

**HUBUNGAN ANTARA KECEMASAN SOSIAL DENGAN
KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA YANG
BERMAIN *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* DI KOTA
BANJARMASIN**

Skripsi

**Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat
untuk Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni

1610914320041

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli,2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi

HUBUNGAN ANTARA KECEMASAN SOSIAL DENGAN
KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA YANG BERMAIN
MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA DI KOTA BANJARMASIN

dipersiapkan dan disusun oleh

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 07 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji


Pembimbing Utama



Rahmi Fauzia, S.Psi., M.A., Psikolog
NIP. 19771222008122001

Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfianoor Achmad, S.Psi., M.A
NIP. 198810402020121010

Pembimbing Pendamping


Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog
NIPK. 19910520201708209001


Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog
NIP. 199204192019032019

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi


Sukma Nur Akbar, M.Psi., Psikolog
NIP. 198104212008121005
Koordinator Program Studi Psikologi

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 7 Juni 2023



Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni
NIM. 1610914320041

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECEMASAN SOSIAL DENGAN KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA YANG BERMAIN *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* DI KOTA BANJARMASIN

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni

Kecanduan *game online* yaitu suatu perilaku bermain *game online* yang berada pada tingkatan yang sudah disfungsi dan tidak dapat dikendalikan mereka yang mengalaminya sehingga berdampak pada kehidupan seseorang. Ada beberapa faktor yang membuat seseorang rentan mengalami kecanduan *game online* salah satunya kecemasan sosial. Kecemasan sosial sendiri adalah suatu perasaan tidak nyaman yang muncul dalam diri seseorang akibat interaksi sosialnya dengan orang lain, karena takut adanya kemungkinan penilaian negatif atas dirinya. Orang yang kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu yang lama dalam permainan tersebut, mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, dan mempunyai kesulitan mengontrol dan menghentikan kegiatan bermain game. Tujuan dari penelitian ini ialah guna memahami hubungan antara kecemasan sosial dan ketergantungan *game online* pada remaja yang bermain *multiplayer online battle arena*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berlandaskan hasil telaah data dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi antara kecemasan sosial dengan ketergantungan bermain *game online genre MOBA* pada remaja di Banjarmasin. Hasil korelasi pada penelitian ini bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kecemasan sosial maka semakin tinggi ketergantungan bermain *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi yang sudah dilaksanakan didapat nilai hasil $r = 0,852$ dengan taraf signifikansi 0,000 bisa dilihat juga bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat tinggi.

Kata kunci: Kecemasan, kecanduan *game online*, remaja.

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN SOCIAL ANXIETY AND ONLINE GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS PLAYING MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA IN BANJARMASIN CITY

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni

Online game addiction is a behavior of playing online games at a dysfunctional level that cannot be controlled by the addict, which impacts his life. There are several factors putting a person susceptible to online game addiction, one of which is social anxiety. Social anxiety is a feeling of discomfort due to social interaction with other people because of fear of negative evaluation. People addicted to online games usually spend a long time in the game, ignore daily responsibilities, and have difficulty controlling and stopping playing games. The purpose of this study was to find out the relationship between social anxiety and tendency to online game addiction in adolescents playing the multiplayer online battle arena (MOBA). The study method was a quantitative method. The results showed that there was a relationship between social anxiety and tendency to online game addiction of playing the MOBA game among adolescents in Banjarmasin. The correlation coefficients were positive, which means the higher the level of social anxiety, the higher the tendency to online game addiction. The results of correlation test showed $r = 0.852$ with a significance level of 0.000, indicating that the relationship between the two variables is in the very high category.

Keywords: Anxiety, online game addiction, adolescents

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat Rahmat-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan antara Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan *Game Online* Pada Remaja yang Bermain *Multiplayer Online Battle Arena* di Kota Banjarmasin”. Salawat dan salam selalu tercurahkan pada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam gelap ke alam terang benderang ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana psikologi pada Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat, yaitu Ibu Dr. dr. Istiana, M.Kes, yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk dapat melaksanakan penelitian ini
2. Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat, yaitu Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog yang telah membantu serta memotivasi serta memfasilitasi pengerjaan skripsi ini, hingga dapat diselesaikan oleh penulis.
3. Kedua dosen pembimbing yakni Rahmi Fauzia, S.Psi., M.A., Psikolog. Selaku pembimbing utama, serta Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing pendamping yang selama ini telah bersedia memberikan

bimbingan, motivasi dan arahan serta solusi bagi penulis hingga selesai mengerjakan skripsi ini.

