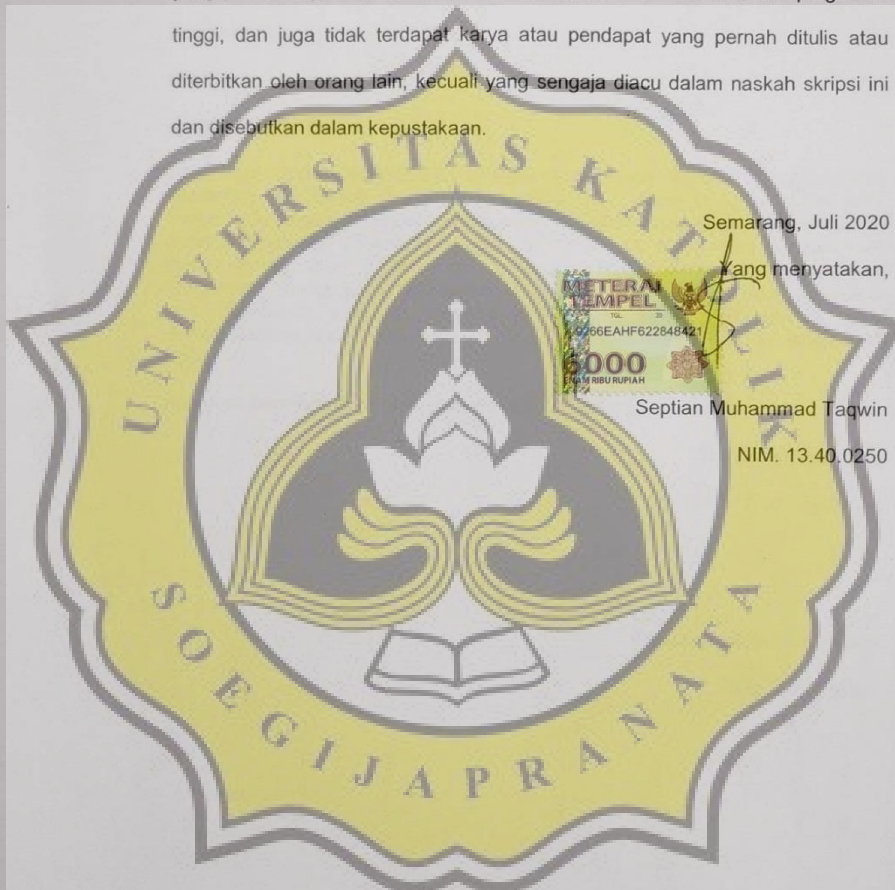
Semarang, Juli 2020

Yang menyatakan,



Septian Muhammad Tagwin

NIM. 13.40.0250



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septian Muhammad Taqwin

Program Studi: Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Hubungan antara Kepribadian Neurotik dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan menduplikasikan tugas akhir selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, Juli 2020

Yang menyatakan,

Septian Muhammad Taqwin

NIM. 13.40.0250

HALAMAN MOTTO

Urip iku Urup

*Aja dadi uwong sing rumangsa bisa lan rumangsa pinter, nanging dadiya uwong
sing bisa lan pinter rumangsa*

*Urip iku terus mlaku, bebarengan karo wektu, sing bisa gawa lakumu, supaya
apik nasibmu*



UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya atas terselesainya skripsi yang berjudul untuk “HUBUNGAN ANTARA KEPRIBADIAN NEUROTIK DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA”. Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program sarjana Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu untuk terselesainya skripsi ini, yaitu:

1. Dr. M. Sih Setija Utami, MKes, selaku Dekan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.
2. Dr. Suparmi, MSi, selaku Ketua Program S1 Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.
3. Drs. Y. Sudiantara, B.Th., MS, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Emiliana Primastuti, MSi, selaku Dosen Wali.
5. Kedua orangtua dan saudara yang senantiasa memberikan doa, dukungan materi dan imateri.
6. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.
7. Seluruh staf TU untuk bantuan dan kerjasamanya yang berkaitan dengan administrasi selama proses penyusunan skripsi secara virtual.
8. Semua teman-teman seperjuanganku di kuliah yang telah memberikan persahabatan dan kerjasama yang baik selama menjadi mahasiswa Fakultas

Psikologi, khususnya teman-teman 2013 yang sedang berjuang bersama menyelesaikan skripsi.

9. Semua pihak yang telah membantu tetapi tidak bisa ditulis satu persatu.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis menerima masukan dan saran yang bersifat membangun supaya skripsi ini menjadi lebih baik. Akhirnya penulis juga memiliki harapan agar skripsi ini memberikan banyak manfaat, khususnya civitas Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.



