

**DAMPAK KESEPIAN DAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA PERILAKU AGRESI MAHASISWA PRODI
PSIKOLOGI DI UNIVERSITAS TJUT
NYAK DHIE MEDAN**

SKRIPSI

Oleh :

**JULIANA WARUWU
NPM 2029101005**

**FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHIE
MEDAN
2024**

**DAMPAK KESEPIAN DAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA PERILAKU AGRESI MAHASISWA PRODI
PSIKOLOGI DI UNIVERSITAS TJUT
NYAK DHEN MEDAN**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Pada Program Studi Psikologi
Universitas Tjut Nyak Dhen

Oleh

JULIANA WARUWU
NPM 2029101005

**FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TJUT NYAK DHEN
MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Dampak Kesenian Dan Kecanduan Game
Online Pada Mahasiswa Prodi Psikologi Di
Universitas Tjut Nyak Dhien

Nama Mahasiswa : Juliana Waruwu

Nomor Pokok Mahasiswa : 2029101005

Program Studi : Psikologi

Mengetahui

Komisi Pembimbing

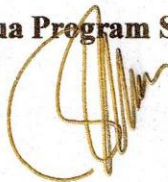


(Indah Sari Liza Lubis, S.Psi., M.Psi., M.M)
Dosen Pembimbing I



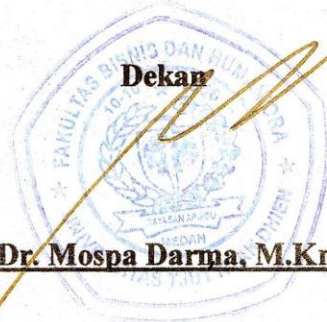
(Amelia Alsa., M.Psi., Psikolog)
Dosen pembimbing II

Ketua Program Studi



(Renvy Khaerany Nisfiary, S.Psi., M.Psi)

Dekan



(Dr. Mospa Darma, M.Kn)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juliana Waruwu
NPM : 2029101005
Fakultas : Bisnis dn Humaniora
Jurusan : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Dampak Kesenian Dan Kecanduan Game Online Pada Perilaku Agresi Mahasiswa Di Universitas Tjut Nyak Dhien” adalah skripsi karya ilmiah saya sendiri dan bukan merupakan skripsi plagiat atau milik orang lain, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya dengan benar dan jelas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Medan, 25 Oktober 2024

Yang Menyatakan



Juliana Waruwu

NPM. 2029101005

ABSTRAK

JULIANA WARUWU.2029101005.Dampak Kesepian Dan Kecanduan *Game Online* Pada Perilaku Agresif Mahasiswa Prodi Sikologi Di Universitas Tjut Nyak Dhien

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian dan kecanduan *game online* pada perilaku agresi mahasiswa prodi psikologi di universitas tjut nyak dhien. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 62 mahasiswa di universitas tjut nyak dhien. Teknik analisis data menggunakan Teknik statistik Uji Validitas Data dan Uji Reliabilitas untuk kuesioner dan Analisis Regresi Linear Berganda dengan Uji-F dan Uji-t untuk pembuktian Hipotesis. Berdasarkan dari Analisis r_{hitung} yang di peroleh sebesar 51,864 sedangkan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% pada $df-2=59$ diperoleh 3,153. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari pada nilai r_{tabel} ($51,864 > 3,153$). Hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kesepian dan kecanduan game online berpengaruh terhadap perilaku agresi pada mahasiswa psikologi di universitas tjut nyak dhien.

Kata kunci: *kesepian, kecanduan game online, perilaku agresif*

ABSTRACT

JULLIANA WARUWU. 2029101005. *The Impact Of Loneliness And Online Game Addiction On The Aggressive Behavior Of Psychology Study Program Students At Tjut Nyak Dhien University*

This research aims to determine the influence of loneliness and online game addiction on the aggressive behavior of psychology study program students at Tjut Nyak Dhien University. This research used quantitative methods with a sample size of 62 students at Tjut Nyak Dhien University. The data analysis technique uses statistical techniques for Data Validity Test and Reliability Test for questionnaires and Multiple Linear Regression Analysis with F-Test and T-Test to prove the hypothesis. Based on the analysis, the t_{count} obtained is 51.864, while the t_{table} value with a significance level of 5% at $df-2=59$ is 3.153. This shows that the t_{count} value obtained in this study is greater than the t_{table} value ($51.864 > 3.153$). This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion from the results of this research is that loneliness and online game addiction influence aggressive behavior in psychology students at Tjut Nyak Dhien University.