4. Kedua dosen penguji yakni Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A dan Ibu Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan arahan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Seluruh Staf Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat yang telah membantu dalam proses kelancaran skripsi ini.
6. Kepada kedua orang tua penulis yakni Bapak Abdul Wahid dan Ibu Id Setyorini yang selama ini selalu memberikan dukungan serta doa.
7. Para sahabat dekat penulis karena telah mendukung, menemani, dan membantu memberikan saran-saran terkait proses pengerjaan skripsi hingga proses skripsi ini selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap penelitian ini bisa bermanfaat.

Banjarbaru, Juni 2023

Inggit Hedyardining Monic Tisa Awisni

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iiv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Ketergantungan <i>Game Online</i>	11
2.1.1 Pengertian Ketergantungan <i>Game Online</i>	11
2.1.2 Dimensi Ketergantungan <i>Game Online</i>	12
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Ketergantungan <i>Game Online</i>	14
2.2 Kecemasan Sosial.....	17
2.2.1 Pengertian Kecemasan Sosial	17
2.2.2 Dimensi Kecemasan Sosial.....	18
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kecemasan Sosial.....	19
2.3 Remaja.....	22
2.3.1 Pengertian Remaja	22
2.3.2 Karakteristik Remaja	23
2.4 <i>Game Online</i>	25

2.4.1	Pengertian <i>Game Online</i>	25
2.4.2	Jenis-jenis <i>Game Online</i>	25
2.5	Hubungan Kecemasan Sosial dengan Ketergantungan <i>Game Online</i> pada Remaja	27
2.6	Landasan Teori	29
2.7	Hipotesis Penelitian	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
3.1	Rancangan Penelitian	34
3.2	Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian	34
3.2.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
3.3	Subyek dan Tempat Penelitian	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Instrumen Penelitian	37
3.4.2	Validitas, Seleksi Aitem, dan Reliabilitas Alat Ukur	39
3.5	Analisis Data	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	44
4.2	Pelaksanaan Penelitian	44
4.3	Hasil Penelitian	45
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian	45
4.3.2	Hasil Analisi Data Penelitian	48
4.4	Pembahasan	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
5.2.1	Bagi Remaja.....	55
5.2.2	Bagi Institusi Pendidikan	55
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Rincian Skala Ketergantungan Game Online	38
Tabel 3. 2 Rincian Skala Kecemasan Sosial	30
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas.....	34
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.1 Rincian Karakteristik Sampel Penelitian.....	25
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik	27
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi	28
Tabel 4.4 Kategorisasi Data kecemasan sosial	28
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Kecanduan <i>Game Online</i>	29
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	30
Tabel 4.7 Uji Linearitas	31
Tabel 4.8 Uji Hipotesis	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Blue Print Skala Ketergantungan <i>Game Online</i>	61
Lampiran 2 Blue Print Skala Kecemasan Sosial.....	62
Lampiran 3 Izin Menggunakan Skala Ketergantungan <i>Game Online</i>	63
Lampiran 4 Izin Menggunakan Skala Ketergantungan Kecemasan Sosial	64
Lampiran 5 <i>Google Form</i>	65
Lampiran 6 Data Uji Coba	66
Lampiran 7 Data Penelitian.....	67
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas Kecemasan Sosial	68
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i>	69
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	69
Lampiran 11 Hasil Uji Linearitas.....	70
Lampiran 12 Hasil Uji Korelasi	70
Lampiran 13 Form Uji Keterbacaan	71
Lampiran 14 Proses Uji Keterbacaan.....	84
Lampiran 15 Sertifikat Lulus Uji Plagiasi	85
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing Utama.....	86
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing Utama.....	87
Lampiran 18 Kartu Kuning Bimbingan Skripsi	88