

**PERBEDAAN TINGKAT KETERGANTUNGAN BERMAIN  
GAME ONLINE DITINJAU DARI PERSEPSI REMAJA  
TERHADAP POLA ASUH ORANGTUA**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:  
ASTI BHAWIKA ADWITIYA  
NIM. 111011009**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2014**

**PERBEDAAN TINGKAT KETERGANTUNGAN BERMAIN  
GAME ONLINE DITINJAU DARI PERSEPSI REMAJA  
TERHADAP POLA ASUH ORANGTUA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Universitas Airlangga Surabaya

**Disusun oleh:**

**ASTI BHAWIKA ADWITIYA**

**NIM. 111011009**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

**2014**



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila pada kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Skripsi saya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang telah saya sandang, beserta segala konsekuensinya, sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

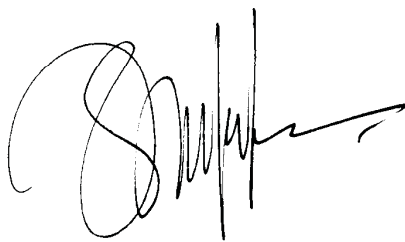
Surabaya,  
Menyetujui



(Asti Bhawika Adwitiya)

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.

Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog  
NIP. 196703131991032002

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Pada hari Kamis, tanggal 21 Agustus 2014 dengan susunan Dewan Penguji

Ketua,



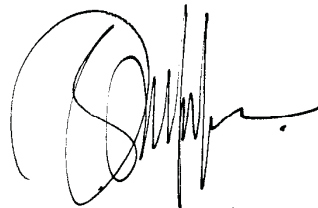
Pramesti Pradna Paramita, M.Ed.Psych  
NIP.198202072005012002

Sekretaris,



Rudi Cahyono, M.Psi., psi  
NIP. 198109102008121002

Anggota,



Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog  
NIP. 196703131991032002

## HALAMAN MOTTO

“There are always log out, exit, quit, or similar button in every virtual game.

All you need is just click or tap it.

The one who chained you to the demonic *game* time is YOU”

-Asti B. Adwitiya-

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Karya ini kupersembahkan untuk...**

Bapak, Ibu, dan Adikku tercinta,

Ibu dan Bapak Dosen yang telah membatu dalam penyelesaiannya,  
Teman-teman seperjuanganku yang telah mendahului, yang menyertai, dan  
yang akan menyusul.

Juga almamaterku tercinta, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

*Ini untuk kalian...*

*Dariku... juga untukku...*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Semesta Alam.

Segala nikmat, bantuan, dan ujian telah dicurahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis sampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan atas keikhlasannya menjalankan perintah Allah SWT.

Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya karya ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Seger Handoyo, psikolog. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
2. Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si. Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai. Tanpa Ibu, ini akan menjadi cerita yang berbeda.
3. Dosen penguji yang memberikan kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini.
4. Rakhman Ardi, S.Psi.M.Psych., Rudi Cahyono, M.Psi., psi, Atika Dian Ariana, S.Psi. M.Sc, Tino Leonardi, S.Psi.M.Psi, Fitri Andriani S.Psi.M.Si, Nono Heri Yoenanto, S.Psi.M.Pd, dan Dra. Woelan Handadari, M.Si, yang telah memberikan saran dan masukan dalam pengerjaan skripsi ini.



5. Keluarga penulis, Bapak Hanafi, yang bersedia membantu dengan memberikan tips-tips berguna serta Ibu Nitya Jwalita yang senantiasa mengingatkan untuk segera mengerjakan skripsi.
6. Valina Khiarin Nisa, Fadhilah Ramadhani, Victoria Dara Darmanta, Mbak Mustika (Loveable Thika), Nurul Darajat Sufianto, Mas Bayu, Mas Bambang, dan Koko Yang yang telah membantu pencarian data untuk skripsi ini serta menyemangati penulis dalam prosesnya.
7. Resi Shaumia, rekan setema yang asyik diajak berdiskusi.
8. Elvira Nurchasanah, terima kasih telah sering mengajak menyelesaikan skripsi bersama-sama, juga sering “meneror”
9. Mohammad Fauzi Setiawan yang memberikan motivasi dan saran-saran yang menenangkan di tengah bayangan skripsi yang menakutkan.
10. Adik-adik pemain *game online* yang bersedia berpartisipasi mengisi kuesioner penelitian ini tanpa terkecuali.
11. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang telah memberi curahan ilmu yang berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Ananta Dharmaparayana Tatwadiyatmika, adikku tercinta yang memberikan semangat tersendiri dengan caranya yang unik.
13. Teman-teman “Bimbingan Hidup”, Lissa Putri Saraswati, Amalia Fadhilah, dan Putri Danirmala, ayo kita saling menyemangati, kawan!
14. Hidayatul Masruroh dan Ana Yuliani, trio sejak MaBa, menunda sidang bersama, saling menyemangati bersama. Ayo tetap semangat bersama!

