

Skripsi
Studi Deskriptif Gambaran *Loneliness* pada *Gamers Sky: Children of the Light*



OLEH :

Thesalia Livia Laksana

NRP 7103020039

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2023

Studi Deskriptif Gambaran *Loneliness* pada *Gamers Sky: Children of the Light*

Skripsi

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



OLEH :

Thesalia Livia Laksana

NRP 7103020039

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2023**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Thesalia Livia Laksana

NRP : 7103020039

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

STUDI DESKRIPTIF GAMBARAN *LONELINESS* PADA *GAMERS SKY: CHILDREN OF THE LIGHT*

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak maupun, Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh. Serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Thesalia Livia Laksana

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Nama : Thesalia Livia Laksana

NRP : 7103020039

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

STUDI DESKRIPTIF GAMBARAN *LONELINESS* PADA *GAMERS SKY: CHILDREN OF THE LIGHT*

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Thesalia Livia Laksana

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


STUDI DESKRIPTIF GAMBARAN *LONELINESS* PADA *GAMERS SKY*:
CHILDREN OF THE LIGHT

Oleh:

Thesalia Livia Laksana

NRP 7103020039

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

Pembimbing Utama: Agustina Engry, M.Psi., Psikolog ()

NIDN : 0718089102

Email : agustina-engry@ukwms.ac.id

Surabaya, 20 Mei 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Studi Deskriptif Gambaran *Loneliness* pada *Gamers Sky: Children of the Light*" oleh Thesalia Livia Laksana (7103020039) telah 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 27 Mei 2024

Mengesahkan
Fakultas Psikologi,



(Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Happy Cahaya Mulya, M.Psi., Psikolog
 2. Sekretaris : Sylvia K. Ngonde, M. Si.
 3. Anggota : Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog
 4. Anggota : Agustina Engry, M.Psi., Psikolog
- NIDN : 0718089102

The image shows four handwritten signatures in blue ink, each enclosed in a horizontal line. The signatures are arranged vertically on the right side of the page, corresponding to the members of the exam board listed on the left.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus

Papa & Mama

Kedua Saudara, hewan peliharaan, orang-orang terkasih, dan saya sendiri

Serta

Segenap komunitas dan pemain *Sky: Children of the Light* di Indonesia

HALAMAN MOTTO

“I dont belong here and there. So, I just make my own place that I called home.
It doesnt matter where it is as long as I feel accepted and belong to them”

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yaitu kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan pencerahan dan tuntunan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Ibu Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah membimbing saya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan tugas dan skripsi saya tepat waktu.
3. Dosen Pembimbing saya Ibu Agustina Engry M.Psi., Psikolog yang telah membimbing, mendorong, senantiasa memberikan masukan kepada saya selama proses pengerjaan skripsi saya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu dan tidak pernah putus asa serta marah apabila saya menghilang.
1. Bapak Happy C Mulya, M.Psi. selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan penelitian ini.
2. Bapak Andhika Alexander Repi, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan penelitian ini.
3. Ibu Eli Prasetyo, M.Psi., Psikolog selaku penasihat akademik peneliti yang telah bersedia membimbing saya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan tugas dan skripsi saya tepat waktu.
4. Kepada tenaga administrasi atau tata usaha yang telah memberikan informasi terbaru dan juga memberikan semangat sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi saya tepat waktu.
5. Kepada seluruh keluarga saya yang telah menyemangati, mendukung, memfasilitasi saya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi saya tepat waktu.

