

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER ORANGTUA
DENGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA**

SKRIPSI

Oleh :

ELISABETH NOVITALLYA SUGIYATNO

05.40.0184



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2009

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER ORANGTUA
DENGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat – syarat Guna Memperoleh

Derajat Sarjana Psikologi.

Oleh :

ELISABETH NOVITALLYA SUGIYATNO

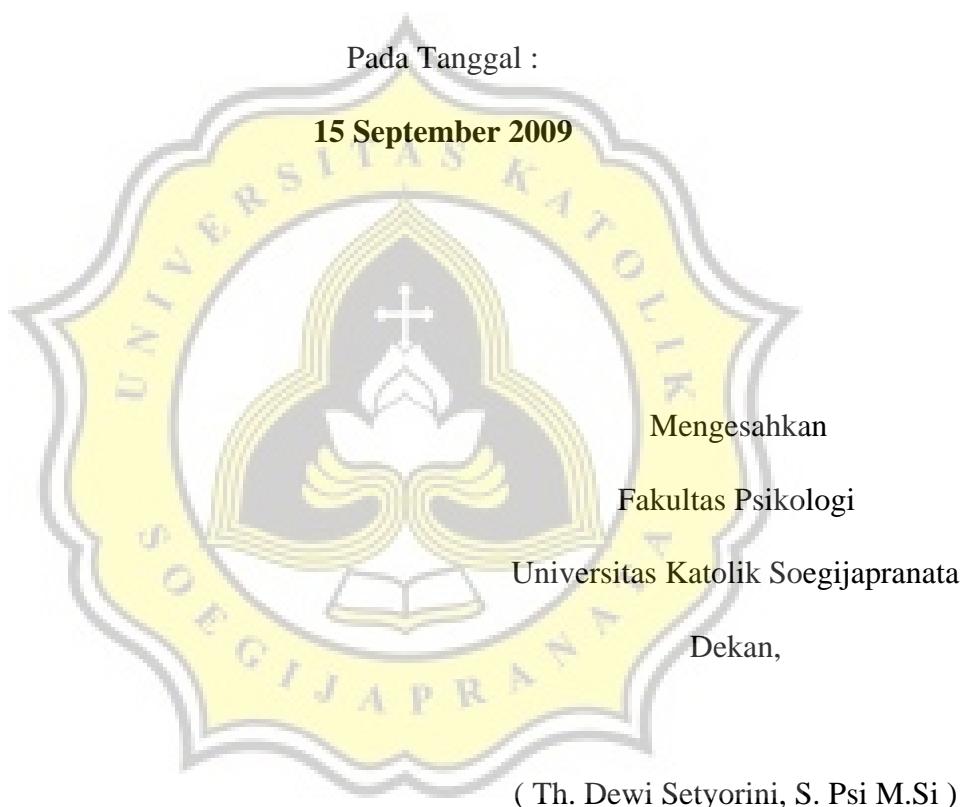
05.40.0184



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Pengaji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi.



Dewan Pengaji :

1. Drs. Sumbodo Prabowo, M. Si _____
2. Dr. St. Soejanto Sandjaja, M.Si _____
3. Dr. M. Sih Setija Utami, M. Kes _____

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala
Karunia, Anugerah dan cinta kasih-Nya yang selalu
mengalir dalam hidupku

**Kupersembahkan karya sederhana ini untuk
Orangtuaku, dan Adik-adikku
tersayang serta kekasihku.**

*Terimakasih atas segalanya yang telah
diberikan...*

HALAMAN MOTTO

“Semua yang kita alami adalah hasil dari pemikiran kita”.

