

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
DALAM *GAME RAGNAROK ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BERAFILIASI**

SKRIPSI



| | |
|--------------|------------|
| No. BROSUR | 0044/06 |
| Tgl. Terbit | 27.10.2005 |
| Penyusun | Psy |
| Disusun oleh | Fpsi |
| | Ind |
| | hd-1 |
| P. 40 | 1 (SATU) |

OLEH :

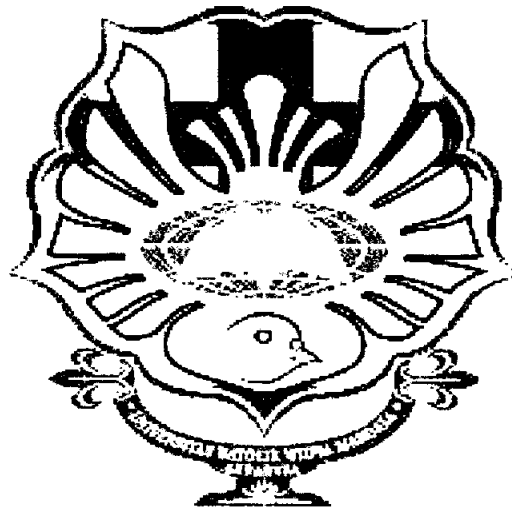
DHANNY INDARTA
NRP : 7103000023

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2005

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
DALAM *GAME RAGNAROK ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BERAFILIASI**

SKRIPSI

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



**OLEH :
DHANNY INDARTA
NRP : 7103000023**

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :


Nama mahasiswa : Dhanny Indarta
NRP : 7103000023
Fakultas : Psikologi
Alamat / Telepon : Wisma Permai Barat EE / 30 Surabaya
031-60706679

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil pemikiran saya sendiri dan tidak merupakan hasil **PLAGIAT**.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan bersedia menerima sanksi apabila saya melanggar hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Surabaya, 2 Agustus 2005

Yang membuat pernyataan,

A rectangular stamp with a dark background and white text. The text includes '6000' in large digits, 'METE' at the bottom, and some smaller, less legible text at the top. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Dhanny Indarta

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN DALAM *GAME*
RAGNAROK ONLINE DENGAN MOTIVASI BERAFILIASI

Oleh :

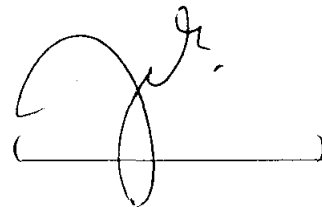
DHANNY INDARTA
NRP : 7103000023

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

Pembimbing utama : Suryanto. Dr. Drs. Msi.



Pembimbing pendamping : Jaka Santoso S., S. Psi



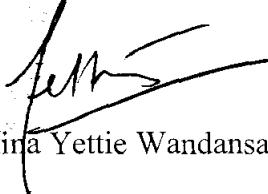
Surabaya, 1 Agustus 2005

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 22 Agustus 2005

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,


(Yustina Yettie Wandansari, M.Si)

Dewan Penguji :

1. Ketua : Dessi Christanti, M.Si ()
2. Sekretaris : May Yustika Sari, S.Psi ()
3. Anggota : Suryanto, Dr.,Drs.,M.Si ()
4. Anggota : Ratna Yudhawati, S.Psi ()

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya yang jauh dari sempurna ini kubuat dengan pikiran dan usaha yang keras kupersembahkan untuk Allah Bapa, Putera, dan Roh Kudus beserta Bunda Maria, Papa, Mama, Nenek, dan Saudara-saudariku Orang-orang yang mencintaiiku.

HALAMAN MOTTO

Alam tidak dapat dibohongi atau dikelabui. Ia akan memberikan apa pun yang Anda perjuangkan hanya setelah Anda membayar harganya.

(Napoleon Hill)

Sesungguhnya, baik atau buruk itu tidak ada, pikiranlah yang membuatnya demikian.

(William Shakespeare)

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas rahmat dan kasih sayang dari Tuhan yang telah dilimpahkan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN DALAM *GAME RAGNAROK ONLINE* DENGAN MOTIVASI BERAFILIASI” sebagai salah satu persyaratan kelulusan Sarjana Strata 1 (S-1) Psikologi di Fakultas Psikologi Katolik Widya Mandala Surabaya.

Selama proses penulisan ini, banyak hal yang membuat peneliti sadar bahwa untuk mencapai tujuan yang diinginkan sangat memerlukan pengorbanan, kerja keras, dan bantuan dari banyak pihak. Peneliti berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi sumber acuan bagi penelitian selanjutnya.