6. Kepada Jean selaku staff TGC serta TGC sendiri yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya tepat waktu.
7. Kepada seluruh responden saya yang telah bersedia meluangkan waktunya karena sudah mengisi dan memberikan jawaban dengan lengkap dan jujur memberikan kelancaran dan dukungan untuk penelitian skripsi saya.
8. Kepada Brownie, anjing peliharaan saya yang sudah memberikan saya dukungan secara moral dan psikis sehingga saya mampu menyelesaikan penelitian skripsi saya.
9. Kepada orang-orang terdekat saya yaitu Iris Javillonar, Kristen Niña Marie Valencia Ceniza, Axel Chen, Arkana, Aloe yang selalu bersedia memberikan dukungan selama perkuliahan dan selama menjalani skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
10. Kepada teman saya, Yui. yang sudah bekerja keras membantu saya untuk mengumpulkan responden hingga mencapai target responden yang saya butuhkan sehingga melancarkan penelitian dan saya dapat menyelesaikan penelitian saya tepat waktu.
11. Kepada teman-teman di server discord “Skykid United” yang memberikan dukungan dan semangat serta memberikan pemahaman dan bantuan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi saya tepat waktu.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Luar	i
Halaman Sampul Dalam	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
UNGKAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Batasan Masalah	9
1.3. Rumusan Masalah	9
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.5.1. Manfaat Teoritis Penelitian	10
1.5.2. Manfaat Praktis Penelitian	10
BAB II KONSEP TEORI	11
2.1. Loneliness	11
2.1.1. Definisi <i>Loneliness</i>	11
2.1.2. Aspek <i>Loneliness</i>	12
2.1.3. Faktor <i>Loneliness</i>	12
2.1.4. Dampak <i>Loneliness</i>	13
2.2. Gamers Sky: Children of the Light	13
2.3. Gambaran Loneliness pada Gamers Sky: Children of the Light	15
BAB III METODE PENELITIAN	18

3.1. Identifikasi Variabel Penelitian	18
3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian	18
3.3. Populasi dan Teknik pengambilan sampel	18
3.3.1. Populasi	18
3.3.2. Teknik Pengambilan Sampel	18
3.4. Metode pengumpulan data	19
3.4.1. Skala <i>Loneliness</i>	19
3.4.2. Angket Campuran	21
3.5. Validitas dan Reliabilitas	22
3.5.1. Validitas Alat Ukur	22
3.5.2. Reliabilitas Alat Ukur	23
3.6. Teknik Analisis Data	24
3.7. Etika Penelitian	26
BAB IV	27
PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	27
4.1. Orientasi Kancha Penelitian	27
4.2. Persiapan Pengambilan Data	28
4.2.1. Perizinan Peminjaman Alat Ukur	28
4.2.2. Persiapan Alat Ukur	28
4.2.3. Perizinan Penelitian	29
4.2. Pelaksanaan Penelitian	29
4.4. Hasil Penelitian	30
4.4.1. Hasil Uji Validitas Aitem	30
4.4.2. Hasil Uji Reabilitas	31
4.4.3. Deskripsi Identitas Subjek Penelitian	31
4.4.4. Hasil Analisis Data	34
4.4.5. Hasil Data Deskripsi Pertanyaan Terbuka	40
4.5. Laporan Pelaksanaan Etika Penelitian	43
BAB V	44
PENUTUP	44
5.1. Bahasan	44
5.2. Simpulan	51
5.3. Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Blueprint Skala Loneliness	20
Tabel 3.2 Susunan Angket Campuran.....	21
Tabel 3.3. Rumus Kategorisasi Skor Skala	25
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin pada Subjek.....	31
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Usia pada Subjek	32
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pekerjaan pada Subjek.....	32
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Domisili pada Subjek	33
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Lama Tahun Bermain	33
Tabel 4.6 Kategorisasi <i>Loneliness</i>	35
Tabel 4.7 Kategorisasi <i>Loneliness</i> Komponen <i>personality</i>	35
Tabel 4.8 Kategorisasi <i>Loneliness</i> Komponen <i>Social Desirability</i>	36
Tabel 4.9 Kategorisasi <i>Loneliness</i> Komponen <i>Depression</i>	37
Tabel 4.10 Tabulasi Silang Usia dengan Tingkat <i>Loneliness</i>	37
Tabel 4.11 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Tingkat <i>Loneliness</i>	38
Tabel 4.12 Tabulasi Pekerjaan dengan Tingkat <i>Loneliness</i>	39
Tabel 4.13 Tabulasi Lama Bermain dengan Tingkat <i>Loneliness</i>	39
Tabel 4.14 Distribusi Pertanyaan Terbuka Terkait Hubungan Menyenangkan Didalam <i>Game</i>	40
Tabel 4.15 Distribusi Pertanyaan Terbuka Terkait Hubungan Menyenangkan di Dunia Nyata.....	41
Tabel 4.16 Distribusi Pertanyaan Terbuka Terkait Alternatif Dalam Mengatasi Kesepian	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Data Mentah Skala UCLA <i>Loneliness</i>	1
Lampiran B: Skoring Data Skala UCLA <i>Loneliness</i>	9
Lampiran C: Hasil Reliabilitas.....	18
Lampiran D: Kategorisasi <i>Loneliness</i>	20
Lampiran E: Tabulasi Silang Pekerjaan dan Kategorisasi	28
Lampiran F : Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Kategorisasi	28
Lampiran G: Tabulasi Silang Usia dan Kategori	29
Lampiran H: Tabulasi Silang Lama Bermain dan Kategori.....	29
Lampiran I: Lampiran Kuesioner.....	30
Lampiran J: Perizinan Alat Ukur	36
Lampiran K: Perizinan Penelitian	37