15. Fariza Putri Yasinta dan Dwi Krisdianto, terima kasih sudah “meneror” saya untuk segera mengerjakan skripsi.
  16. Lukman Faizin dan Riki Pradana Briliandy, kakak-kakak yang turut menyemangati dan disemangati.
  17. Ribka Mutiara yang senantiasa berbagi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
  18. Riskyana Wulandari, Syarifah Malahayati dan Ayu Azizatunnisa, terima kasih telah menjadi pasukan pemberi semangat sebelum dan setelah skripsi ini selesai.
  19. Teman-teman PATEN (Psikologi Angkatan Two Thousand and Ten), terima kasih atas berbagai informasi yang telah dibagikan mengenai skripsi. Informasi kalian sangat bermanfaat.
  20. Para senior yang telah berkenan berbagi pengalaman dan tips dalam mengerjakan skripsi ini.
  21. Para karyawan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang telah membantu memberikan informasi-informasi penting berkenaan dengan skripsi ini.
  22. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu
- Terima kasih atas dukungan yang telah diberikan untuk penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis merasa sangat terbantu dengan adanya dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penulis sangat berterima kasih sekaligus meminta maaf karena telah

merepotkan anda semua. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik bagi anda semua. Aamiin...

Surabaya, 25 Juli 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| <b>Halaman Sampul Luar .....</b> | <b>i</b>     |
| <b>Halaman Sampul Dalam.....</b> | <b>ii</b>    |
| <b>Halaman Pernyataan .....</b>  | <b>iii</b>   |
| <b>Halaman Persetujuan .....</b> | <b>iv</b>    |
| <b>Halaman Pengesahan.....</b>   | <b>v</b>     |
| <b>Halaman Motto .....</b>       | <b>vi</b>    |
| <b>Halaman Persembahan.....</b>  | <b>vii</b>   |
| <b>Kata Pengantar .....</b>      | <b>viii</b>  |
| <b>Daftar Isi .....</b>          | <b>xii</b>   |
| <b>Daftar Tabel.....</b>         | <b>xv</b>    |
| <b>Daftar Gambar .....</b>       | <b>xvii</b>  |
| <b>Daftar Lampiran .....</b>     | <b>xviii</b> |
| <b>Daftar Istilah .....</b>      | <b>xix</b>   |
| <b>Abstrak.....</b>              | <b>xxi</b>   |
| <b>Abstract.....</b>             | <b>xxii</b>  |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|   |    |
|---|----|
| 1.1. Latar Belakang .....                               | 1  |
| 1.2. Identifikasi Masalah.....                          | 6  |
| 1.3. Batasan Masalah .....                              | 8  |
| 1.3.1. Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online ..... | 8  |
| 1.3.2. Persepsi Terhadap Pola Asuh Orangtua .....       | 9  |
| 1.3.3. Remaja .....                                     | 9  |
| 1.4. Rumusan Masalah .....                              | 9  |
| 1.5. Tujuan Penelitian .....                            | 10 |
| 1.6. Manfaat Penelitian .....                           | 10 |
| 1.6.1. Manfaat Teoritis .....                           | 10 |
| 1.6.2. Manfaat Praktis.....                             | 10 |

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

|  |    |
|--|----|
| 2.1. Remaja .....  | 11 |
| 2.1.1. Pengertian Remaja.....  | 11 |
| 2.1.2. Karakteristik Remaja .....  | 12 |
| 2.2. Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 14 |
| 2.2.1. Pengertian <i>Game Online</i> .....   | 14 |
| 2.2.2. Pengertian Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....  | 17 |
| 2.3. Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua.....  | 19 |
| 2.3.1. Pengertian Persepsi.....  | 19 |
| 2.3.2. Pola Asuh.....  | 21 |
| 2.4. Hubungan Antara Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua dan<br>Tingkat Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja..... | 29 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 2.5. Kerangka Konseptual ..... | 31 |
| 2.6. Hipotesis .....           | 31 |