Dalam penulisan Skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan bagi berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. **Bapak Suryanto Dr., Drs., M.Si.** selaku Dosen Pembimbing Utama yang selalu memberikan bimbingan, nasehat, saran serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. **Bapak Jaka Santoso S., S.Psi.** selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pendamping yang telah memberikan bimbingan, nasehat, saran serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. **Papa dan Mama**, yang selalu menginginkan yang terbaik untuk peneliti serta mencintai peneliti dengan cara tersendiri.
4. **Mbak Dina, Mbak Eva, Mbak Wati**, selaku staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang senantiasa memberi semangat dan dukungan serta bersikap sabar dan ramah membantu segala keperluan peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. **Subjek penelitian di X-COM**, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner peneliti, *“Thank’s u all”*.
6. **Sahabat-sahabatku : Roni, Aan, Novita, Maria, Joy, Davin, dan segenap teman-temanku yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu**, yang telah bersama-sama melalui masa-masa perkuliahan dalam suka dan duka.
7. **Indah Kurniasih Gunawan**, yang telah mengisi hidup peneliti dengan bantuan-bantuannya, *“Thank u very much”*.

Banyak kekurangan di dalam penulisan ini, namun peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi para pembaca. Terima kasih.

Surabaya, 2 Agustus 2005

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Halaman Judul..... | i |
| Halaman Persetujuan | ii |
| Halaman Pengesahan..... | iii |
| Halaman Persembahan..... | iv |
| Halaman Motto..... | v |
| Ungkapan Terima Kasih | vi |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Tabel | xi |
| Daftar Lampiran | xii |
| Abstraksi | xiii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Batasan Masalah | 8 |
| 1.3. Rumusan Masalah..... | 9 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 9 |
| | |
| BAB II. TINJAUAN KEPUSTAKAAN | 12 |
| 2.1. Motivasi Berafiliasi..... | 12 |
| 2.1.1. Pengertian Motivasi | 12 |
| 2.1.2. Kekuatan Motivasi | 14 |
| 2.1.3. Pengertian Berafiliasi | 14 |
| 2.1.4. Pengertian Motivasi Berafiliasi..... | 14 |
| 2.1.5. Aspek-aspek Motivasi Berafiliasi | 16 |
| | |
| 2.2. Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 16 |
| 2.2.1. <i>Game</i> (Permainan)..... | 16 |

| | |
|---|----|
| 2.2.1.1. Pengertian <i>Game</i> | 16 |
| 2.2.1.2. Karakteristik Dari Permainan..... | 17 |
| 2.2.1.3. Klasifikasi Permainan..... | 18 |
| 2.2.1.4. Fungsi-fungsi Permainan | 19 |
| 2.2.2. Pemahaman <i>Game Ragnarok Online</i> | 19 |
| 2.2.3. Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 23 |
| 2.3. Remaja..... | 23 |
| 2.3.1. Pengertian Remaja..... | 23 |
| 2.3.2. Tugas Perkembangan Remaja..... | 24 |
| 2.3.3. Perubahan Sosial Pada Remaja..... | 25 |
| 2.4. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> Dengan Motivasi Berafiliasi..... | 25 |
| 2.5. Hipotesis..... | 26 |
| | |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 27 |
| 3.1. Variabel Penelitian..... | 27 |
| 3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 27 |
| 3.3. Populasi dan Teknik Sampling | 28 |
| 3.3.1. Ciri-ciri Populasi | 28 |
| 3.3.2. Teknik Sampling | 28 |
| 3.4. Metode Pengumpulan Data | 29 |
| 3.4.1. Pengumpulan data untuk studi pendahuluan | 29 |
| 3.4.2. Pengumpulan Data Dalam Intensitas Bermain Dalam <i>Game</i> <i>Ragnarok Online</i> | 29 |
| 3.4.3. Pengumpulan Data Dalam Motivasi Berafiliasi..... | 29 |
| 3.5. Penyusunan Kuesioner..... | 30 |
| 3.5.1. Penyusunan Kuesioner Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 30 |
| 3.5.2. Penyusunan Kuesioner Motivasi Berafiliasi..... | 30 |
| 3.6. Pemberian Skor..... | 31 |
| 3.6.1. Pemberian Skor Untuk Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 31 |
| 3.6.2. Pemberian Skor Untuk Motivasi Berafiliasi..... | 32 |

