



UNIVERSITAS INDONESIA

**Hubungan Antara Kecanduan *Internet Game Online* dan
Keterampilan Sosial pada Remaja**

*(Relation Between Internet Game Online Addiction and
Social Skills in Adolescents)*

SKRIPSI

**THEODORA NATALIA KUSUMADEWI
0804210518**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM EKSTENSI
DEPOK
JUNI 2009**



UNIVERSITAS INDONESIA

**Hubungan Antara Kecanduan *Internet Game Online* dan
Keterampilan Sosial pada Remaja**

*(Relation Between Internet Game Online Addiction and
Social Skills in Adolescents)*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**THEODORA NATALIA KUSUMADEWI
0804210518**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM EKSTENSI
DEPOK
JUNI 2009**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Theodora Natalia Kusumadewi

NPM : 0804210518

Tanda Tangan : 

Tanggal : 29 Juni 2009

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Theodora Natalia Kusumadewi
NPM : 0804210518
Program studi : Psikologi
Judul skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Internet Game Online*
dan Keterampilan Sosial pada Remaja

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Ekstensi, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Tri Iswardani A., M.Si. (.....)

Penguji : Dr. Hamdi Muluk (.....)

Penguji : Imelda Dian Oriza, M.Psi (.....)

Depok, 29 Juni 2009

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia



Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M. Org. Psy
NIP. 130540025

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan terkasih yang selalu memberikan kasih dan karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai persyaratan akhir dalam menempuh program pendidikan sarjana Psikologi. Terima kasih saya ucapkan kepada mereka; keluarga, pendidik, teman, dan pihak-pihak lainnya yang luar biasa, yang telah banyak mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Keluarga saya: Papa dan Mama serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa selama saya kuliah. Para pendidik, Mba Tri Iswardani, sebagai pembimbing skripsi yang selalu sabar membimbing saya. Terima kasih, Mba. Saya mohon maaf kalau saya mengecewakan Mba terutama saat mendekati sidang. Mba Ratna Djuwita, pembimbing akademis yang selalu mendukung saya sejak awal kuliah sampai pada saat-saat terakhir kelulusan. Juga kepada Bang Hamdi Muluk dan Mba Dian Oriza, sebagai dewan penguji yang telah banyak memberikan masukan berharga bagi skripsi saya. Saudara terkasihku, Ruth dan Tanty, tanpa dukungan dan bantuanmu saya tidak akan pernah dapat memulai dan menyelesaikan skripsi ini. Juga bagi Reza, kekasih yang selalu memberikan motivasi, dan dukungan berharga di setiap saat saya membutuhkannya. Teman-teman alumni Aksek Tarakanita, teman-teman program Ekstensi, dan teman-teman di klub IM yang selalu memberikan pencerahan dan ide-ide baru dan juga telah membantu menyebarkan kuesioner. Kepada rekan kerja di TPA Makara, yang memberikan semangat dan pengertian sehingga skripsi ini dapat selesai pada waktunya. Juga kepada para partisipan penelitian, yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuesioner. *Last but not least*, bagi teman dan rekan lainnya, kalian begitu banyak dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Saya sangat bersyukur dapat mengenal kalian di dalam hidup saya. Sekali lagi, terima kasih. *God bless you all.*

Depok, Juni 2009

Theodora Natalia K.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theodora Natalia Kusumadewi
NPM : 0804210518
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Hubungan Antara Kecanduan *Internet Game Online* dan
Keterampilan Sosial pada Remaja

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 29 Juni 2009

Yang membuat pernyataan



(Theodora Natalia Kusumadewi)

ABSTRAK

Nama : Theodora Natalia Kusumadewi
Program Studi : Psikologi
Judul : Hubungan Antara Kecanduan *Internet Game Online* dengan Keterampilan Sosial pada Remaja

Banyak penelitian di seluruh dunia mengenai penggunaan internet memfokuskan pada topik penggunaan *internet game online*, setelah dilaporkan banyak pemain *internet game online* (*gamer*) secara mengkhawatirkan menjadi sangat menggemari (ke arah kecanduan) dan juga menunjukkan perilaku anti sosial selama bermain, termasuk melanggar peraturan dan menghindari tanggungjawab sosial (Loton, 2007).

Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah mencari hubungan antara kecanduan terhadap *internet game online* dengan keterampilan sosial pada 187 remaja (77,5% laki-laki) dengan rata-rata usia partisipan penelitian: 16,7. Seluruh partisipan telah melengkapi skala *Internet Addiction Disorder* (IAD) milik Ivan Goldberg dan skala *Social Skills Inventory* (SSI) milik Ronald Riggio, yang keduanya telah diadopsi ke dalam bahasa Indonesia.

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *internet game online* dan keterampilan sosial pada remaja dengan korelasi sebesar $r = -.216^{**}$, signifikan pada l.o.s 0.01. Selain itu, ditemukan pula hubungan yang signifikan antara kecanduan *internet game online* dengan faktor usia dan dengan dua domain dari keterampilan sosial, antara lain, *Emotional Sensitivity* (ES) dan *Social Expressivity* (SE).

Kata kunci: kecanduan, keterampilan sosial, remaja, *internet game online*.

ABSTRACT

Name : Theodora Natalia Kusumadewi
Study Program : Psychology
Title : Relation Between Internet Game Online Addiction
and Social Skills in Adolescents

Researches around the world about internet using have focused to the topic after reports of gamers becoming alarmingly preoccupied (lead to addiction) with internet game online dan shows anti social behavior to support play, including breaking rules and neglecting social responsibilities (Loton, 2007).

