

**HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN PERILAKU *GAME*
ONLINE PADA REMAJA DI KOTA MADIUN**

SKRIPSI



**Oleh:
SISKA KRISNAWATI
NIM: 71414017**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
MADIUN
2019**

HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN PERILAKU *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA MADIUN

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana Strata Satu
Psikologi**



**Oleh:
SISKA KRISNAWATI
NIM: 71414017**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
MADIUN
2019**

HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN PERILAKU *GAME*
ONLINE PADA REMAJA DI KOTA MADIUN

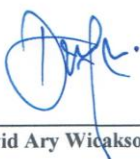
SKRIPSI

Oleh:
SISKA KRISNAWATI
NIM : 71414017

Telah disetujui

07 FEB 2019

Pembimbing I



David Ary Wicaksono, M.Si.

Pembimbing II



Marcella Mariska Aryono, M.A.

Skripsi dengan judul:

**HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN PERILAKU *GAME*
ONLINE PADA REMAJA DI KOTA MADIUN**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi.
Dinyatakan lulus/tidak lulus
Pada tanggal:

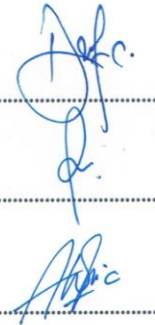
01 FEB 2019

Dewan Penguji:

1. **David Ary Wicaksono, M.Si.**

2. **Marcella Mariska Aryono, M.A.**

3. **Andi Cahyadi, M.Psi., Psi.**



Dekan
Fakultas Psikologi,



David Ary Wicaksono, M.Si.

MOTTO

Dream, Hope, Action

Don't Be Afraid Before Fighting
Look At The Process Not Result

**Mintalah, maka akan diberikan kepadamu;
Carilah, maka kamu akan mendapat;
Ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.
(Matius 7:7)**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena kuasa Roh Kudus yang senantiasa memimpin, menguatkan dan menyatakan kasih karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Allah Tritunggal telah memimpin dan memberi kekuatan yang sangat luar biasa kepada peneliti dalam penulisan skripsi.

Dalam kesempatan ini, peneliti ingin memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan penelitian ini, rasa terimakasih ini ditunjukkan kepada:

1. Bapak David Ary Wicaksono, M.Si. selaku Dekan dan Kaprodi Fakultas Psikologi, serta pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, nasehat serta pembelajaran yang diberikan selama ini.
2. Ibu Marcella Mariska Aryono, M.A. selaku pembimbing II terimakasih atas bimbingan, nasehat dan semangat yang diberikan kepada peneliti.
3. Bapak Andi Cahyadi., M.Psi., Psi. selaku wali studi atas segala dukungan, motivasi, nasehat dan pengalaman-pengalaman bapak, terimakasih.
4. Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Psikologi atas segala ilmu, pembelajaran, dukungan, motivasi dan waktu yang diberikan selama peneliti menjadi mahasiswa.
5. Mbak Amel selaku TU Fakultas Psikologi, terimakasih atas segala bantuan administratif dan sering mengingatkan selama proses kuliah dan penyusunan skripsi.

6. Petugas perpustakaan Unika Widya Mandala Madiun, terimakasih atas pinjaman buku, skripsi yang membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ko David dan Ce Aynie selaku pemilik warnet terbesar dan nomor 1 di Madiun sekaligus pemimpin rohani dan jasmani dan juga bos yang sangat luar biasa memotivasi dan membangkitkan semangat siska terimakasih banyak.
8. Bapak dan ibu pemilik warnet Cahaya, Progo, warnet Kweni dan Akbar Net yang sudah mendukung dalam penyusunan skripsi ini terimakasih.
9. Gamer-gamer seluruh Kota Madiun terimakasih sudah meluangkan waktu untuk mengisi skala dan membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Mama (Theresia Suparini) & Papa (Supriyanto) dengan tulus mendoakan serta memberikan cintanya dan mengajari bahwa cinta dan kasih Tuhan akan nyata dalam hidup siska serta selalu mengingatkan bahwa Allah turut bekerja dalam segala hal. Segala pengorbanan dan jeri payah untuk membuat siska terus semangat dan berjuang dalam segala rintangan dan tantangan apapun terimakasih mama papa i love you.
11. Adikku tercinta (Nancy Setiawan) dengan tulus hati mendoakan dan selalu sabar untuk memberikan dukungan dan motivasi dalam cinta kasih Tuhan yang luar biasa i love you, you are very the best.
12. Sahabatku uyum dewi safitri teman ngapain aja, dan yang selalu terus mendukung, memberikan semangat, membangkitkan ketika down, selalu ada

dalam keadaan susah, senang, sakit dan menemani sampai digaris finish, thank you so much you are the best.