| | |
|---|----|
| 3.7. Validitas Dan Reliabilitas..... | 32 |
| 3.7.1. Validitas..... | 32 |
| 3.7.2. Reliabilitas | 33 |
| 3.8. Teknik Analisis Data..... | 33 |
| | |
| BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN..... | 35 |
| 4.1. Orientasi Kancah Penelitian | 35 |
| 4.2. Persiapan Penelitian | 36 |
| 4.3. Pelaksanaan Penelitian..... | 37 |
| 4.4. Hasil Penelitian..... | 38 |
| 4.4.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur | 38 |
| 4.4.1.1. Uji Validitas | 38 |
| 4.4.1.2. Uji Reliabilitas..... | 39 |
| 4.4.2. Deskripsi Data Penelitian | 40 |
| 4.4.3. Uji Asumsi | 42 |
| 4.4.3.1. Uji Normalitas | 42 |
| 4.4.3.2. Uji Linieritas..... | 44 |
| 4.4.4. Uji Hipotesis | 44 |
| | |
| BAB V. PENUTUP | 45 |
| 5.1. Bahasan | 45 |
| 5.2. Simpulan..... | 48 |
| 5.3. Saran | 48 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |
| LAMPIRAN..... | 52 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3.1. “ <i>Blue Print</i> ” Kuesioner Motivasi Berafiliasi..... | 30 |
| Tabel 4.1. Sebaran Aitem Valid dan Aitem Gugur Angket Motivasi Berafiliasi | 38 |
| Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Usia Subjek..... | 39 |
| Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Nilai Variabel Motivasi Berafiliasi..... | 41 |
| Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Nilai Variabel Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 41 |
| Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Status Pendidikan Subjek | 42 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. Data Mentah Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 52 |
| Lampiran 2. Data Mentah Motivasi Berafiliasi..... | 53 |
| Lampiran 3. Coding <i>Form</i> Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> | 56 |
| Lampiran 4. <i>Coding Form</i> Motivasi Berafiliasi..... | 57 |
| Lampiran 5. Reliabilitas Motivasi Berafiliasi | 60 |
| Lampiran 6. Tabel Aitem Sah Motivasi Berafiliasi..... | 63 |
| Lampiran 7. Uji Asumsi..... | 64 |
| Lampiran 8. Uji Hipotesis..... | 65 |
| Lampiran 9. Data Aitem Motivasi Berafiliasi..... | 66 |
| Lampiran 10. Contoh Kuesioner Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Ragnarok Online</i> Dengan Motivasi Berafiliasi..... | 69 |
| Surat Perijinan | |

Dhanny Indarta (2005). “ Hubungan Antara Intensitas Bermain Dalam *Game Ragnarok Online* Dengan Motivasi Berafiliasi.”
Skripsi Sarjana Strata I. Surabaya. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Dalam beberapa tahun terakhir ini, teknologi makin berkembang pesat sehingga pilihan *game online* pun makin beragam, diantaranya ada *game Ragnarok Online*. Dengan intensitas bermain sangat tinggi diduga memiliki dampak terhadap dalam motivasi berafiliasi. Oleh sebab itu penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara motivasi berafiliasi dengan intensitas berafiliasi bermain dalam *game Ragnarok Online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sample* yang merupakan bagian dari *non random sampling*. Penelitian tentang hubungan antara intensitas bermain *game Ragnarok Online* dengan motivasi berafiliasi menggunakan metode atau pendekatan kuantitatif, oleh karena itu peneliti menggunakan bantuan komputer SPSS *for windows* versi 12.00 tahun 2004. Subjek penelitian ini adalah remaja laki-laki usia 12-21 tahun yang gemar bermain *game Ragnarok Online*.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah jumlah aitem yang gugur dalam kuesioner motivasi berafiliasi adalah 10 aitem, sedangkan aitem yang valid berjumlah 20 aitem. Koefisien reliabilitas (r_{tt}) = 0.941 dengan taraf signifikan < 0.05, sehingga menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam kuesioner ini reliabel. Uji normalitas motivasi berafiliasi 0.136 dengan $p = 0.021 < 0.05$, sedangkan uji normalitas intensitas bermain dalam *game Ragnarok online* 0.278 dengan $p = 0.000 < 0.05$. Kedua-duanya data tidak mengikuti pola distribusi normal. Uji Linieritas $F = 0.075$ dengan $p = 0.785 > 0.05$ menunjukkan data tidak linier. Uji hipotesis menggunakan bantuan komputer program SPSS *for windows* versi 12.00 tahun 2004 (*Nonparametric Correlation-Kendall's tau b*) diperoleh hasil bahwa koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0.064 dengan $p = 0.565 \geq 0.05$ yang berarti tidak ada hubungan antara intensitas bermain dalam *game Ragnarok online* dengan motivasi berafiliasi.