**BAB III METODE PENELITIAN**

|  |    |
|--|----|
| 3.1. Tipe Penelitian .....                                     | 33 |
| 3.2. Identifikasi Variabel Penelitian.....                     | 33 |
| 3.2.1. Variabel Bebas (Variabel X) .....                       | 33 |
| 3.2.2. Variabel Tergantung (Variabel Y).....                   | 34 |
| 3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....             | 34 |
| 3.3.1. Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua .....       | 34 |
| 3.3.2. Tingkat Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> ..... | 37 |
| 3.4. Subjek Penelitian .....                                   | 38 |
| 3.4.1. Populasi .....  | 38 |
| 3.4.2. Sampel .....  | 39 |
| 3.5. Teknik Pengumpulan Data.....                              | 39 |
| 3.6. Validitas dan Reliabilitas .....                          | 43 |
| 3.6.1. Validitas.....  | 43 |
| 3.6.2. Reliabilitas .....                                      | 46 |
| 3.7. Analisis Data .....                                       | 49 |

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| 4.1. Setting Penelitian .....                           | 50 |
| 4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....             | 50 |
| 4.1.2. Gambaran Umum Subjek Penelitian .....            | 50 |
| 4.2. Pelaksanaan Penelitian .....                       | 52 |
| 4.2.1. Persiapan Penelitian.....                        | 52 |
| 4.2.2. Persiapan Penyusunan Instrumen Penelitian .....  | 53 |
| 4.2.3. Persiapan Administrasi .....                     | 55 |
| 4.2.4. Pelaksanaan Pengambilan Data .....               | 56 |
| 4.3. Hasil Penelitian .....                             | 57 |
| 4.3.1. Analisis Statistik Deskriptif.....               | 57 |
| 4.3.1.1. Analisis statistik deskriptif variabel X.....  | 57 |
| 4.3.1.2. Analisis statistik deskriptif variabel Y ..... | 65 |
| 4.3.2. Analisis Uji Asumsi.....                         | 70 |
| 4.3.2.1. Uji normalitas .....                           | 70 |
| 4.3.2.2. Uji Homogenitas .....                          | 71 |
| 4.3.3. Hasil Analisis Data .....                        | 72 |
| 4.4. Pembahasan.....                                    | 76 |
| 4.5. Keterbatasan Penelitian .....                      | 80 |

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan ..... | 81 |
| 5.2. Saran .....      | 81 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>83</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>87</b> |

