

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME CONSOLE DENGAN KEMAMPUAN
MENJALIN HUBUNGAN INTERPERSONAL PADA
MASA REMAJA**

SKRIPSI



| | |
|---------------|------------|
| NO. INDUK | 0052/06 |
| TGL. TERIMA | 27-10-2005 |
| DI | BY |
| FAKULTAS | FPsi |
| PROGRAM STUDI | yan |
| | hr-1 |
| LOKASI | (Csatu) |

Oleh:

Laurentius Nico Yanuar
NRP: 7103000083

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2005**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME CONSOLE DENGAN KEMAMPUAN
MENJALIN HUBUNGAN INTERPERSONAL PADA
MASA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi**



Oleh:

Laurentius Nico Yanuar

NRP: 710300083

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2005**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya :

Nama : LAURENTIUS NICCO YANUAR.....

NRP : 7103000083.....

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil tugas akhir / skripsi saya yang berjudul :

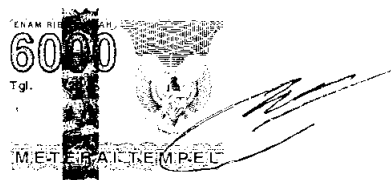
HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME CONSOLE DENGAN
KEMAMPUAN MENJALIN HUBUNGAN INTERPERSONAL PADA MASA
REMAJA.

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila tugas akhir / skripsi ini ternyata merupakan hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta permohonan maaf pada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 1 AGUSTUS 2005.

Yang membuat pernyataan,



LAURENTIUS NICCO YANUAR

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME CONSOLE*
DENGAN KEMAMPUAN MENJALIN HUBUNGAN INTERPERSONAL
PADA MASA REMAJA**

Oleh:

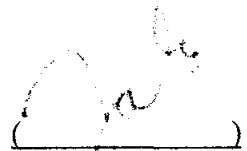
Laurentius Nico Yanuar
NRP: 7103000083

Telah dibaca, disetujui dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama : Dessi Christanti, M.Si



Pembimbing Pendamping: Jaka Santosa S, S.Psi




Surabaya, Agustus 2005

HALAMAN PENGESAHAN

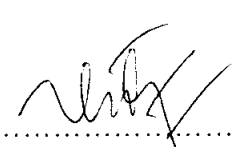

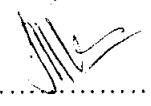

Dipertahankan di depan dewan penguji skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

pada tanggal 15 Agustus 2005

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,


(Yette Wandansari, M.Si)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc (..........)
2. Sekretaris : James Waskito Sasongko, S.Psi (..........)
3. Anggota 1 : F. Dessi Christanti, M.Si (..........)
4. Anggota 2 : M. Andri Budiono, S.Psi (..........)

HALAMAN PERSEMBAHAN

**KARYA INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA TUHAN YESUS
KRISTUS DAN BUNDA MARIA SERTA UNTUK SEMUA ORANG
YANG TELAH MENYAYANGI SAYA DENGAN TULUS HATI
MEMBANTU SAYA SERTA MENDUKUNG SAYA SELAMA SAYA
BERJUANG MENYELESAIKAN KARYA TULIS INI**

HALAMAN MOTTO

**THE SOUL IS THE BODY,
AND THE BODY IS THE SOUL.
THEY ARE INDISTINGUISHABLE
DO NOT FEAR FOR THE
DESTRUCTION OF EITHER.
(THE WAY OF SAMURAI)**

Siapa yang menghina sesamanya, tidak berakal budi.
Tetapi orang yang pandai berdiam diri.
(Amzal 11: 12)

*Bersifat rendah hati, halus budi, menghormati orang lain yang
layak untuk dihormati.
(Janji Pembinaan Mental Karate Kyokushinkai)*

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat dan rahmat-Nya yang selalu menyertai penulis dan atas bantuan Bunda Maria sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara material maupun spiritual. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari beberapa pihak skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan lancar. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria

Oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dia selalu membimbing dan menguatkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Y. Yettie Wandansari, M.Si

Selaku Dekan Fakultas Psikologi, terima kasih atas bimbingannya sehingga skripsi ini dapat selesai.

3. Ibu Dessi Christanti, M. Si.

Selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia memberi bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

3. Bapak Jaka Santosa Sudagijeno, S.Psi.

Selaku Dosen Pembing Pendamping dan Pembimbing Akademik, terima kasih atas waktu yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Para Dosen dan seluruh pengawai Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Beliau telah banyak membantu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan dari semester awal hingga semester akhir.

