

**STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF
TENTANG INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOMUNITAS
GAMERS SURABAYA**

SKRIPSI



OLEH:

Austiannawati Gondo

NRP: 7103013081

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2017

**STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF
TENTANG INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOMUNITAS
GAMERS SURABAYA**

SKRIPSI

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



OLEH:

Austiannawati Gondo

NRP: 7103013081

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2017

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya :

Nama : Austiannawati Gondo

NRP : 7103013081

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF TENTANG INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOMUNITAS *GAMERS SURABAYA*

Benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi saya tersebut merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf kepada pihak-pihak terkait.

Dengan ini surat pernyataan dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 06 Desember 2017

Yang membuat surat pernyataan,



Austiannawati Gondo

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF TENTANG INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOMUNITAS *GAMERS* SURABAYA

Oleh :

Austiannawati Gondo

7103013081

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

Pembimbing : Johannes Dicky Susilo, M.Psi., Psi.



Surabaya, 06 Desember 2017

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH**

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

Nama : Austiannawati Gondo

NRP :7103013081

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul :

**STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF
TENTANG INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOMUNITAS
GAMERS SURABAYA**

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, 06 Desember 2017
Yang menyatakan,



Austiannawati Gondo

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

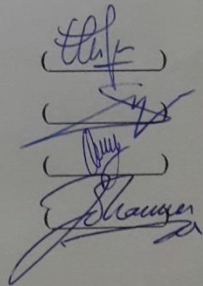
Pada tanggal 06 Desember 2017

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Dekan
(F. Yuni Apsari, M.Si., Psikolog)



Dewan Penguji :

1. Ketua : Eli Prasetyo, M. Psi., Psi
2. Sekretaris : Sylvia K. Ngonde, M. Si
3. Anggota : Andhika Alexander Repi, M. Psi., Psi
4. Anggota : J. Dicky Susilo, M. Psi., Psi



HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama, skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan yang telah melindungi dan menuntun peneliti selama pengerjaan skripsi. Tanpa adanya campur tangan Tuhan dalam pengerjaan skripsi, penelitian yang saya lakukan tidak dapat berjalan semestinya.

Kedua, skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terkasih yang telah membesarkan serta mendukung dengan berbagai cara, yaitu alm. papa, mama, cece, koko dan saudara-saudara ipar peneliti.

Ketiga, skripsi ini saya persembahkan kepada dosen pembimbing, dosen-dosen, serta teman-teman yang berada di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah membantu selama peneliti mengerjakan skripsi.

HALAMAN MOTTO

Disaat ku tak berdaya kuasa-Mu yang sempurna

Ketika ku percaya mujizat itu nyata

Mujizat Itu Nyata – Nikita

Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia akan memberikan kekekalan dalam hati mereka. Tetapi manusia tidak dapat menyelami pekerjaan yang dilakukan Allah dari awal sampai akhir

Pengkhotbah 3:11

Sebab bagi Allah tidak ada yang mustahil

Lukas 1:37

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat serta perlindungan yang diberikan dari awal pembuat hingga penelitian yang dilakukan dapat terselesaikan. Peneliti juga ingin menyampaikan ucapan terima kepada semua pihak yang turut membantu dan mendukung selama penelitian ini berlangsung. Terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Kepada **Ibu F. Yuni Apsari, M. Si., Psi** selaku Dekan Fakultas Psikologi yang telah membantu peneliti dalam hal perijinan serta memberi banyak pembelajaran dari awal perkuliahan hingga akhir.
2. Kepada keluarga tercinta **Papa (Alm. Hardjianto), Mama (Lenawati), Cece (Sandrawati Gondo, S.E) beserta suami (Alex Johanes, S.E), Koko (Budi Utomo) beserta istri (Yenny Aprilia), dan keempat ponakan (David, Keyleen, Sofia, Samantha)** yang peneliti sangat sayangi dan telah mendukung melalui doa dan semangat-semangat yang terus diberikan.
3. **Bapak Johannes Dicky Susilo, M. Psi., Psikolog**, selaku pembimbing peneliti dalam melakukan penelitian yang telah mencurahkan waktu dan tenaga.
4. **Ibu Eli Prasetyo, M. Psi., Psi.**, dan **Ibu Yessyca Diana Gabrielle, M. Psi., Psi.**, selaku pembimbing akademik yang telah memberikan perhatian kepada peneliti dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan perkuliahan.
5. **Ibu Eli Prasetyo, M. Psi., Psi.**, **Bapak Andhika Alexander Repi, M. Psi., Psi.**, **Bapak Johannes Dicky Susilo, M. Psi.,**