DAFTAR ISI

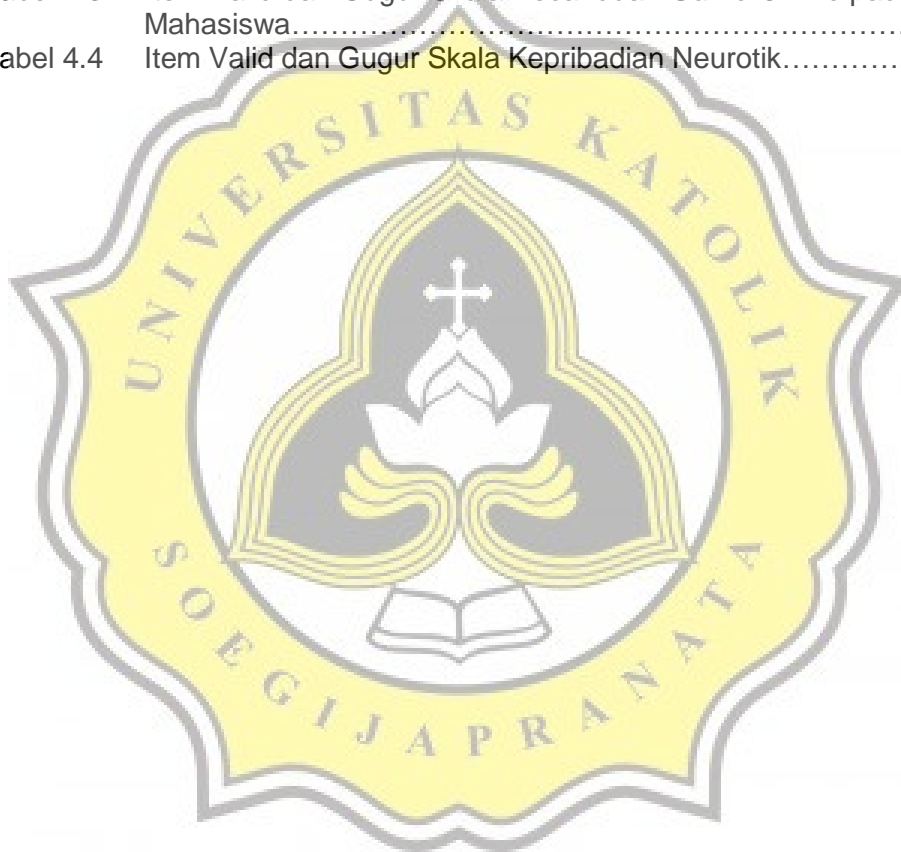
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	v
MOTTO	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian	7
1.3 Manfaat Penelitian	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecanduan <i>Game Online</i> pada Mahasiswa	8
2.2 Kepribadian Neurotik	14
2.3 Dinamika Hubungan antara Kepribadian Neurotik dengan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Mahasiswa	18
2.4 Hipotesis	21
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	22
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian	22
3.4 Populasi dan Teknik Sampling	23
3.5 Alat Ukur	24
3.6 Teknik Analisis Data	26
BAB IV PELAKSANAAN PENELITIAN	
4.1 Orientasi Kancah	28
4.2 Persiapan Penelitian	29
4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	30
4.4 Pelaksanaan Pengumpulan Data	32
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian	33
5.2 Pembahasan	34

BAB VI	PENUTUP	
6.1	Kesimpulan.....	37
6.2	Saran.....	37
	DAFTAR PUSTAKA.....	38
	LAMPIRAN	42



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala Skala Kecanduan <i>Game Online</i> pada Mahasiswa	25
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Kepribadian Neurotik	25
Tabel 4.1 Sebaran Nomor Item Skala Kecanduan <i>Game Online</i> pada Mahasiswa	30
Tabel 4.2 Sebaran Nomor Item Skala Kepribadian Neurotik.....	30
Tabel 4.3 Item Valid dan Gugur Skala Kecanduan <i>Game Online</i> pada Mahasiswa.....	31
Tabel 4.4 Item Valid dan Gugur Skala Kepribadian Neurotik.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Skala Penelitian	43
Lampiran B	Data Uji Coba Alat Ukur	61
Lampiran C	Hasil Uji Validitas & Reliabilitas	74
Lampiran D	Data Penelitian	83
Lampiran E	Hasil Uji Asumsi	94
Lampiran F	Hasil Uji Hipotesis	99
Lampiran G	Surat-surat Penelitian	101
Lampiran H	Plagiasi	103



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis penelitian adalah ada hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan kecanduan game online. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif-korelasional. Subjek berjumlah 45 orang mahasiswa psikologi yang masih aktif kuliah, memiliki *gadget*, dan menggunakan lebih dari tiga jam dalam sehari. Sampel diperoleh secara *incidental sampling*. Data diperoleh menggunakan Skala Kecanduan Game *Online* dan Skala Kepribadian Neurotik. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment* dari Pearson. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa ($r=0,640$ dan $p<0,01$), sehingga hipotesis diterima.

Kata kunci: Kepribadian Neurotik, kecanduan *game online*, dan mahasiswa



ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between neurotic personality with online game addiction in college students. The research hypothesis is that there is a positive relationship between neurotic personality and online game addiction. Research uses a quantitative-correlational approach. The subjects were 45 psychology students who are still active in college, have a gadget, and use more than three hours a day. Samples were obtained by incidental sampling. Data were obtained using the Online Game Addiction Scale and the Neurotic Personality Scale. Data analysis techniques using Pearson product moment correlation analysis. The results showed that there was a very significant positive relationship between neurotic personality and online game addiction in students ($r = 0.640$ and $p < 0.01$), so the hypothesis is accepted.

Keywords: Neurotic personality, online game addiction, and students