5. Bapak Drs. F. J. Siswanto.

Selaku Kepala Sekolah SMU Katolik St. Louis 2 Surabaya, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

6. Bapak Dedy.

Selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMU Katolik St Louis 2 Surabaya, beliau telah banyak membantu dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Papa dan Mama.

Mereka telah banyak membantu dan mendukung penulis dengan penuh kasih serta banyak berdoa bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tanpa dukungan mereka skripsi ini tidak akan memiliki makna bagi penulis.

8. Elizabeth Tjandra Setio, S.Psi

Terima kasih, ia telah banyak membantu dan membimbing penulis dengan penuh perhatian, kasih sayang, dan tulus hati sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

9. Retno H (Retno Kecil).

Temanku yang baik, terima kasih atas bantuan, dukungan dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

10. Yudianto Nyoman (Paman Dolit).

Sahabatku yang baik, anak mama, terima kasih atas bantuannya kepada penulis baik material maupun spiritual sehingga skripsi ini dapat selesai.

11. Rony Dermawan, S.Psi.

Terima kasih atas bimbingan, dukungan, dan bantuannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Sahabat-sahabat penulis yang ada di mana saja dan segenap rekan-rekan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu baik secara langsung maupun tidak langsung, terima kasih atas dukungan, perhatian, kasih sayang, dan doa yang tiada hentinya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Besar harapan penulis, semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dapat membuahkan hasil yang berguna serta bermanfaat bagi kebaikan semua orang.

Surabaya, Agustus 2005

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------|---------|
| Halaman Judul..... | i |
| Halaman Persetujuan..... | ii |
| Halaman Pengesahan..... | iii |
| Halaman Persembahan..... | iv |
| Halaman Motto..... | v |
| Ucapan Terima Kasih..... | vi |
| Daftar Isi..... | ix |
| Daftar Tabel..... | xiii |
| Daftar Lampiran..... | xiv |
| Abstraksi..... | xv |

BAB I. PENDAHULUAN

| | |
|------------------------------|---|
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Batasan Masalah..... | 8 |
| 1.3. Rumusan Masalah..... | 8 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 9 |

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|---|----|
| 2.1. Hubungan Interpersonal | |
| 2.1.1. Definisi Hubungan Interpersonal..... | 10 |
| 2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hubungan Interpersonal..... | 11 |
| 2.1.3. Aspek-Aspek hubungan interpersonal..... | 12 |
| 2.2. Intensitas Bermain <i>Game Console</i> | |
| 2.2.1. Bermain..... | 19 |
| 2.2.1.1. Definisi Bermain..... | 19 |
| 2.2.1.2. Hal-hal Yang Perlu diperhatikan Dalam | |

| | |
|--|----|
| Bermain..... | 20 |
| 2.2.1.3. Faktor-Faktor Yang Membedakan Bermain atau Tidak..... | 20 |
| 2.2.1.4. Fungsi Bermain..... | 21 |
| 2.2.1.5. Katagori Bermain..... | 21 |
| 2.2.2. <i>Game Console</i> | 24 |
| 2.2.3. Intensitas Bermain <i>Game Console</i> | 25 |
| 2.3. Masa Remaja | |
| 2.3.1. Definisi Masa Remaja..... | 26 |
| 2.3.2. Karakteristik Usia Masa Remaja..... | 27 |
| 2.3.3. Tahap-Tahap Perkembangan Remaja..... | 28 |
| 2.3.4. Ciri-Ciri Masa Remaja..... | 30 |
| 2.3.5. Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja..... | 32 |
| 2.4. Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 32 |
| 2.5. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Console</i> Dengan Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 33 |
| 2.6. Hipotesis..... | 35 |

BAB III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1. Identifikasi Variabel Penelitian..... | 36 |
| 3.2. Defenisi Operarional Variabel Penelitian | |
| 3.2.1. Defenisi Operasional Variabel Bebas..... | 36 |
| 3.2.2. Defenisi Operasional Variabel Tergantung..... | 36 |
| 3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel..... | 37 |
| 3.4. Metode Pengumpulan Data | 38 |
| 3.5. Validitas dan Reliabilitas..... | 41 |
| 3.6. Teknik Analisis Data..... | 42 |

BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 4.1. Orientasi Kancan Penelitian..... | 44 |
| 4.2. Persiapan Penelitian | |
| 4.2.1. Penyusunan Alat Ukur..... | 46 |
| 4.2.1.1. Angket Intensitas Bermain <i>Game Console</i> | 46 |
| 4.2.1.2. Angket Kemampuan Menjaln Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 46 |
| 4.2.2. Persiapan perijinan..... | 47 |
| 4.3. Pelaksanaan Penelitian..... | 48 |
| 4.4. Hasil Penelitian | |
| 4.4.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Ukur..... | 49 |
| 4.4.1.1. Uji Validitas..... | 49 |
| 4.4.1.2. Uji Reliabilitas..... | 50 |
| 4.4.2. Deskripsi Identitas Subyek penelitian dan Deskripsi Data Variabel Penelitian..... | 51 |
| 4.4.2.1. Deskripsi Identitas Subyek Penelitian..... | 51 |
| 4.4.2.2. Distribusi Data variabel penelitian | 52 |
| 4.4.2.2.1. Mencari <i>mean</i> dan standar deviasi angket intensitas bermain <i>game console</i> | 52 |
| 4.4.2.2.2. Mencari mean ideal dan standart deviasi angket kemampuan menjaln hubungan interpersonal pada masa remaja | 53 |
| 4.4.3. Uji Asumsi..... | 56 |
| 4.4.3.1. Uji Normalitas..... | 56 |
| 4.4.3.2. Uji Linearitas..... | 57 |
| 4.4.4. Uji Hipotesis..... | 57 |

BAB V. PENUTUP

5.1. Bahasan 59
5.2. Kesimpulan..... 61
5.3. Saran..... 62

DAFTAR PUSTAKA.....63

LAMPIRAN.....64

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1. <i>Blue Print</i> Angket Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 39 |
| Tabel 4.1. Sebaran Item Valid dan Item Gugur Angket Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 48 |
| Tabel 4.2. Deskripsi Frekuensi Usia Subyek Penelitian..... | 49 |
| Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Alasan Subyek Terhadap Intensitas Bermain <i>Game Console</i> | 51 |
| Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 53 |
| Tabel 4.5. Tabel Silang Antara Intensitas Bermain <i>Game Console</i> dan Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 53 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran A Coding Aitem Angket Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 65 |
| Lampiran B Validitas dan Reliabilitas Aitem Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 66 |
| Lampiran C Coding Aitem Yang Valid Angket Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 72 |
| Lampiran D Uji Normalitas dan Uji Linearitas..... | 73 |
| Lampiran E Uji Hipotesis..... | 74 |
| Lampiran F Data Angket Intensitas Bermain <i>Game Console</i> (Per Jam) dengan Angket Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja..... | 75 |

Laurentius Nico Yanuar (2005). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Console* Dengan Kemampuan Menjalin Hubungan Interpersonal Pada Masa Remaja. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Dalam era globalisasi ini, kecanggihan teknologi membuat orang semakin bersifat individualis. Salah satu produk teknologi dalam dunia *game* adalah *game console* yang dapat membuat seseorang menjadi individualis. *Game console* akan menyebabkan hubungan interpersonal individu menjadi berubah.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja. Banyak faktor yang mempengaruhi hubungan interpersonal diantaranya adalah faktor kedekatan, kesamaan, kemenarikan fisik, perasaan saling menyukai, perasaan saling melengkapi dan kompetensi.

Penelitian yang bersifat kuantitatif ini melibatkan 30 orang subyek laki-laki yang masih duduk di kelas 1 SMU Katolik St. Louis 2 Surabaya yang berusia 14-18 tahun. Alasan pengambilan subyek ini karena pada masa usia remaja merupakan masa usia perubahan minat dan pola perilaku sehingga nilai-nilainya juga berubah, apa yang dianggap penting pada masa kanak-kanak setelah dewasa menjadi tidak penting lagi. Dalam hal ini ketika bertemu dengan teman sekelas baru maka teman baru tersebut dianggap tidak penting lagi apabila individu tersebut sudah bermain *game console* sehingga menjadi individualis. Penelitian ini menggunakan *incidental sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil subyek yang ada.

Data yang diungkap inelalui metode angket terbuka dan angket tertutup dianalisis dengan menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu korelasi *Kendall's tau_b*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS *for Windows* versi 13. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi yang diperoleh adalah -0,032 dengan $p = 0,823$ ($p > 0.05$).

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game console* dengan kemampuan menjalin hubungan interpersonal pada masa remaja.