

Andreas Arianto Tedjasukmana (2014). "Hubungan Antara Kelekatan Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosi dengan Ketergantungan *Game Online* pada Remaja." **Tesis Magister Sains Psikologi**. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.

ABSTRAK

Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia pada era modern dewasa ini, permainan sudah menjadi salah satu bentuk hiburan. Permainan *online* ini memiliki banyak fitur dan fasilitas menarik yang dapat digunakan untuk *chatting*, transaksi jual-beli dalam dunia virtual, bertempur bersama, berteman, bahkan menikah dalam dunia virtual.

Terdapat sisi negatif di balik daya tarik tersebut, banyak pemain mengalami ketergantungan terhadap permainan ini, bermain terus-menerus tanpa menghiraukan waktu dan aktivitas penting lain, namun di samping itu ditemukan juga beberapa pemain yang tidak mengalami ketergantungan. Peneliti menduga hal tersebut berhubungan dengan pengaruh dari teman sebaya serta kecerdasan emosi pemain. Usia pemain yang rata-rata adalah termasuk dalam kategori remaja dimana pada masa ini mereka kebanyakan masih cenderung memiliki sifat untuk bersenang-senang, memiliki pandangan hidupnya sendiri, bergaul, mencapai tanggung jawab sosial, dan juga mempersiapkan karir ini tak luput dari pergaulan dengan teman sebayanya. Terkadang pengaruh dari teman sebaya begitu kuat sehingga turut mempengaruhi perilaku anak remaja.

Berdasarkan alasan tersebut peneliti tertarik untuk menguji ada tidaknya hubungan antara kelekatan teman sebaya dan kecerdasan emosi dengan ketergantungan *game online* pada remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 16-21 tahun dan sering bermain *game online* minimal setiap hari selalu bermain. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisa data menggunakan analisis regresi berganda linier.

Hasil analisis mendapatkan koefisien sebesar 0,341 dengan $p = 0,055$ ($p < 0,05$) yang berarti bahwa hipotesis ditolak dan tidak terdapat hubungan signifikan antara kelekatan teman sebaya dan kecerdasan emosi dengan ketergantungan terhadap *game online* pada remaja. Sumbangan efektif variabel kelekatan teman sebaya dan kecerdasan emosi sebesar 11,6%, dengan demikian masih ada variabel lain sebesar 88,4% yang berhubungan dengan ketergantungan terhadap *game online*.

Kata kunci:

Kelekatan teman sebaya, kecerdasan emosi, ketergantungan game online.

Andreas Arianto Tedjasukmana (2014). "Correlation Between Peer Attachment and Emotional Intelligence with Online Game Dependence in Adolescence." **Thesis**. Faculty of Psychology, Airlangga University Surabaya.

Abstract

In this new era, it can not be denied that game, especially online game has become a form of entertainment. This online game has many attractive features and facilities that can be used to do chatting, buying and selling transactions in the virtual world, fighting together, making friends, and even getting married in the virtual world.

Besides, we also find the negative side, many players are addicted to this game, playing continuously and ignore the time and other important activities. However, we find several players who are not addicted. Researcher suspect that it is related to the players' emotional intelligence. Age of the players who are average are included in the category of teens in this age when they mostly still have a tendency to have fun, have a view of his own life, hang out, achieve social responsibility, and also prepare for this career did not escape from the interaction with their peers. Sometimes peer pressure is so strong that can influence the teenagers behavior

Therefore, researchers were interested to test the relationship between peer attachment and emotional intelligence with online games dependence in adolescents. The subjects were adolescents aged 16-21 years and often play games online at least every day an always play continuously. Purposive sampling is used for the sampling technique, and the linear regression analysis is used as the data analysis.

The results of the analysis got a coefficient of 0.341 with $p = 0.055$ ($p < 0.05$) which means that the hypothesis is rejected and there is no significant negative relationship between peer attachment and emotional intelligence with online game dependence in adolescents. Effective contribution of variable dependence on online games against emotional intelligence is 11.6%. Thus there are other variables that influence by 88.4% dependence on online games.

Keywords:

Peer attachment, emotional intelligence, online game dependence.