-Buddha-



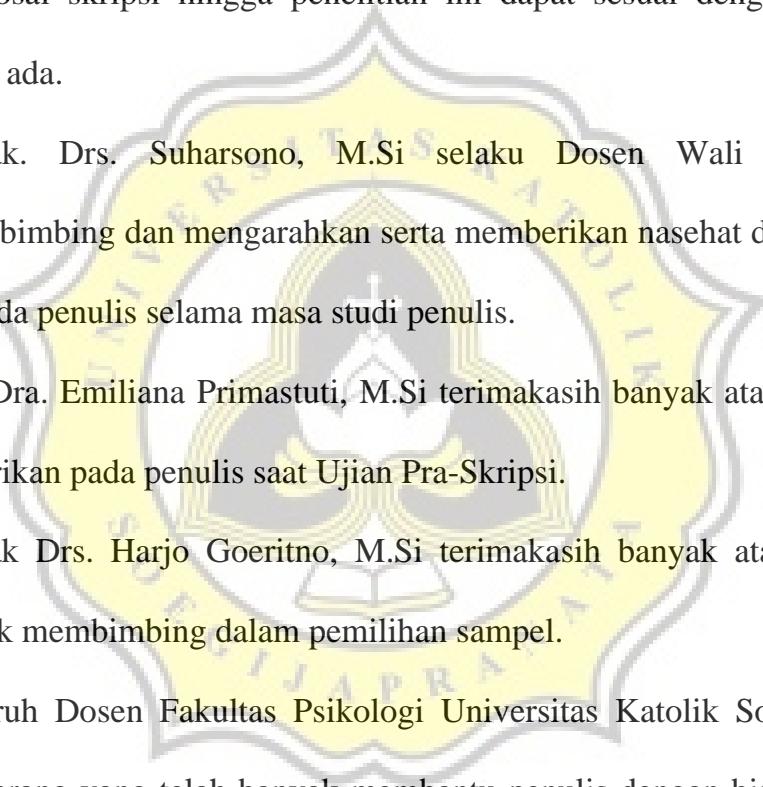
Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

-Evelyn Underhill-

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya yang dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, petunjuk, serta bantuan yang penulis dapatkan dari berbagai pihak yang terkait baik secara moril maupun materiil. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan tulus ikhlas penulis sampaikan rasa penghargaan dan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Th. Dewi Setyorini, S.Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Bapak Drs. Sumbodo Prabowo, M.Si selaku ketua dosen pengaji dengan kebaikan hati dan pengarahan menjadikan penulisan skripsi ini lebih baik dan melengkapi akan kekurangannya. Terimakasih atas kesediaan Bapak.
3. Bapak Dr. St. Soejanto Sandjaja, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya membimbing penulis hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Terimakasih atas segala masukan, bantuan, dan saran Bapak yang telah banyak membantu penulis.

- 
4. Ibu Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes selaku dosen penguji yang dengan kebaikan hati memberikan saran dan kritik untuk kelangsungan skripsi yang melengkapi kekurangan. Terimakasih atas perhatiannya.
 5. Drs. Sri Sumijati, M.Si selaku dosen penguji pada ujian proposal yang telah mengarahkan, memberi petunjuk dan memberi masukan untuk proposal skripsi hingga penelitian ini dapat sesuai dengan pedoman yang ada.
 6. Bapak. Drs. Suharsono, M.Si selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan nasehat dan dorongan kepada penulis selama masa studi penulis.
 7. Ibu Dra. Emiliana Primastuti, M.Si terimakasih banyak atas saran yang diberikan pada penulis saat Ujian Pra-Skripsi.
 8. Bapak Drs. Harjo Goeritno, M.Si terimakasih banyak atas kesediaan bapak membimbing dalam pemilihan sampel.
 9. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah banyak membantu penulis dengan bimbingan dan pengarahannya selama masa studi penulis.
 10. Seluruh Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah banyak membantu penulis dalam segala urusan administrasi dan surat perijinan.
 11. *My Parents*, terima kasih atas kesabarannya dalam mendidik dan membimbingku selama ini. Terima kasih karena telah memberikan

dukungan dan motivasi kepada penulis dalam mengerjakan segala sesuatunya termasuk dalam penulisan skripsi ini.

12. *KekasihKu* Bernadus Gradityo Utomo, terimakasih karena telah membantu, dan mendukung penulis selama ini dari semenjak penulis kuliah di Semarang. LOVE YOU forever....
13. Sdr. Yudo Harianto, Sdr. Fauzi dan temanku Rijal beserta teman-teman online game terimakasih atas segala keterbukaan dan kesediaannya memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
14. Untuk Nana (nenek), Indra Prasetyo, Lukaz dan Agnez, Windy dan Dimas, Nana Adriana, Vivin, mbak kembar S2 Lika dan Rika, mbak anti, Rosi, Widya Andhika Aji terima kasih atas saran, masukan, semangat dan perhatian yang telah kalian berikan kepada penulis.
15. *Trio macan* (penulis, nana (nenek) dan putri pranandari (mbul)), terimakasih atas segala kenangan, kegembiraan, dan menjadi teman curhat bagi penulis, takkan penulis lupakan waktu-waktu bersama kalian.
16. *My Gank* : nana (nenek), putri (mbul), nanda, mba elis, anin, vero dan agnis(gambus) penulis sangat bahagia memiliki teman seperti kalian.
17. *My luvly friends Wisma Anastasia*: Nana (nenek), shinto, dipe, njoti, ima, ayu, iiq wina, anas, putri jilbab, shinta 2008, silvi, yulia, niar, mba elis, terimakasih atas kebersamaan dalam suka dan duka yang kita rasakan. Segalanya takkan kulupa.

