

**PENGARUH *LONELINESS* TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA MAHASISWA DI KALIMANTAN SELATAN DENGAN *SELF-
EFFICACY* SEBAGAI VARIABEL MODERATOR**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagai syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

A'isy Naufal Irawan

2010914210021

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Agustus, 2024

Skripsi

**PENGARUH *LONELINESS* TERHADAP *KECANDUAN GAME ONLINE* PADA
MAHASISWA DI KALIMANTAN SELATAN DENGAN *SELF-EFFICACY*
SEBAGAI VARIABEL MODERATOR**

dipersiapkan dan disusun oleh

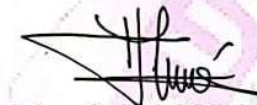
A'isy Naufal Irawan

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 29 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

Anggota Dewan Penguji Lain

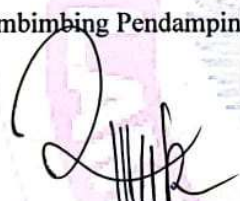


Jehan Safitri, M.Psi., Psikolog
NIP. 198506092014042001

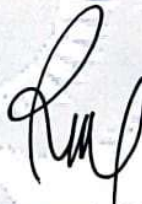


Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog
NIP. 199204192019032019

Pembimbing Pendamping



Dr. Rusdi Rusli, M.Psi., Psikolog
NIP. 198711242014041001



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

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



Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog

NIP. 198104212008121005

Koordinator Program Studi Psikologi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 10 Agustus 2024



A'isy Naufai Irawan
NIM. 2010914210021

ABSTRAK

PENGARUH *LONELINESS* TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA DI KALIMANTAN SELATAN DENGAN *SELF- EFFICACY* SEBAGAI VARIABEL MODERATOR

A'isy Naufal Irawan

Perkembangan teknologi yang pesat, kini telah mengubah cara manusia dalam berinteraksi dan mencari hiburan yang salah satunya bentuk hiburan yang kini populer adalah *game online*. Meskipun *game online* dikatakan memiliki beragam manfaat, akan tetapi ketika bermain *game online* menjadi sesuatu yang membuat lupa waktu dan kepentingan lainnya, hal ini akan mengarah pada kecanduan *game online* yang dimana kini menjadi salah satu masalah yang banyak dialami oleh remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *loneliness* terhadap kecanduan *game online* dengan dimoderatori oleh *self-efficacy* pada mahasiswa aktif yang berkuliah di Kalimantan Selatan. Subjek penelitian merupakan 47 mahasiswa aktif yang ada di Kalimantan Selatan. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan skala adaptasi Indonesia, yaitu *UCLA Loneliness Scale 6-Items* (RULS-6), *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IGAQ), dan *General Self-Efficacy Scale* (GSES). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan model regresi moderasi sederhana dengan *MACRO PROCESS v4.2* oleh Hayes dengan *software IBM SPSS Statistics 26*. Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan *loneliness* terhadap kecanduan *game online* dengan efek moderasi oleh *self-efficacy* pada mahasiswa aktif yang berkuliah di Kalimantan Selatan.

Kata Kunci : *Loneliness*, Kecanduan *Game Online*, *Self-Efficacy*, Mahasiswa, Kalimantan Selatan

ABSTRACT

THE EFFECT OF LONELINESS IN ONLINE GAME ADDICTION AMONG STUDENTS IN SOUTH KALIMANTAN WITH SELF-EFFICACY AS A MODERATOR VARIABLE

A'isy Naufal Irawan

The rapid development of technology has now changed the way humans interact and seek entertainment, one of which is a form of entertainment that is now popular is online gaming. Although online games are said to have a variety of benefits, when playing online games becomes something that makes you forget time and other interests, this will lead to online game addiction which is now one of the problems experienced by many adolescents. This study aims to determine the role of loneliness on online game addiction moderated by self-efficacy in active college students studying in South Kalimantan. The research subjects were 47 active college students in South Kalimantan. The sampling technique used was purposive sampling. This study uses quantitative methods with Indonesian adaptation scales, namely the UCLA Loneliness Scale 6-Items (RULS-6), Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IGAQ), and General Self-Efficacy Scale (GSES). Hypothesis testing was carried out using a simple moderation regression model with MACRO PROCESS v4.2 by Hayes with IBM SPSS Statistics 26 software. The results showed no significant role of loneliness on online game addiction with a moderating effect by self-efficacy in active college students studying in South Kalimantan.

Keywords: Loneliness, Online Game Addiction, Self-Efficacy, Students, South Kalimantan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T atas rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Loneliness* terhadap Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa di Kalimantan Selatan dengan *Self-Efficacy* sebagai variabel Moderator” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai prasyarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Psikologi dari Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat di Banjarbaru. Penulis menyadari bahwasanya penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan serta doa dari beberapa pihak yang turut terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, yaitu Bapak Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd, FISPH, FISCM, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan pembelajaran serta penelitian di Fakultas.
2. Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, yaitu Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog, atas dukungan ruang dan kesempatan untuk penulis belajar di Program Studi.
3. Dosen pembimbing skripsi penulis, yaitu Ibu Jehan Safitri, M.Psi., Psikolog sebagai pembimbing utama dan Bapak Dr. Rusdi Rusli, M.Psi.,

Psikolog sebagai pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, bantuan, saran, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Dosen penguji skripsi penulis, yaitu Ibu Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog sebagai penguji 1 dan Ibu Rahmi Fauzia, S.Psi., M.A., Psikolog sebagai penguji 2 yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing akademik, Ibu Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog yang memberikan banyak bantuan sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama penulis menempuh masa pendidikan.
7. Seluruh staf administrasi Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah membantu kelancaran penyelesaian studi penulis.
8. Kedua orang tua, Bapak Muhamad Anshari Saleh dan Ibu Henny Puspita Dewi yang selalu memberikan dukungan, sarana, dan tenaga dalam proses perkuliahan dan penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir.
9. Sahabat-sahabat penulis, M. Defaq Nur Rayan Dr., M. Rizqi Darmawan, Devito Hafizh Radesty, Arimatea, Indah Mutia Hanifa, S.K. Khairmay Zhafirah Rahman, dan Tania Lutfida Widiastuti yang telah memberikan nasehat kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.

