

**PENGARUH *RESILIENSI* TERHADAP KECENDERUNGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA LAKI-LAKI BERUSIA  
12-24 TAHUN YANG MEMILIKI MEMBER DI WARUNG INTERNET  
CORNET, HARDCOR DAN SECOND HOME**

**SKRIPSI**

**Sebagai Bagian dari Persyaratan Untuk Memperoleh  
Derajat Sarjana Psikologi**



Ilham Rusydi Fisa

17090000062

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**

**2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Ilham Rusydi Fisa  
NIM : 17090000062  
Universitas : Merdeka Malang  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home

Malang, 28 Januari 2022

## DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dosen Pembimbing



Husnul Khotimah, S.Psi., MA

Dekan Fakultas Psikologi



Universitas Merdeka Malang

Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

**PENGARUH RESILIENSI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI BERUSIA 12-24 TAHUN YANG  
MEMILIKI MEMBER DI WARUNG INTERNET CORNET, HARDCOR DAN  
SECOND HOME**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Ilham Rusydi Fisa**

**17090000062**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji**

**Pada Tanggal 28 Januari 2022**

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Husnul Khotimah, S.Psi., MA

Sekretaris Penguji



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Anggota Penguji



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

Malang, 28 Januari 2022

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Rusydi Fisa  
Nomor Pokok : 17090000062  
Program Studi : Psikologi  
Bidang Kajian Skripsi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home  
Lokasi Tempat Penelitian : Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home  
Alamat Rumah Asal : Eltari 12, Cemorokandang, Malang.  
Program Studi : Psikologi  
No.Telp/Email : 085738594188 /  
ilhamrusydifisaa@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut di atas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini di but untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 28 Januari 2022



Ilham Rusydi Fisa

### **MOTTO**

Selalu ingin membahagiakan kedua orang tua dan tak lupa  
selalu meminta ridho kepadanya.

“Ridho Allah itu tergantung ridho kedua orang tua dan murka  
Allah juga tergantung kepada murka kedua orang tua.”

(Tirmidzi)

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Ku persembahkan skripsi ini untuk:

“Diri sendiri yang bisa bertahan dan mampu menyelesaikan  
tugas akhir ini”

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan tugas akhir terlampir, peneliti mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang sudah berperan dalam proses penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Ayah, Mama, Adik Fa serta seluruh keluarga besar yang telah mendukung, mendoakan dan memberi semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan peneliti dengan memperoleh gelar S.Psi.
2. Ibu Dr. Nawang Warsi Wulandari S.Psi., M.Si., Psikolog selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang yang selalu memberi motivasi dan semangat terhadap mahasiswa khususnya di psikologi.
3. Ibu Husnul Khotimah S.Psi., M.A. selaku pembimbing 1 yang senantiasa membimbing dan selalu memberi masukan terhadap anak bimbingnya dengan penuh semangat dan kesabaran.
4. Ibu Dellawaty Supraba S.Psi., M.Si selaku CO pembimbing yang dengan sabar membimbing dan selalu memberi masukan terhadap anak bimbingnya dengan penuh kesabaran dan ketelitian.
5. Ibu Deasy Christia Sera S.Psi., M.Si. selaku dosen wali peneliti yang selalu sabar untuk menghadapi anak walinya yang memiliki berbagai macam karakter, ibu juga tidak pernah berhenti untuk selalu menyebarkan aura positif terhadap mahasiswanya.
6. Bapak dan bu Dosen serta Staf Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang yang sudah mendukung kelulusan perkuliahan ini, semoga selalu diberikan umur panjang, sehat walafiat, kesuksesan dan dimudahkan untuk segala urusannya.
7. UKM karate yang banyak merubah kepribadian peneliti menjadi lebih baik, lebih dewasa, lebih disiplin, amanah dan lebih positif lagi, semoga kita bisa tetap menjadi keluarga, terimakasih juga sudah menjadi wadah untuk meraih prestasi, mengembangkan bakat dan hobi yang peneliti miliki.
8. Talitha yang sudah menemani saya disaat skripsi ini akan berakhir, mau untuk bertukar pikiran, mau menjadi pendengan yang baik, selalu memberi motivasi, memberi semangat dan memberi energi positif untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Warga parjok yang telah menemani peneliti sewaktu kuliah masih offline, semoga kalian selalu diberi kesuksesan dan kemudahan dalam segala hal untuk kedepannya.
10. Mbak Fit yang sudah mau direpotkan, mau menjadi tempat untuk bercerita, selalu mendukung, memberi semangat dan mendoakan untuk penyelesaian skripsi ini.
11. Medlin teman yang selalu menyebarkan aura positif maupun menyebarkan virus drakor hehe, selalu pengertian, teman seperjuangan, teman disaat senang maupun galau heheh, tetap semangat dan semoga kita bisa menyelesaikan skripsi secepat mungkin.
12. Rama, Afa, Dedek, Fikri, Jordan, Satria, Apri, Deril, Bimo dan Nana terima kasih karena kalian selalu membuat peneliti tersenyum, bahagia dan selalu bisa membuat peneliti termotivasi dalam segala hal. Selalu ada disaat peneliti merasa kesepian, terima kasih sudah membuat peneliti menikmati akhir perkuliahan ini, semoga kalian selalu diberi kesehatan dan kemudahan dalam segala hal.
13. Tidak lupa peneliti ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak, semoga Allah selalu memudahkan urusan kalian dan selalu mengabulkan doa baik kalian.