Key words: *loneliness, online game addiction, aggressive behavior*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha esa yang telah memberikan rahmat kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Dampak kesepian dan Kecanduan *Game Online* pada Perilaku Agresi Mahasiswa di Univrsitas Tjut Nyak Dhien”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Fakultas Bisnis Dan Humaniora Prodi Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan. Penulis menyadari bahwasanya dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan banyak kesalahan dan membutuhkan dukungan moral ataupun material maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Irwan Agusnu Putra, S.P., M.P, selaku Rektor Universitas Tjut Nyak Dhien Medan.
2. Bapak Dr. Mospa Darma, S.H, S.E, M.Kn selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora Universitas Tjut Nyak Dhien
3. Ibu Indah Sari Liza Lubis S.Psi.,M.Psi.,M.M, selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, sekaligus Dosen Pembimbing I
4. Ibu Amelia Alsa M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing II pada Sidang Meja Hijau.

5. Ibu Reny Khaerany Nisfiary, S.Pd,I M.Psi, selaku Dosen Penguji pada Sidang Meja Hijau Sekaligus Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien Medan
6. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi di lingkungan Universitas Tjut Nyak Dhien Medan, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masih duduk dibangku perkuliahan.
7. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan laporan tugas akhir ini yang namanya tidak bisa penulis sebut satu persatu.
8. Teristimewa Ayahanda Sabarudi Waruwu dan Ibunda Emina Lase yang telah memberikan segala dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya.
9. Kepada cinta kasih saudara-saudari Penulis kepada Maryanto Pandapotan Zebua, S.T, Imarlina waruwu, A.Md.Keb, Ida Erni Waruwu, A.Md.Keb, Selvin Waruwu, A.Md.Farm, Siti Suarni Waruwu A.Md.RMIK, Rio Saputra Waruwu, dan Robin waruwu terimakasih banyak atas dukungan secara moril maupun materil. Terimakasih atas segala doa, usaha dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Untuk diri saya Juliana Waruwu terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah

sesulit apapun rintangan kuliah atau proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak Ketika dihadapkan permasalahan yang ada. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

Walaupun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk memperbaiki segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sekian dan terima kasih.

Medan, 16 Mei 2024
Penulis

JULIANA WARUWU
NPM : 2029101005

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	5
C. Batasan Masalah Penelitian	5
D. Rumusan Masalah Penelitian	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II LANDASAN TEORITIS.....	 9
A. Kesepian	9
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	12
C. Perilaku Agresi	16
D. Mahasiswa	18
E. Penelitian Terdahulu	20
F. Kerangka Konseptual.....	23
G. Hipotesis	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel.....	24
D. Operasional Variabel Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data.....	32
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 38
A. Deskripsi Obyek Penelitian.....	38

B. Hasil Penelitian	40
C. Teknis Analisis Data	42
D. Uji Hipotesis	47
E. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 2. Operasional Variabel	26
Tabel 3. Skala Likert.....	28
Tabel 4. Blueprint Skala Kesepian.....	29
Tabel 5. Blueprint Kecanduan <i>Game Online</i>	30
Tabel 6. Blueprint Perilaku Agresi	31
Tabel 7. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	37
Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin.....	41
Tabel 10. Karakteristik Responden Berdasarkan semester	41
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Variabel Kesepian (X1).....	42
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> (X2)	43
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Variabel Kecanduan Perilaku Agresi (Y).....	44
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kesepian.....	45
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Agresi	46
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas.....	46
Tabel 18. Hasil Uji Analisis Linear Berganda.....	47
Tabel 19. Hasil Uji t	49
Tabel 21. Koefisien Determinasi	51
Tabel 22. Hasil Analisis Korelasi.....	52
Tabel 23. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biodata Penulis.....	61
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	62
Lampiran 3. Tabulasi.....	66
Lampiran 4. Hasil Output Olah Data SPSS 29.0.....	73
Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas.....	82
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas Data	83
Lampiran 7. Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	83
Lampiran 8. Hasil uji t.....	84
Lampiran 9. Hasil uji f	84
Lampiran 10. Hasil Uji determinasi (R^2).....	84