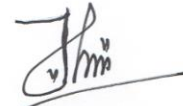
13. Tante sulis, om boy, kak rita, kak nanang, kak nunuk, maya dan wibi terimakasih banyak motivasi dan semangat yang ditularkan untuk peneliti.
14. Sahabatku isnaini nursanti thank you untuk dukungan, doa dan pengertiannya dari sma hingga kuliah you are the best.
15. Sahabatku riski abadi yang dari sma sampai sekarang selalu support, selalu tak pernah capek-capek ngajarin aku bahasa inggris.
16. Teman-teman seperjuangan Fakultas Psikologi Angkatan 2014 terimakasih atas segala supportnya.
17. DPL Bu Dwi Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd dan seluruh teman-teman KKN keluarga besar bapak meselan, mas thomas, mas dion, satrio, andy, leo, reza, rena, lince, elsa, apsari, maria, sulis dan mita terimakasih atas support dan doanya.
18. Kakakku tirza atas bantuan ngeprint dan kertas kemudian selalu dukung, doain, semangatin dan semua pembelajarannya terimakasih.
19. Pak de darno, bude murtiningsih yang sudah memberikan didikan yang luar biasa kasih sayang dan doa untuk penulis.
20. Om madi, tante murti, alif, kirana serta keluarga besar papa dan mama terimakasih untuk semua dukungan doa dan semangatnya.
21. Kakaku tersayang braham purwoatmojo, kakak efrita dan kak daniel adi saputro thank you sudah memberikan suport yang luar biasa dan mengingatkanku untuk selalu andalkan Tuhan dalam segala sesuatu.

22. Pak tony selaku CEO Mission Care Jakarta Utara terimakasih banyak atas bantuan beasiswa untuk peneliti terus berkarya dan melanjutkan pendidikan ini. Serta terus mengingatkan peneliti untuk terus jadi seorang psikolog yang cinta Tuhan dan terus melayani Tuhan dengan talenta yang Tuhan percayakan pada peneliti.
23. Om rudi sekeluarga dan teman-teman papa mama terimakasih atas perhatian dan dukungan doa semangat yang diberikan.
24. Ce yong selaku pemimpin rohani, seorang cece yang telah banyak sekali mengajarkan peneliti harus terus berjuang fokus untuk meraih impian dan banyak sekali membantu peneliti dalam hal apapun i miss cece.
25. Ce grace dan ko momo selaku bos dan juga seorang cece yang selalu mengajarkan peneliti dalam hal bisnis sesuai dengan bidang peneliti terimakasih banyak untuk pengalaman yang diberikan i miss cece.
26. Ce bella, ka diana, ce nonik, ko indra thank you so much untuk semua bimbingannya, semangatnya yang tak pernah lupa selalu mengingatkan peneliti untuk terus utamakan Tuhan dalam segala hal dan doa-doanya untuk peneliti.
27. Risa, sely, titin, yeni, indah, titin, ticka dan semua teman-temanku baik sd, smp dan sma thanks ya untuk selalu bikin penulis terus maju dan berjuang.
28. Ce liwa, ce lini, ce ratna, ko nawil, ce lilik, ko osh, kak arin, ko anton, ce kezia, memi, nyonyo ronaldo, nyonyo fernando, nyonyo feivel, nyonyo james, nyonyo evano dan nonik joshefyn thank you untuk pembelajaran, pengalaman dan dukungan motivasinya.

29. Ce cristin selaku bos dan teman yang baik hati, penyemangat murah hati dan pantang menyerah dalam mendukung meraih impian peneliti. Thank you ce sudah mau memberikan pengajaran banyak untuk peneliti.
30. Ko dani alias (papi) selaku leader pemain game online handal keren dan selalu meraih kemenangan untuk golden net Madiun. Thanks pap untuk semangat yang ditularkan bahwa meraih impian nggak boleh setengah-setengah harus full (all out) dan banyak berlatih.
31. Dokter marsha, tante maria dan om agung yang ada di jakarta walaupun jauh disana tapi tetap terus tanpa menyerah mendoakan dan memberikan semangat, doa untuk peneliti.
32. Pak robby selaku pemilik Topcell Indonesia dan seluruh karyawan dan semuanya team topcell indonesia thank you so much kalian sudah menginspirasi banyak hal dan atas sumbangan kertas bagi peneliti terimakasih.
33. Pak win, pak agus dan pak roki atas bantuan untuk ngeprint dan memberikan sumbangan kertas untuk penulis terimakasih banyak.
34. Kak tito, (tasya, nindia, diana alias temen adikku) peneliti sangat berterimakasih atas sumbangan kertasnya sangat membantu.
35. Joanes anthony, andy ciputra, riski (samgong), albert, farel, adit, aby, bimo, dhika, ido, bagus, mas gatot dan rony thank's udah membantuku memberikan suport dan menghiburku disaat pusing-pusingnya, disaat capek ketika banyak kerjaan dan tugas tugas yang harus diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih bentuk pembelajaran bagi peneliti untuk terus belajar lebih di kemudian hari. Kritik dan saran yang membantu dari pembaca sangat dinantikan peneliti. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Madiun, 28 Januari 2019



Siska Krisnawati

PENYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam pustaka selayaknya karya ilmiah. Jika ternyata terbukti jiplakan, dengan sendirinya skripsi saya batal dan saya bersedia gelar keserjanaan saya dicabut dan hak saya sebagai mahasiswa ditiadakan.