18. Buat teman-teman seperjuangan *Student Research Competition 2008* (Patricia Perdana dan Yudit Agni) terimakasih atas kesempatan kerjasama kita sehingga kita dapat meraih juara 1 tingkat Universitas Katholik Soegijapranata.
19. Semua teman - teman Psikologi di semua angkatan, khususnya Angkatan 2005. Terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
20. Semua teman - teman dan pihak - pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terwujud.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kebaikan skripsi ini dimasa yang akan datang. Penulis berharap semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umumnya dan almamater khususnya.

Semarang, 24 Agustus 2009

Penulis

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan yang positif antara antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Semakin otoriter pola asuh orangtua, semakin tinggi perilaku bermain *game online*. Sebaliknya semakin rendah pola asuh otoriter orangtua, semakin rendah perilaku bermain *game online*. Subjek penelitian adalah 69 remaja dengan rentang usia 12-21 tahun yang bermain di warung internet WAR.NET yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *incidental sampling*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan alat ukur skala perilaku bermain *game online* dan skala pola asuh otoriter orangtua. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Berdasarkan analisis data diperoleh $r_{xy} = 0,356$, $p < 0,01$ yang menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang sangat signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima.

Kata kunci : perilaku, *game online*, otoriter, remaja.

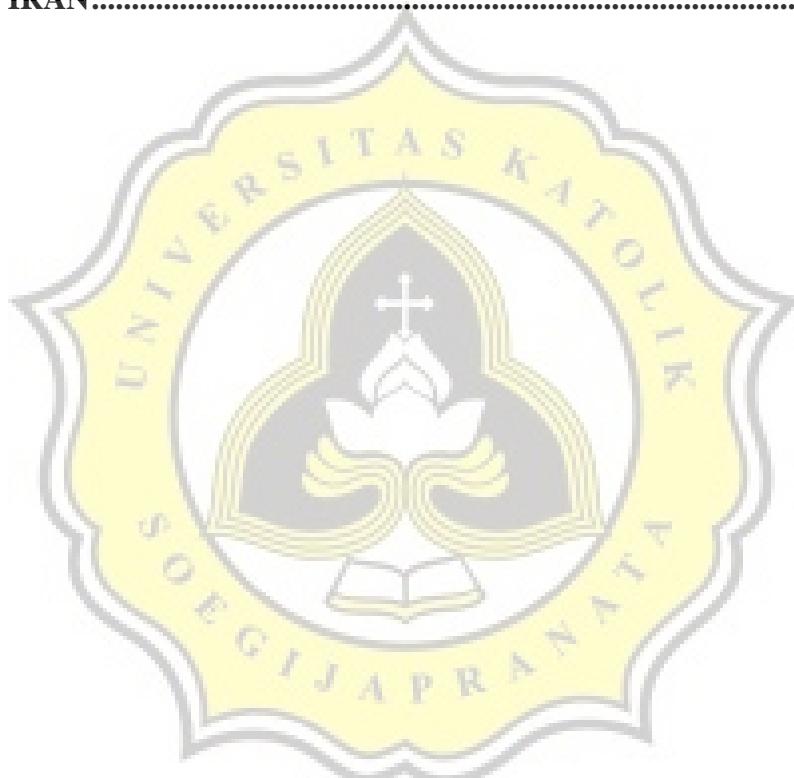
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SYARAT MEMPEROLEH GELAR SARJANA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAKSI.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian.....	13
C. Manfaat Penelitian.....	13
1. Manfaat Teoritis	13
2. Manfaat Praktis	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Perilaku Bermain <i>Online Game</i> Pada Remaja.....	15
1. Pengertian Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja	15

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	19
3. Aspek-aspek Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	23
B. Pola Asuh Otoriter Orangtua	25
1. Pengertian Pola Asuh Otoriter	25
2. Ciri-ciri Pola Asuh Otoriter.....	27
C. Hubungan antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	29
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian Yang Digunakan.....	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian	36
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
1. Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	37
2. Pola Asuh Otoriter Orangtua.....	38
D. Subyek Penelitian	38
E. Metode Pengumpulan Data	40
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	44
1. Validitas Alat Ukur	44
2. Reliabilitas Alat Ukur	45
G. Metode Analisis Data	46
BAB IV PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN	47
A. Orientasi Kancalah Penelitian	47