**DAFTAR TABEL**

|      |   |    |
|------|---|----|
| 2.1  | Klasifikasi Pola Asuh Orangtua (Baumrind, 1991).....  | 27 |
| 3.1  | Penormaan Skor Klasifikasi Pola Asuh Orangtua (Baumrind, 1991) .....  | 36 |
| 3.2  | <i>Blue Print</i> Adaptasi Skala Ketergantungan <i>Game Online</i> untuk Remaja ....  | 41 |
| 3.3  | Ketentuan Penilaian Tingkat Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 41 |
| 3.4  | <i>Blue Print</i> Skala Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh Orangtua .....   | 42 |
| 3.5  | Ketentuan Penilaian Tingkat Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 43 |
| 3.6  | Ringkasan Penilaian untuk Skala Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh<br>Orangtua .....  | 44 |
| 3.7  | Ringkasan Penilaian untuk Skala Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> ..  | 45 |
| 3.8  | Reliabilitas Dimensi <i>Directive/Conventional Control</i> Skala Persepsi<br>Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua.....  | 47 |
| 3.9  | Reliabilitas Dimensi <i>Assertive Control</i> Skala Persepsi Remaja Terhadap<br>Pola Asuh Orangtua.....   | 48 |
| 3.10 | Reliabilitas Dimensi <i>Supportive Control</i> Skala Persepsi Remaja<br>Terhadap Pola Asuh Orangtua.....  | 48 |
| 3.11 | Reliabilitas Dimensi <i>Intrusiveness</i> Skala Persepsi Remaja Terhadap Pola<br>Asuh Orangtua.....   | 48 |
| 3.12 | Reliabilitas Skala Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....  | 48 |
| 4.1  | Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, Tingkat<br>Pendidikan, Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan, dan Waktu yang<br>Dihabiskan untuk Bermain <i>Game Online</i> dalam Sehari..... | 51 |
| 4.2  | Statistik Deskriptif Skala Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua .  | 58 |
| 4.3  | Pedoman Penormaan Skor Skala Pengukuran.....  | 59 |
| 4.4  | Penormaan Skor dan Gambaran Subjek Skala Persepsi terhadap Pola<br>Asuh Orangtua Dimensi <i>Directive/Conventional Control</i> .....  | 60 |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 4.5  | Penormaan Skor dan Gambaran Subjek Skala Persepsi terhadap Pola Asuh Orangtua Dimensi <i>Assertive Control</i> .....   | 60 |
| 4.6  | Penormaan Skor dan Gambaran Subjek Skala Persepsi Terhadap Pola Asuh Orangtua Dimensi <i>Supportive Control</i> .....  | 60 |
| 4.7  | Penormaan Skor dan Gambaran Subjek Skala Persepsi terhadap Pola Asuh Orangtua Dimensi <i>Intrusiveness</i> .....   | 60 |
| 4.8  | Gambaran Sebaran Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh Orangtua .....   | 61 |
| 4.9  | Kelompok Data Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh Orangtua Tiap Kelompok Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan, Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan, dan Waktu yang Dhabiskan untuk Bermain <i>Game Online</i> dalam Sehari ..... | 62 |
| 4.10 | Statistik Deskriptif Skala Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 65 |
| 4.11 | Pedoman Penormaan Skor Skala Pengukuran.....   | 66 |
| 4.12 | Penormaan Skor dan Gambaran Subjek Skala Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> .....   | 66 |
| 4.13 | Kelompok Skor Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> Pada Tiap Kelompok Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan, Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan, dan Lama Waktu Bermain dalam Sehari .....                                 | 68 |
| 4.14 | Uji Normalitas .....   | 71 |
| 4.15 | Uji Homogenitas Skala Penelitian.....  | 72 |
| 4.16 | Ringkasan Hasil Uji Asumsi.....  | 72 |
| 4.17 | Hasil Uji Perbedaan Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> Ditinjau dari Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh Orangtua .....  | 74 |
| 4.18 | Urutan Rata-Rata Variabel Y Berdasarkan Kategorisasi Variabel Y .....  | 74 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| 2.1. Proses terjadinya persepsi.....   | 20 |
| 2.2. Kerangka Konseptual.....  | 31 |
| 4.1 Gambaran Sebaran Persepsi Remaja terhadap Pola Asuh Orngtua .....                      | 61 |
| 4.2 Gambaran Sebaran Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online pada Remaja .....          | 67 |
| 4.3 Grafik Mean Rank Ketergantungan Bermain Game Online Berdasarkan Pola Asuh Orngtua..... | 75 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|  |     |
|--|-----|
| LAMPIRAN 1 Ijin Adaptasi Alat Ukur Ketergantungan Bermain <i>Game Online</i> | 88  |
| LAMPIRAN 2 Form Penilaian untuk <i>Professional Judges</i> .....             | 91  |
| LAMPIRAN 3 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....                        | 105 |
| LAMPIRAN 4 Hasil Analisa Statistik .....                                     | 111 |
| LAMPIRAN 5 Skala yang Digunakan dalam Penelitian .....                       | 115 |
| LAMPIRAN 6 Rekapitulasi Data Subjek .....                                    | 123 |
| LAMPIRAN 7 Identitas Judges Alat Ukur Penelitian .....                       | 144 |

## DAFTAR ISTILAH

- Arcade : *Game* dengan aturan sederhana yang mengandalkan kecepatan respon atau strategi dalam memainkannya. Misal: Candy Crush Saga, Osu.
- Konsol : Alat yang digunakan untuk memainkan *game*. Bisa berupa komputer, laptop, Playstation, Nintendo, juga *handphone*.
- MOBA : Multiplayer Battle Arena, yaitu *game online* dimana pemain memainkan 1 avatar untuk menghancurkan markas lawan dengan bantuan pasukan yang dimunculkan oleh sistem secara otomatis. Contoh: Heroes of Newerth, DotA.
- MMOFPS : *Massively Multiplayer Online First-Person Shooting Game*, yaitu *game online* yang menonjolkan kemampuan menembak dan berperang secara langsung dengan lawan. Contoh: Point Blank
- MMORPG : *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, yaitu *game online* yang menonjolkan aspek bermain peran, dimana pemain bisa memodifikasi tampilan karakter dan pekerjaannya dalam *game* serta memainkannya sesuai cerita dalam *game* tersebut. Contoh: Dragon Nest, Ragnarok Online

- OFG* : *Online Fighting Game* yaitu *game online* dimana pemain mengontrol karakter yang dimainkannya untuk bertarung dalam jarak dekat dengan lawannya (pemain lain yang tergabung dalam jaringan yang sama). Contoh: *Lost Saga*
- Webgame* : *Game* sederhana yang dimainkan dengan koneksi internet dan menggunakan browser. Contoh: *Game* Facebook seperti *Cafeland, Criminal Case*.