10. Kepada Ulfiyah Nanda Firman, Halissa Dewi Purnama, Marsha Athifah, dan Muhammad Husni Muntaz Andhika yang telah membantu serta memberikan masukan dalam proses adaptasi alat ukur penulis.
11. Seluruh Mahasiswa yang berkuliah di Kalimantan Selatan yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
12. Mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah membantu dalam uji keterbacaan dan uji coba alat ukur penelitian.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini tentulah tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran serta kritik yang membangun akan sangat diharapkan dari para pembaca guna menyempurnakannya.

Banjarbaru, 06 Agustus 2024

A'isy Naufal Irawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Signifikansi & Keunikan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kecanduan Game online	15
2.1.1 Definisi Kecanduan <i>Game online</i>	15

2.1.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	16
2.1.3 Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	20
2.2 Loneliness	24
2.2.1 Definisi Loneliness	24
2.2.2 Faktor-Faktor <i>Loneliness</i>	26
2.2.3 Aspek-aspek <i>Loneliness</i>	28
2.3 Self-Efficacy	30
2.3.1 Definisi Self-Efficacy	30
2.3.2 Faktor-Faktor Self-Efficacy	32
2.3.3 Aspek-Aspek Self-Efficacy	34
2.4 Pengaruh <i>Loneliness</i> terhadap Kecanduan <i>Game Online</i> dengan <i>Self-Efficacy</i> sebagai Variabel Moderator.....	35
2.5 Landasan Teori.....	38
2.6 Hipotesis	42
2.6.1 Hipotesis Mayor.....	42
2.6.2 Hipotesis Minor	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Rancangan Penelitian.....	43
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	44
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	44
3.2.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	44
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian.....	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.1 Instrumen Penelitian	48

3.4.2 Adaptasi Alat Ukur	51
3.4.3 Pelaksanaan Uji Coba	53
3.4.4 Uji Seleksi Aitem, Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	54
3.5 Analisis Data	57
3.5.1 Uji Asumsi Klasik	57
3.5.2 Uji Hipotesis	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Gambaran Subjek Penelitian	61
4.2 Pelaksanaan Penelitian	63
4.3 Hasil Penelitian	65
4.3.1 Deskripsi Data Penelitian	65
4.3.2 Hasil Analisis Data Penelitian	69
4.4 Pembahasan	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian	84
5.2.2 Bagi Praktisi dan Pengambil Kebijakan	85
5.2.3 Bagi Penelitian Selanjutnya	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> skala Asli <i>Revised UCLA Loneliness Scale 6-items (RULS-6)</i>	49
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> skala <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IGAQ)</i>	50
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> skala <i>General Self-efficacy scale (GSES)</i>	51
Tabel 3.4 Kategorisasi Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	57
Tabel 4.1 Rincian Gambaran Subjek Penelitian.....	62
Tabel 4.2 Rumus Perhitungan Skor Hipotetik Variabel Penelitian	66
Tabel 4.3 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian.....	66
Tabel 4.4 Rumusan Norma Kategorisasi Variabel Penelitian	68
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Variabel Penelitian	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Residual.....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Multikolinieritas	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Heteroskedastisitas <i>Spearman Rho</i>	73
Tabel 4.10 Hasil Nilai Koefisien Regresi Model Moderasi	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Dinamika pengaruh <i>loneliness</i> terhadap kecanduan <i>game online</i> dengan <i>self-efficacy</i> sebagai variabel moderator.....	41
Gambar 2.2 Diagram statistik pengaruh <i>loneliness</i> terhadap kecanduan <i>game online</i> dengan <i>self-efficacy</i> sebagai variabel moderator.....	41
Gambar 4.1 Model Konseptual Hipotesis Penelitian	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	94
B. Kuesioner Penelitian (Digital).....	103
C. Skala Asli.....	104
D. Bukti Perizinan Alat Ukur.....	106
E. Adaptasi Alat Ukur.....	107
F. Pernyataan Kesiapan Membimbing.....	110
G. Kartu Bimbingan Skripsi.....	112
H. Form Skrining Etik Awal.....	113
I. Halaman Persetujuan Skripsi.....	119
J. Hasil <i>Expert Judgement</i> Adaptasi Alat Ukur.....	120
K. Data Mentah Uji Coba Penelitian.....	122
L. Hasil Seleksi Aitem dan Uji Reliabilitas pada Uji Coba.....	124
M. Data Mentah Penelitian.....	127
N. Deskripsi Data Penelitian.....	131
O. Data Empirik & Kategorisasi Variabel Penelitian.....	133
P. Hasil Analisis Data Penelitian.....	134
Q. Uji Heteroskedastisitas.....	136
R. Uji Hipotesis.....	136
S. Uji Referensi.....	139
T. Uji Plagiasi.....	140