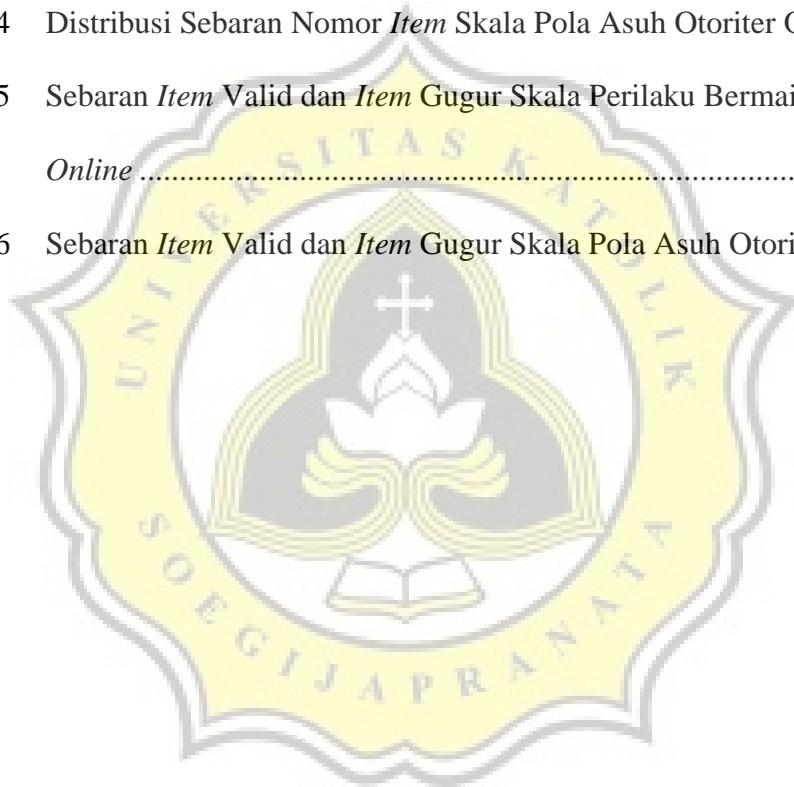
B. Persiapan Penelitian	50
1. Permohonan Perizinan Penelitian	50
2. Penyusunan Alat Ukur	51
a. Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	51
b. Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua	52
C. Pelaksanaan Penelitian	54
D. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	56
1. Uji Validitas	57
a. Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	57
b. Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua.....	58
2. Uji Reliabilitas	59
c. Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	59
d. Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua	59
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Uji Asumsi	60
a. Uji Normalitas Distribusi.....	60
b. Uji Linearitas Hubungan	61
2. Uji Hipotesis	62
B. Pembahasan	63
BAB VI PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70

B. Saran.....	71
1. Bagi Subjek Penelitian	71
2. Bagi Orangtua	71
3. Bagi Peneliti Lain.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1	<i>Blue Print Skala Perilaku Bermain Game Online</i>	42
Tabel 2	<i>Blue Print Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua.....</i>	43
Tabel 3	Distribusi Sebaran Nomor <i>Item</i> Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 4	Distribusi Sebaran Nomor <i>Item</i> Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua ...	54
Tabel 5	Sebaran <i>Item</i> Valid dan <i>Item</i> Gugur Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	57
Tabel 6	Sebaran <i>Item</i> Valid dan <i>Item</i> Gugur Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua	58



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	78
SURVEI PENELITIAN.....	79
LAMPIRAN A. Alat Ukur Penelitian	88
A-1 Instruksi Cara Mengerjakan Skala	89
A-2 Skala I (Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>).....	91
A-3 Skala II (Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua).....	95
LAMPIRAN B. Data Mentah	98
B-1 Data Mentah Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	99
B-2 Data Mentah Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua	106
LAMPIRAN C. Data Valid / Penelitian	111
C-1 Data Valid Skala Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	112
C-2 Data Valid Skala Pola Asuh Otoriter Orangtua.....	117
LAMPIRAN D. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	120
LAMPIRAN E. Uji Asumsi	133
E-1 Uji Normalitas (<i>NPar Tests</i>)	134
E-2 Uji Linieritas (<i>Curve Fit</i>)	138
LAMPIRAN F. Uji Hipotesis (<i>Correlations</i>)	141
LAMPIRAN G. Surat Perizinan dan Surat Bukti Penelitian.....	143
G-1 Surat Perizinan	144
G-2 Surat Bukti Penelitian.....	145
LAMPIRAN H. Data Subjek	146