

ABSTRAK

Nadia Dimitri Amalia, 111511133176, Pengaruh *Shyness* terhadap Kecanduan *Game online* pada Remaja, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2019.

xviii + 90 halaman, 40 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *shyness* terhadap kecanduan *game online* pada remaja. Kecanduan *game* merupakan penggunaan *game* yang berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial atau emosional serta tidak dapat mengontrol penggunaan *game* (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Jenis *game* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Massive Multiplayer Online Game (MMOG)* karena *game* ini dapat dimainkan dengan orang lain yang sama-sama terhubung dengan internet. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah *shyness*. *Shyness* merupakan perasaan yang timbul dari suatu pengalaman yang menciptakan ketidaknyamanan atau hambatan dalam situasi sosial dan mengganggu pencapaian tujuan interpersonal seseorang (Henderson & Zimbardo, 1998).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian dilakukan pada remaja berusia 12-21 tahun dengan jumlah sebanyak 71 orang yang terdiri atas 51 laki-laki dan 20 perempuan. Alat pengumpulan data berupa kuesioner yang telah dibuat oleh penulis yang berisi skala *Shyness* dengan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Henderson dan Zimbardo (1998) dengan total 49 aitem dan skala Kecanduan *Game online* yang menggunakan aspek milik Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dengan total 22 aitem. Reliabilitas alat ukur *shyness* yaitu sebesar 0,961 dan alat ukur kecanduan *game online* sebesar 0,870. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan program statistik *SPSS 20.0 for Windows*.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan ($p = 0,010$) *shyness* terhadap kecanduan *game online* pada remaja. Besar pengaruh variabel *shyness* terhadap kecanduan *game online* dilihat dari nilai *R square* yaitu 0,092 yang artinya *shyness* memiliki pengaruh sebesar 9,2% terhadap kecanduan *game online*. Hasil dari uji regresi diperoleh persamaan $Y = 47,672 + 0,115X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa *shyness* berpengaruh positif terhadap kecanduan *game online* yang artinya apabila *shyness* meningkat maka kecanduan *game online* juga meningkat.

Kata kunci : *shyness*, kecanduan *game online*, remaja

Daftar Pustaka, 82 (1977-2019)

ABSTRACT

Nadia Dimitri Amalia, 111511133176, The Effect of Shyness on Online Game Addiction in Adolescents, Thesis, Faculty of Psychology, Airlangga University Surabaya, 2019.

xviii + 89 pages, 40 appendix

This study aims to determine whether there is an influence of shyness on online game addiction in adolescents. Game addiction is an excessive and compulsive use of computer or video games that results in social or emotional problems and can not control game use (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). The type of game used in this study is Massive Multiplayer Online Game (MMOG) where this game can be played with other people who are equally connected to the internet. One of the factors that influence online game addiction is shyness. Shyness is s a experientially as discomfort and/or inhibition in interpersonal situations that interferes with pursuing one's interpersonal or professional goals (Henderson & Zimbardo, 1998).

This research uses a quantitative approach with a survey method. The study was conducted on adolescents aged 12-21 years with a total of 71 people consisting of 51 men and 20 women. Data collection tool in the form of a questionnaire that was created by the author that contains the shyness scale by using the theory by Henderson and Zimbardo (1998) with a total of item is 49 items and the online game addiction scale uses theory by Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) with total item is 22 items. The reliability of the shyness scale is 0,961 and the online game addiction scale is 0,870. The analysis was performed using a simple linear regression analysis technique with the help of the SPSS 20.0 for Windows statistical program.

The results of the analysis of research data shows that there is a significant influence ($p = 0,010$) between shyness and online game addiction in adolescents. The influence of shyness on online game addiction is seen from the R square value of 0.092, which means that shyness has an influence of 9.2% on online game addiction. The results of the regression test obtained by the equation $Y = 47,672 + 0,115X$. These equations show that shyness has a positive effect on online game addiction, that's means that when shyness increases, so online game addiction too.

Keywords: shyness, online game addiction, adolescent

References, 82 (1977- 2019)