Peneliti

Ilham Rusydi Fisa

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, berkat limpahan dan rahmat-nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home".

Skripsi ini dibuat untuk mengetahui "Pengaruh *Resiliensi* Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-Laki Berusia 12-24 Tahun Yang Memiliki Member Di Warung Internet Cornet, Hardcor dan Second Home" guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar kesarjanaan S1 Program Studi Psikologi.

Atas segala kekurangan dan ketidak sempurnaan skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Cukup banyak kesulitan yang peneliti alami dalam penulisan skripsi ini, tetapi alhamdulillah peneliti dapat mengatasi dan menyelesaikan dengan baik.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah Yang Maha Esa.

Malang, 28 Januari 2022

Peneliti

Ilham Rusydi Fisa

## DAFTAR ISI

LEMBAR PESETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
LAMPIRAN HASIL CEK PLAGIASI .....	xv
LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
INTISARI .....	xviii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	xix
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENGANTAR</b> .....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Permasalahan .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya .....	7
<b>BAB II</b> .....	10
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	10
A. Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	10
2. Pengertian Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
4. Aspek-aspek kecenderungan kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
B. <i>Resiliensi</i> .....	14

1. Pengertian <i>Resiliensi</i> .....	14
2. Aspek-aspek <i>Resiliensi</i> .....	15
3. Fungsi <i>Resiliensi</i> .....	17
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Resiliensi</i> .....	19
C. Keterkaitan Antara <i>Resiliensi</i> Terhadap Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja .....	20
D. Kerangka Konseptual .....	24
E. Hipotesis.....	24
<b>BAB III</b> .....	25
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	25
A. Identifikasi dan Operasional Variabel.....	25
1. Identifikasi Variabel.....	25
2. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	26
B. Subjek Penelitian.....	27
1. Populasi.....	27
2. Sampel .....	28
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	28
C. Metode Pengumpulan Data .....	29
1. Validitas .....	34
2. Reliabilitas .....	35
D. Desain Penelitian.....	35
E. Metode Analisis Data .....	36
<b>Bab IV</b> .....	39
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	39
A. Deskripsi Subjek.....	39
B. Deskripsi dan Reabilitas Data .....	39
1. Deskripsi Data .....	39
2. Validitas Skala .....	42
3. Reliabilitas .....	48
C. Hasil Uji Asumsi.....	49
1. Hasil Uji Normalitas.....	49
2. Hasil Uji Linieritas .....	50
3. Uji Hipotesis.....	50

D. Pembahasan .....	52
<b>BAB V .....</b>	<b>56</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Daftar Tabel	Halaman
Tabel 1. Penilaian Skala Likert.....	30
Tabel 2. Blue Print Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	31
Tabel 3. Blue Print Skala Resiliensi .....	33
Tabel 4. Kriteria Indeks Koefisien Reliabilitas .....	35
Tabel 5. Data Remaja Yang Berpartisipasi .....	39
Tabel 6. Hasil Data Analisis Deskriptif .....	40
Tabel 7. Rumus Skor Standar.....	40
Tabel 8. Kategorisasi Data Resiliensi.....	41
Tabel 9. Kategori Data Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	41
Tabel 10. Blue Print Try Out Skala <u>Resiliensi</u> .....	43
Tabel 11. Blue Print Valid Resiliensi .....	45
Tabel 12. Blue Print Try Out Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online ..	46
Tabel 13. Blue Print Valid Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	48
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 15. Rangkuman Uji Normalitas.....	50
Tabel 16. Hasil Uji Linieritas .....	50
Tabel 17. Hasil Uji Regresi Linier Antara Resiliensi Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	51
Tabel 18. Hasil Koefisien Determinan Antara Resiliensi Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Daftar Tabel	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	24