Psikolog, dan Ibu Sylvia Kurniawati Ngonde, M. Si. selaku dosen penguji yang telah memberi masukan guna perbaikan penelitian yang dilakukan.

6. Ibu Dr. Nurlaila Effendy, M. Si., Ibu Yessyca Diana Gabrielle, M. Psi., Psi., dan Bapak Johannes Dicky Susilo, M. Psi., Psikolog, yang telah menjadi penilai (*judges*) dari alat ukur penelitian ini.
7. **Karyawan Tata Usaha** yang telah membantu peneliti dalam urusan perijinan dan memberikan berbagai informasi selama peneliti menjalani masa perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan **Elfira, Florencia** dan teman-teman lainnya yang menemani di saat suka maupun duka serta memberi dukungan, candaan setiap saat.
9. Semua pihak terkait yang terlibat dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Halaman Pengesahan.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Motto.....	vii
Ungkapan Terima Kasih.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
Abstraksi.....	xiv
Abstract.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	10

BAB 2. LANDASAN TEORI

2.1 Interaksi Sosial.....	11
2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	11
2.1.2 Aspek-Aspek Interaksi Sosial.....	12
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	13
2.1.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	14
2.2 Remaja.....	16
2.3 Komunitas.....	17
2.4 Gambaran Interaksi Sosial Remaja di Komunitas <i>Gamers</i> Surabaya.....	17

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	21
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	21
3.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	21
3.3.1. Populasi.....	21
3.3.2. Teknik Pengambilan Sampel.....	22
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.5 Validitas dan Reliabilitas.....	24
3.5.1. Validitas Alat Ukur.....	24
3.5.2 Reliabilitas Alat Ukur.....	25
3.6 Teknik Analisis Data.....	26
3.7 Etika Penelitian.....	26

BAB 4 PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Orientasi Kancan Penelitian.....	28
4.2 Persiapan Penelitian.....	30
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	33

4.4 Hasil Penelitian Interaksi Sosial.....	34
4.4.1 Uji Validitas.....	34
4.4.2 Uji Reliabilitas.....	34
4.5 Deskripsi Data Subjek dan Data Variabel Penelitian.....	35
4.5.1 Deskripsi Identitas Partisipan.....	35
4.5.2 Deskripsi Interaksi Sosial.....	37
4.5.3 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Remaja Menurut Jenis Kelamin dan Usia.....	38
4.5.3 Komponen Adanya Motif atau Tujuan yang Sama	41
4.5.5 Komponen Adanya Suasana Emosional yang Sama.....	42
4.5.6 Adanya Interaksi.....	43
4.5.7 Adanya Pimpinan	44
4.5.8 Adanya Eksternal Sistem.....	46
4.5.9 Adanya Internal Sistem.....	47
 BAB V. PENUTUP	
5.1 Bahasan.....	49
5.2 Kesimpulan.....	54
5.3 Saran.....	54
5.3.1 Bagi Remaja.....	54
5.3.2 Bagi Orang Tua.....	55
5.3.3 Bagi Komunitas.....	55
5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Respons Penilaian Skala.....	23
Tabel 3.2 <i>Blue Print Try-out</i> Skala Interaksi Sosial.....	24
Tabel 4.1. <i>Blue Print</i> Skala Interaksi Sosial.....	32
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial.....	37
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Remaja Menurut Jenis Kelamin.....	38
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Tabel Interaksi Sosial Remaja Menurut Usia.....	39
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Adanya Motif atau Tujuan yang Sama.....	41
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Komponen Adanya Suasana Emosional yang Sama.....	42
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Komponen Adanya Interaksi.....	43
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Komponen Adanya Pimpinan.....	44
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Komponen Adanya Eksternal Sistem.....	46
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Komponen Adanya Internal Sistem.....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Diagram <i>Pie Chart</i> Interaksi Sosial Remaja.....	37
Gambar 4.2 Diagram Batang Interaksi Sosial Remaja Menurut Jenis Kelamin.....	38
Gambar 4.3 Diagram Batang Interaksi Sosial Remaja Menurut Usia.....	40
Gambar 4.4 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Motif atau Tujuan yang Sama.....	41
Gambar 4.5 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Suasana Emosional yang Sama.....	42
Gambar 4.6 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Interaksi.....	43
Gambar 4.7 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Pimpinan.....	45
Gambar 4.8 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Eksternal Sistem.....	46
Gambar 4.9 Diagram <i>Pie Chart</i> Adanya Internal Sistem.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Output SPSS.....	63
Data Mentah.....	68
<i>Skoring</i>	75
Komponen Adanya Motif atau Tujuan yang Sama.....	84
Komponen Adanya Suasana Emosional yang Sama.....	93
Komponen Adanya Interaksi.....	102
Komponen Adanya Pemimpin.....	110
Komponen Adanya Eksternal Sistem.....	118
Komponen Adanya Internal Sistem.....	127
Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Usia.....	136
<i>Informed Consent Judges</i>	141
<i>Informed Consent Judges</i>	142
<i>Informed Consent Partisipan</i>	143
<i>Informed Consent Partisipan</i>	144

