

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA
DI KABUPATEN JEMBER**

(Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumpersari)

SKRIPSI



Disusun oleh :

ACHMAD KURNIA FIRMANSYAH (1710521015)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2021

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA
DI KABUPATEN JEMBER**

(Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumpalsari)

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Ilmu Komunikasi

Disusun oleh :

ACHMAD KURNIA FIRMANSYAH (1710521015)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2021



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT serta dukungan moral maupun moril dari orang-orang terkasih, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa penuh bangga dan bahagia saya sampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Pertama, kepada Allah SWT, karena atas izin dan karuniaNya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai waktunya. Puji syukur kepada Allah SWT telah mengabulkan doa-doa hingga saat ini dan telah memberikan kejutan-kejutan yang tak terhitung oleh hambanya.
2. Kedua, kepada kedua orang tuaku tercinta Bapak Hari dan Ibu Agastiana serta Ayah tiri Tjutjuk yang telah memberikan dukungan moril dan juga materi serta doa yang tidak hentinya dipanjatkan untuk anak tunggalmu ini. Karena berkat doa dan suport mereka lah yang mengantarkan saya di titik saat ini.
3. Ketiga, kepada dosen pembimbing saya Ibu Dr. Juariyah M.Si, yang telah membimbing saya dengan sabar, selalu memberikan motivasi-motivasi dan masukan-masukan dalam skripsi ini hingga saya semangat menjalankannya. Terima kasih telah mengantarkan saya untuk mendapat gelar sarjana Ilmu Komunikasi.
4. Keempat, terima kasih atas didikannya kepada guru-guruku dari TK sampai SMA serta bapak ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
5. Kelima, kepada kedua kakak Andre dan Devin yang telah memberikan motivasi-motivasi dan semangat.
6. Keenam, Almamaterku Universitas Muhammadiyah Jember yang mengantarkanku mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi.
7. Ketujuh, teman-temanku Adit, Oca, Uni, Deva, Dipa, Ayu, Annisa, dan teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Untuk teman-teman seperjuangan IK 17 yang telah memberikan semangat satu sama lain hingga sampai disini terutama Agung dan Aiim yang telah membantu dari awal hingga akhir dalam menyusun skripsi ini.

MOTTO

“Berdoalah kepadaKu pastilah Aku kabulkan untukmu”

(QS Al Mukmin :60)

“Allah memberikan apa yang kita butuhkan BUKAN apa yang kita inginkan”

(Anonim)

“Kuliah yang benar dan bersungguh-sungguh, Allah pasti akan memberi rezeki jika kamu mau berusaha dengan bersungguh-sungguh. Niat mulia insyaAllah suatu saat nanti akan didengar oleh Allah”

(Mama)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Kurnia Firmansyah

NIM : 1710521015

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambil-alihan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, baik sebagian maupun keseluruhan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pencabutan gelar akademik saya.

Jember, 08 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Achmad Kurnia Firmansyah

NIM: 1710521015

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: **HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI KABUPATEN JEMBER** (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari).

Oleh:

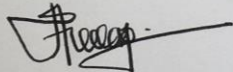
Achmad Kurnia Firmansyah

NIM 1710521015

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 08 Juni 2021

Pembimbing I



Dr. Juariyah, M.Si.

NIP: 196708061993032002

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Achmad Kurnia Firmansyah, NIM: 1710521015 ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember pada:


Hari : Senin

Tanggal : 08 Juni 2021

Tempat : Ruang Ujian / Lab. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Jember

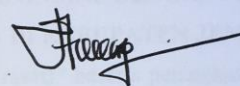
Tim Penguji:

Ketua,



Suyono, S.H., M.Ikom
NPK: 15 03 647

Sekretaris,



Dr. Juariyah, M.Si
NIP. 196708061993032002

Anggota,



Ari Susanti, S.Sos., M.Med.Kom
NPK: 19770401.1.1703807

Mengetahui:
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Jember

Dekan,



Dr. Juariyah, M.Si
NIP: 196708061993032002

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Kurnia Firmansyah

NIM : 1710521015

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Universitas : Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI KABUPATEN JEMBER (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumpersari)” beserta perangkat yang

ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalihmediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jember

Pada tanggal: 08 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Achmad Kurnia Firmansyah

NIM: 1710521015

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SIKAP APATIS DAN ANTI SOSIAL PADA REMAJA DI KABUPATEN JEMBER (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari)” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis menyadari bahwa tiada manusia yang sempurna di dunia ini karena itu pasti mempunyai kekurangan-kekurangan. Penulis tak lepas dari kekurangan itu, sehingga apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, merupakan kebanggaan bagi penulis apabila ada kritik maupun saran-saran yang baik merupakan bekal untuk melangkah kejalan yang lebih sempurna.

Pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Juariyah M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Bapak Dr. Sudahri S.Sos., M.I.Kom, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Semua teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2017 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
5. Teman-teman yang bermain *game online* di *game centre* kota Jember yang sudah bersedia untuk menjadi subjek penelitian.

Dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala jasa-jasa, kebaikan-kebaikan serta bantuan-bantuan yang telah diberikan kepada penyusun.

Akhirul kalam penyusun berharap semoga karya tulis ilmiah dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Jember, 08 Juni 2021

Penulis

ABSTRAK

Firmansyah, Achmad Kurnia, 2021. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kabupaten Jember (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari)*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: Dr. Juariyah, M.Si.

Kata Kunci: Hubungan, Kecanduan *game online*, Sikap pada remaja.

Skripsi ini meneliti tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kecamatan Sumbersari, karena ketika seorang remaja dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi, interaksi sosialnya menjadi bersifat tidak langsung, kepekaan terhadap sosialnya cenderung rendah. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, skala dan dokumentasi. Objek dari penelitian ini yaitu remaja *gamers* yang bermain *game online* di 3 *game centre* Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Untuk hasil penelitian ini diketahui bahwa hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan sikap pada remaja *gamers* terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,958 dan bernilai positif dengan probabilitas (*sig.*) sebesar 0,000. Berdasarkan nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan (α) 5%, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) dengan sikap apatis pada remaja (Y_1) dan sikap anti sosial pada remaja (Y_2). Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan anti sosial pada remaja akan mengalami peningkatan pada remaja *gamers* di Kecamatan Sumbersari Kota Jember.

ASBTRACT

Firmansyah, Achmad Kurnia, 2021. *The Relationship Between Online Game Addiction with Attitudes Apathy and Anti Social in Adolescents in Jember Regency (Study at 3 Game Centers in Summersari District)*. Thesis, Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences, Muhammadiyah University of Jember. Advisor: Dr. Juariyah, M.Si.