The aim of this study was to find a relationship between internet game online addiction and social skills among 187 adolescents (77,5% are male), with mean age: 16.7. All participants completed two scales: Internet Addiction Disorder (IAD) by Ivan Goldberg and Social Skills Inventory (SSI) by Ronald Riggio, both were adopted to Indonesian language.

This study reveals a significant association between addiction and social skills in adolescents whose addicted to internet game online, with correlation $r=-.216^{**}$, significant in l.o.s. 0.01. It is also found a significant relation among internet game online addiction to age factor and two social skills domains, are Emotional Sensitivity (ES) and Social Expressivity (SE).

Keywords: addiction, social skills, internet game online, adolescence.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan Orisinalitas	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Halaman Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
1. PENDAHULUAN	
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Permasalahan	6
1. 3. Tujuan Penelitian	6
1. 4. Manfaat Penelitian	7
1. 5. Sistematika Penulisan	7
2. TINJAUAN PUSTAKA	
2. 1. Kecanduan	
2. 1. 1. Definisi Kecanduan.....	8
2. 1. 2. Penyebab Kecanduan	8
2. 1. 3. Kriteria Kecanduan	11
2. 2. Keterampilan Sosial	
2. 2. 1. Definisi Keterampilan Sosial	13
2. 2. 2. Model Keterampilan Sosial.....	14
2. 3. <i>Internet Game Online</i>	
2. 3. 1. Definisi <i>Internet Game Online</i>	17
2. 3. 2. Jenis-jenis <i>Internet Game</i>	17
2. 4. Remaja	
2. 4. 1. Definisi Remaja.....	19
2. 4. 2. Ciri-ciri Remaja.....	20
2. 5. Gambaran Kecanduan <i>IGO</i> dan Keterampilan Sosial.....	21

3. METODE PENELITIAN	
3. 1. Permasalahan	23
3. 2. Variabel Penelitian	23
3. 3. Hipotesis Penelitian.....	24
3. 4. Desain Penelitian.....	24
3. 5. Subyek Penelitian	
3. 5. 1. Karakteristik.....	24
3. 5. 2. Teknik Pengambilan Sampel	25
3. 5. 3. Jumlah Sampel	25
3. 6. Metode Pengumpulan Data	
3. 6. 1. Alat Ukur	25
3. 7. Teknik Statistik yang Digunakan	29
3. 8. Tahap Uji Coba Alat Ukur	30
3. 9. Pelaksanaan Pengumpulan Data	31
3. 10. Metode dan Prosedur Pengolahan Data	31
4. HASIL PENELITIAN	
4. 1. Gambaran Umum Partisipan	
4. 1. 1. Jenis Kelamin	33
4. 1. 2. Usia	33
4. 1. 3. Pendidikan.....	34
4. 1. 4. Jenis Games yang Dimainkan	34
4. 1. 5. Bermain Internet Game Sejak	35
4. 1. 6. Jumlah Jam Bermain dalam Seminggu.....	35
4. 1. 7. Jumlah Uang yang Dihabiskan per Hari	36
4. 1. 8. Pihak yang Mengenalkan	36
4. 1. 9. Teman Akrab yang Dikenal	36
4. 1. 10. Aspek Terpenting Bermain <i>IGO</i>	37
4. 1. 11. Bermain Di Atas 10 Jam	37
4. 1. 12. Permainan yang Paling Sering Dimainkan	38
4. 2. Gambaran Umum Kecanduan dan Keterampilan Sosial	
4. 2. 1. Gambaran Umum Tingkat Kecanduan	38
4. 2. 2. Gambaran Umum Tingkat Keterampilan Sosial.....	39
4. 3. Hubungan Antara Kecanduan dengan Keterampilan Sosial.....	39
4. 3. 1. Hubungan Antara Kecanduan dengan Domain KS	39
4. 4. Analisis Hasil Tambahan	40
5. DISKUSI, KESIMPULAN, DAN SARAN	
5. 1. Diskusi	42
5. 1. 1. Hasil Utama Penelitian.....	45
5. 1. 2. Hasil Tambahan Penelitian	48
5. 2. Kesimpulan	50
5. 3. Saran.....	52
Daftar Referensi	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kerangka Kerja Keterampilan Emosional & Sosial	14
Tabel 3. 2. Contoh Item pada Alat Ukur Internet Addiction Disorder	26
Tabel 3. 3. Contoh Item Pernyataan Alat Ukur Social Skills Inventory	28
Tabel 3. 4. Item Alat Ukur SSI Uji Lapangan	29
Tabel 4. 5. Jenis Kelamin	33
Tabel 4. 6. Usia	33
Tabel 4. 7. Pendidikan	34
Tabel 4. 8. Jenis Game yang dimainkan	34
Tabel 4. 9. Bermain Sejak	35
Tabel 4. 10. Jumlah Jam	35
Tabel 4. 11. Jumlah Uang	36
Tabel 4. 12. Pihak yang Mengenalkan	36
Tabel 4. 13. Teman Akrab yang Dikenal	36
Tabel 4. 14. Aspek Terpenting	37
Tabel 4. 15. Bermain di Atas 10 Jam	37
Tabel 4. 16. Permainan yang Sering Dimainkan	38
Tabel 4. 17. Gambaran Subyek Berdasarkan Tingkat Kecanduan	38
Tabel 4. 18. Gambaran Subyek berdasarkan Tingkat Keterampilan Sosial..	39
Tabel 4. 19. Hubungan antara Kecanduan dan Keterampilan Sosial.....	39
Tabel 4. 20. Hubungan antara Kecanduan dengan Domain KS.....	40
Tabel 4. 21. Hubungan antara Kecanduan dan Usia	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Reciprocal Determinism</i>	9
Gambar 5. 2. <i>Reciprocal Determinism</i> untuk Pecandu Internet Game	42

