

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME  
ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL LANGSUNG  
DENGAN KELUARGA PADA KOMUNITAS GTA V  
ROLEPLAY**

SKRIPSI

Rezza Ariesta Arif Munanda  
17.E1.0102



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2023

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME  
ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL LANGSUNG  
DENGAN KELUARGA PADA KOMUNITAS GTA V  
ROLEPLAY**

SKRIPSI

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

Oleh :  
Rezza Ariesta Arif Munanda  
17.E1.0102

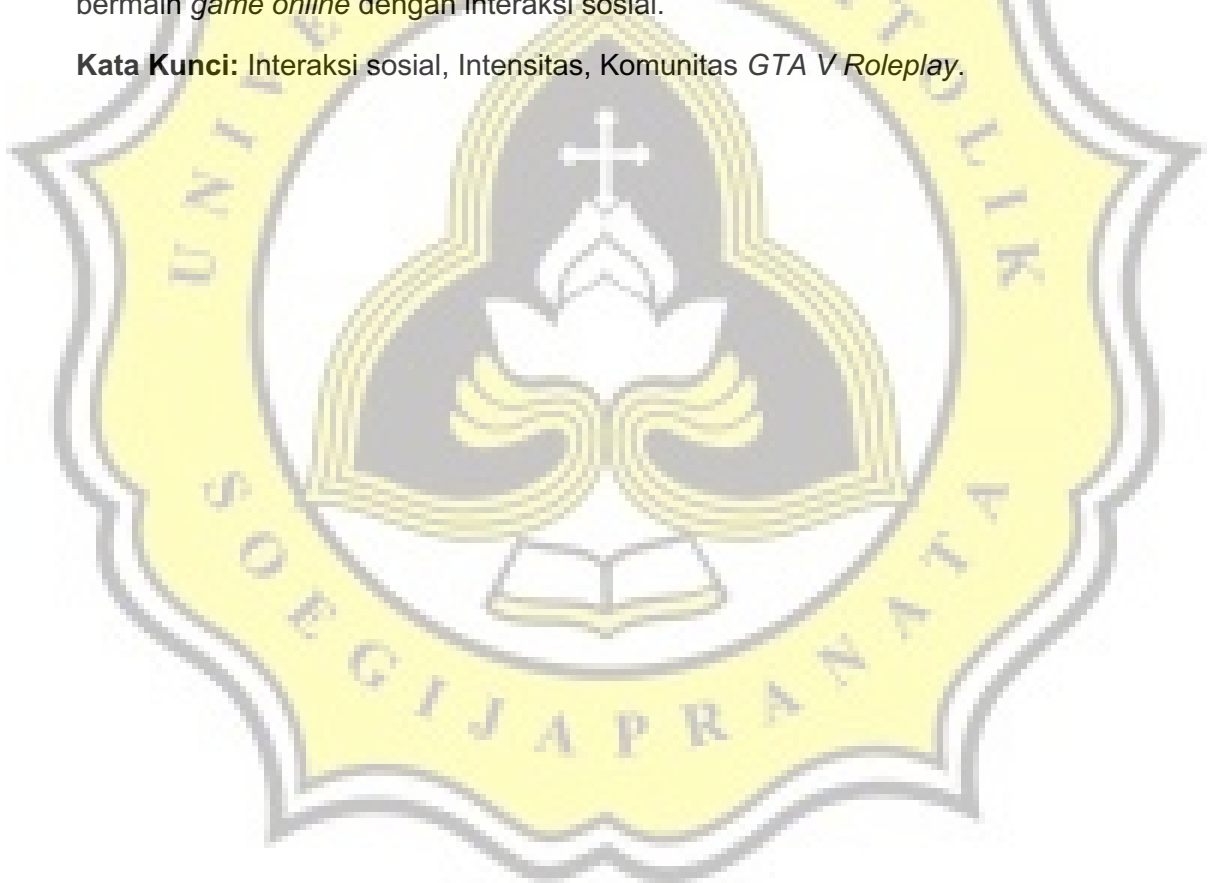


PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2023

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial langsung dengan keluarga pada komunitas *GTA V roleplay*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial langsung dengan keluarga. Subjek dalam penelitian ini adalah komunitas *GTA V roleplay* yang bermain di server *The Afters*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *accidental sampling*. Jumlah keseluruhan subjek sebanyak 44 responden. Pengambilan data menggunakan skala Interaksi Sosial dan skala Intensitas dan disebarakan melalui *google form*. Validitas item skala Interaksi Sosial bergerak dari 0,309 – 0,679 dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,898. Validitas item skala Intensitas bergerak dari 0,385 – 0,663 dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,844. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment* Pearson. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi negatif yang sangat signifikan ( $r_{xy} = -0,417$   $p < 0,005$ ) antara intensitas dengan interaksi sosial. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, yakni terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial.

**Kata Kunci:** Interaksi sosial, Intensitas, Komunitas *GTA V Roleplay*.



## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games with direct social interaction with family in the GTA V roleplay community. The hypothesis in this study is that there is a negative relationship between the intensity of playing online games with direct social interaction with family. The subjects in this study were the GTA V roleplay community playing on The Afters server. The sampling technique uses accidental sampling. The total number of subjects was 44 respondents. Data collection using the Social Interaction scale and Intensity scale and disseminated through google form. The validity of the Social Interaction scale item moved from 0.309 – 0.679 with a reliability coefficient value of 0.898. The validity of the Intensity scale item moves from 0.385 – 0.663 with a reliability coefficient value of 0.844. Data analysis techniques using Pearson's product moment correlation. The results showed a very significant negative correlation ( $r_{xy} = -0.417$   $p < 0.005$ ) between the intensity and social interaction. Thus the hypothesis proposed is accepted, namely there is a negative relationship between the intensity of playing online games with social interaction.*

**Keywords:** Social interaction, Intensity, GTA V Roleplay Community.