Madiun, 28 Januari 2019



Siska Krisnawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>Loneliness</i>	8
1. Definisi <i>Loneliness</i>	8
2. Faktor yang Mempengaruhi <i>Loneliness</i>	9
3. Aspek-Aspek <i>Loneliness</i>	13
B. Perilaku <i>Game Online</i>	16
1. Definisi Perilaku <i>Game Online</i>	16
2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Game Online</i>	17
3. Aspek-Aspek Perilaku <i>Game Online</i>	20
C. Remaja	22
1. Definisi Remaja	22
2. Tugas Perkembangan Masa Remaja	23
D. Hubungan Antara <i>Loneliness</i> dengan Perilaku <i>Game Online</i>	25
E. Kerangka Berpikir	26
F. Hipotesis Penelitian	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel Penelitian	27
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	29
E. Analisis Alat Ukur	32
1. Uji Validitas	32
2. Uji Reliabilitas	33

F. Teknik Analisis Data	34
1. Uji Asumsi	34
2. Uji Hipotesis	35
G. Prosedur Penelitian	36
1. Tahap Persiapan	36
2. Tahap Pengumpulan Data	36
3. Tahap Skoring Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Subjek	38
B. Analisis Data	38
1. Hasil Uji Coba Alat Ukur	38
2. Deskripsi Data Penelitian	43
3. Uji Asumsi	46
4. Uji Hipotesis	48
C. Pembahasan	49
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
Lampiran	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Nama Tabel	Halaman
1.	<i>Blue Print</i> Skala <i>Loneliness</i>	30
2.	<i>Blue Print</i> Skala Perilaku <i>Game Online</i>	31
3.	Hasil Uji Coba Skala <i>Loneliness</i>	39
4.	Hasil Uji Coba Skala Perilaku <i>Game Online</i>	40
5.	Penyebaran Butir Skala <i>Loneliness</i>	41
6.	Penyebaran Butir Skala Perilaku <i>Game Online</i>	42
7.	Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Loneliness</i> dan Skala Perilaku <i>Game Online</i>	43
8.	Statistik Deskriptif Frekuensi dan Persentase (%) Skala <i>Loneliness</i> dan Skala Perilaku <i>Game Online</i>	44
9.	Statistik Deskriptif Minimum, Maksimum, Mean dan Deviasi Standar Skala <i>Loneliness</i> dan Skala Perilaku <i>Game Online</i>	44
10.	Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	47
11.	Uji Linieritas	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Halaman
1.	Kerangka Berpikir	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
Lampiran A :		
	1. Skala <i>Loneliness</i> (Uji Coba)	59
	2. Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Uji Coba)	63
	3. Data Skala <i>Loneliness</i> (Uji Coba)	66
	4. Data Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Uji Coba)	76
	5. Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Loneliness</i> (Uji Coba)	82
	6. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Uji Coba).....	84
Lampiran B :		
	1. Skala <i>Loneliness</i> (Sahih)	87
	2. Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Sahih)	89
	3. Data Skala <i>Loneliness</i> (Sahih)	91
	4. Data Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Sahih)	97
	5. Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Loneliness</i> (Sahih)	99
	6. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku <i>Game Online</i> (Sahih)	100
	7. Uji Deskripsi Data Penelitian	101
	8. Uji Normalitas	102
	9. Uji Linieritas	103
	10. Uji Hipotesis	103

HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN PERILAKU *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA MADIUN

Siska Krisnawati

Intisari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* di Kota Madiun. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja dengan usia 15-20 tahun sejumlah 75 remaja, dengan menggunakan teknik *Accidental Sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah skala *loneliness* dan skala perilaku *game online*. Teknik analisis data menggunakan *Korelasi Pearson*. Berdasarkan uji korelasi *pearson* diperoleh signifikansi sebesar 0,558. Karena signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *game online* di Kota Madiun.

Kata kunci : Perilaku *Game Online*, *Loneliness*, Remaja

THE RELATIONSHIP BETWEEN LONELINESS AND GAME ONLINE BEHAVIOR ON TEENAGERS IN MADIUN

Siska Krisnawati

Abstract

This study aims to determine the relationship between loneliness and online gaming behavior on teenagers in Madiun. By using accidental sampling technique, a total of 75 adolescents aged 15-20 years old were subjected in this study. The measuring instruments were the loneliness scale and online game behavior scale. The Pearson Correlation were used to analyze the relationship between 2 variables. Based on Pearson Correlation test obtained significance of 0,558, which is the coefficient is $> 0,05$, it can be concluded that there is no relationship between loneliness and online gaming behavior on teenagers in Madiun.

Keyword : *Game Online Behavior, Loneliness, Teenager*