Austiannawati Gondo (2017), “Studi Kuantitatif Deskriptif Interaksi Sosial Remaja di Komunitas *Gamers* Surabaya” **Skripsi Sarjana Strata 1** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

ABSTRAKSI

Remaja sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya tidak dapat hidup dalam kesendirian, remaja memiliki dorongan atau keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi dengan sesamanya. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu tindakan sosial. Salah satu wadah untuk membangun interaksi sosial adalah komunitas *gamers*. Namun *game* sendiri memiliki dampak negatif yang salah satunya adalah menurunnya kemampuan interaksi sosial remaja. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* Surabaya. Subjek penelitian (N=114) adalah remaja berusia 13 hingga 18 tahun yang bermain *game* dan tergabung di komunitas *gamers* Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *incidental sampling*, sedangkan pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial. Pengambilan data dilakukan dengan dua cara yaitu melalui *google forms* dan penyebaran kuesioner secara langsung. Data yang diperoleh dianalisa secara deskriptif menggunakan bantuan program komputer SPSS *for windows* versi 24. Dengan mendapatkan validitas berkisar antara 0.342 hingga 0.796 dan koefisien reliabilitas 0.871. Hasil penelitian menunjukan bahwa interaksi sosial remaja di komunitas *gamers* Surabaya tergolong tinggi.

Kata Kunci: *Game*, Interaksi Sosial, Remaja, Surabaya

Austiannawati Gondo (2017) *“A Quantitative Descriptive Study About Social Interaction of Adolescent in Gamers Community at Surabaya”*, A Bachelor Degree's Thesi's, Psychology Faculty, Widya Mandala Catholic University Surabaya.

ABSTRACT

Teenagers as a social individual in their life can not live in solitude, teenagers have impulse or whim to relate and interact with others. interaction happen if an individual take action, thus causing reaction from another peoples, Therefore interaction occurring within an the social act. But games have a negative impact one of which is decrease of the social interaction teenager. Social interaction is a dynamic social relationships between those individuals, between the rival man, and across the individuals with any group of human beings . the aim of this research is to find out social interaction of adolescent in gamers community at Surabaya. The subject of this research (N=114) is adolescent aged 13 to 18 years old, played online game and joining a gamers community at Surabaya. The sampling by using incidental sampling, data acquisition using social interaction scale. Data acquisition using two ways with google form and spread quetionnaire directly. This research uses quantitive approach with descriptive analysis with computer program SPSS for windows 24 version. Its validity is around 0.342 to 0.796 and reliability coeficiency 0,871. The result of this research show, social interaction of adolescent in gamers community at Surabaya is high.

Key word: Game, Social Interaction, Adolescent, Surabaya