Keywords: *Relationship, Online Game Addiction, Attitude in Teenagers.*

This thesis examines the relationship between Online Game Addiction with Attitudes Apathy and Anti Social in Adolescents in Summersari District, because when a teenager has a high level of online game addiction, his social interaction becomes indirect, his social sensitivity tends to be low. In this study using a quantitative approach. Data collection techniques using the method of observation, scale and documentation. The object of this research is teenage gamers who play online games in 3 game centers, Summersari District, Jember Regency. For the results of this study, it is known that the relationship between the level of online game addiction and the attitude of adolescent gamers has a correlation coefficient value of 0.958 and is positive with a probability (sig.) of 0.000. Based on the value of Sig. (2-tailed) of 0.000 which is smaller than the significant level (α) 5%, indicating that there is a significant relationship between online game addiction (X) with apathy attitudes in adolescents (Y_1) and anti-social attitudes in adolescents (Y_2). The relationship between the two is a positive relationship, meaning that if online game addiction increases, then the apathy attitude and anti-social tendency in adolescents will increase in adolescent gamers in Summersari sub-district, Jember City.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN LOGO	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ASBTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Hipotesis	7
BAB II	8
2.1. Teori S-O-R (Teori Stimulus Organism Respons)	8
2.2. Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.3. Sikap	10
2.3.1. Pengertian Sikap	10
2.3.2. Komponen Sikap	10
2.3.3. Fungsi Sikap	11
2.3.4. Sikap Apatis	12
2.3.5. Sikap Anti Sosial	12
2.4. Remaja	13
2.5. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Sikap Apatis dan Anti	14
Sosial pada Remaja	14
2.6. Penelitian Terdahulu	16
2.7. Kerangka Pemikiran	17
BAB III	19
3.1. Jenis Penelitian	19
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	19
3.3. Identifikasi Variabel Penelitian	20
3.4. Definisi Operasional	20
3.4.1. Sikap Apatis dan Anti Sosial	20
3.4.2. Kecanduan <i>game online</i>	20
3.5. Instrumen Penelitian	21
3.6. Teknik Penarikan Sampel	21
3.7. Teknik Pengumpulan Data	23
3.8. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	23
3.8.1. Uji Validitas	23

3.8.2.	Uji Reliabilitas	24
3.9.	Teknik Analisis Data	25
3.9.1.	Analisis Persentase	25
3.9.2.	Analisis Korelasi	27
BAB IV	28
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian	28
4.2.	Karakteristik Responden dan Data Penelitian	29
4.2.1.	Responden menurut Usia	29
4.2.2.	Responden menurut Pekerjaan	29
4.2.3.	Responden menurut Lama Bermain	30
4.2.4.	Data Penelitian Variabel X (Kecanduan Game Online)	31
4.2.5.	Data Penelitian Variabel Y ₁ (Sikap Apatis pada Remaja)	34
4.2.6.	Data Penelitian Variabel Y ₂ (Sikap Anti Sosial pada Remaja)	35
4.3.	Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	38
4.3.1.	Hasil Uji Validitas	38
4.3.2.	Hasil Uji Reliabilitas	39
4.4.	Hasil Analisis Data	40
4.4.1.	Analisis Persentase	40
4.4.2.	Analisis Korelasi	45
4.5.	Pembahasan	46
4.5.1.	Kecanduan <i>Game Online</i>	46
4.5.2.	Sikap Apatis pada Remaja	48
4.5.3.	Sikap Anti Sosial pada Remaja	49
4.5.4.	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja	50
BAB V	51
5.1.	KESIMPULAN	51
5.2.	SARAN	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Distribusi Subjek Penelitian di 3 Game Centre	22
Tabel 3 2 Kategorisasi	27
Tabel 4 1 Responden menurut Usia	29
Tabel 4 2 Responden menurut Pekerjaan.....	29
Tabel 4 3 Responden menurut Lama Bermain.....	30
Tabel 4 4 Data Penelitian Variabel X (Kecanduan Game Online)	31
Tabel 4 5 Data Penelitian Variabel Y1 (Sikap Apatis pada Remaja).....	34
Tabel 4 6 Data Penelitian Variabel Y2 (Sikap Anti Sosial pada Remaja)	35
Tabel 4 7 Hasil Uji Validitas	38
Tabel 4 8 Hasil Uji Validitas	39
Tabel 4 9 Kategorisasi kecanduan game online.....	41
Tabel 4 10 Persentase kecanduan game online.....	41
Tabel 4 11 Kategorisasi Sikap Apatis pada Remaja	43
Tabel 4 12 Persentase Sikap Apatis pada Remaja	43
Tabel 4 13 Kategorisasi Sikap Anti Sosial pada Remaja.....	45
Tabel 4 14 Persentase Sikap Anti Sosial pada Remaja.....	45
Tabel 4 15 Correlations kecanduan game online dengan sikap apatis dan anti sosial.....	46