Thesalia Livia Laksana (2023). “Studi Deskriptif Gambaran *Loneliness* pada *Gamers Sky: Children of the Light*. **Skripsi Sarjana Strata**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Loneliness dapat dimaknai sebagai kurangnya hubungan sosial yang dimiliki oleh individu. Manusia pada dasarnya membutuhkan adanya jalinan hubungan dengan manusia yang lain di dalam hidupnya. Dalam masa dewasa awal, individu terlepas apa jenis kelaminnya sering merasakan *loneliness* pada kategori sedang yang mencapai angka 50,7%. Melalui *game online*, baik sadar maupun tidak disadari, individu mempelajari dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain melalui dunia *game*. *Game Sky: Children of the Light* menawarkan serta menghadirkan ruang dan lingkungan yang dirasa cocok untuk orang-orang yang mengalami *loneliness* untuk bisa berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini menggunakan alat ukur UCLA *Loneliness* dari Daniel Russel. Subjek dalam penelitian ini merupakan *gamers Sky: Children of the Light* yang berusia 18-40 tahun (dewasa awal). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *accidental sampling* dan *snowball sampling*. Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa mayoritas yang bermain *game Sky: Children of the Light* yang mengalami *loneliness* yang tinggi berjumlah 67 responden dengan persentase 31,9 %, selain itu terdapat 70 responden yang berada dalam kategori *loneliness* yang sedang dengan persentase 33,3 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih banyak responden yang mengalami *loneliness* pada kategori tinggi dan sedang dalam penelitian ini.

Kata kunci: *gamer, game Sky: Children of the Light, Loneliness.*

Thesalia Livia Laksana (2023). “*Descriptive Study of the Image of Loneliness in Gamers Sky: Children of the Light*. **Undergraduate Thesis**. Faculty of Psychology, Widya Mandala Catholic University, Surabaya.

ABSTRACT

Loneliness can be interpreted as a lack of social relationships that an individual has. Humans basically need relationships with other humans in their lives. In early adulthood, individuals regardless of gender often feel loneliness in the moderate category which reaches 50.7%. Through online games, whether consciously or unconsciously, individuals learn and establish social relationships with other people through the game world. Game Sky: Children of the Light offers and presents a space and environment that is suitable for people who experience loneliness to be able to interact with other people. This research uses the UCLA Loneliness measuring tool from Daniel Russell. The subjects in this research were Sky: Children of the Light gamers aged 18-40 years (early adulthood). The sampling technique was carried out using accidental sampling and snowball sampling. The results of the research conducted by the researchers showed that the majority of those who played the game Sky: Children of the Light experienced high levels of loneliness, amounting to 67 respondents with a percentage of 31.9%, in addition there were 70 respondents who were in the moderate loneliness category with a percentage of 33.3. %. So it can be concluded that more respondents experienced loneliness in the high and moderate categories in this study.

Keywords: *gamer, game Sky: Children of the Light, Loneliness.*