## LAMPIRAN HASIL CEK PLAGIASI

Daftar Tabel	Halaman
Lampiran Plagiasi 1. Surat Keterangan Pemeriksaan Kemiripan .....	63

## LAMPIRAN

<b>Daftar Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Penelitian Skala Resiliensi .....	65
Lampiran 2. Penelitian Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	69
Lampiran 3. Lampiran Tabulasi Penelitian Skala Resiliensi .....	73
Lampiran 4. Lampiran Tabulasi Penelitian Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	75
Lampiran 5. Validitas Skala Resiliensi .....	77
Lampiran 6. Reliabilitas Skala Resiliensi.....	78
Lampiran 7. Validitas Skala Kecenderungan Kecanduan Game online.....	80
Lampiran 8. Reliabilitas Skala Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	81
Lampiran 9. Lampiran Deskriptif Data.....	83
Lampiran 10. Lampiran Uji Normalitas .....	84
Lampiran 11. Lampiran Uji Linieritas.....	85
Lampiran 12. Lampiran Uji Hipotesis .....	86
Lampiran 13. Member di Warung Internet Cornet .....	88
Lampiran 14. Member di Warung Internet Hardcor .....	89
Lampiran 15. Member di Warung Internet Second Home .....	90

**THE EFFECT OF RESILIENCE ON THE TENDENCY OF ONLINE GAME ADDICTION ON ADOLESCENT BOYS AGED 12-24 YEARS WHO HAVE MEMBERSHIP IN CORNET, HARDCOR AND SECOND HOME INTERNET CAFES**

**Ilham Rusydi Fisa**

Faculty of Psychology University of Merdeka Malang

**ABSTRACT**

The tendency to become addicted to online games is a condition where the behavior of individuals wants to spend most of their time playing online games. When individuals experience a tendency to become addicted to online games, it will have negative impacts. Therefore, adolescents who have a tendency to become addicted to online games need to have the ability to adapt to this condition, be able to rise up and face the problems they are experiencing by having high resilience. Because when adolescents have high resilience, they will not have a tendency to become addicted to online games, because they see all the pressures or problems they face as learning, therefore individuals will not experience a tendency to become addicted to online games. The purpose of this study was to determine the effect of resilience and tendencies towards online game addiction in adolescents. This research is quantitative study with used saturated sample technique and simple linear regression. The results showed that there was a 26.7% effect of resilience on the tendency of online game addiction.

*Keywords: Resilience, Tendency of online game addiction*

**PENGARUH RESILIENSI TERHADAP KECENDERUNGAN  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI BERUSIA  
12-24 TAHUN YANG MEMILIKI MEMBER DI WARUNG INTERNET  
CORNET, HARDCOR DAN SECOND HOME**

**Ilham Rusydi Fisa**

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

**INTISARI**

Kecenderungan kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi dimana perilaku individu ingin menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*. Ketika individu mengalami kecenderungan kecanduan *game online* akan memunculkan dampak negatif. Oleh sebab itu remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* perlu untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap kondisi ini, mampu untuk bangkit dan menghadapi masalah yang sedang dialami dengan memiliki *resiliensi* yang tinggi. Karena ketika remaja memiliki *resiliensi* yang tinggi mereka tidak akan memiliki kecenderungan terhadap kecanduan *game online*, karena dirinya memandang semua tekanan ataupun masalah yang dihadapi menjadi pembelajaran sehingga individu tidak akan mengalami kecenderungan kecanduan *game online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *resiliensi* terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki berusia 12-24 tahun yang memiliki member di warung internet Cornet, Hardcor dan Second Home. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dan menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh *resiliensi* sebesar 26.7% terhadap kecenderungan kecanduan *game online*.

Kata Kunci: *Resiliensi*, Kecenderungan Kecanduan *Game Online*