



**GAMBARAN KONFORMITAS REMAJA YANG MEROKOK
(STUDI DI KOTA TANGERANG)**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

Narkisius Yustian

705120128

PEMBIMBING:

Dr. Fransisca Iriani R.D., M.Si

Fakultas Psikologi

Universitas Tarumanagara

Jakarta

2018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas berkatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi dan kuliah ini. Terimakasih karena Tuhan sudah memberi kemampuan kepada penulis untuk melalui pendidikan strata satu ini dengan segala kelemahan dan kekurangan penulis.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orang tua yang selama ini sudah membantu penulis baik dalam bentuk moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Penulis berharap suatu saat nanti dapat memberikan hasil dari pendidikan ini kepada orang tua.

Penulis tentu juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada Ibu Fransisca Iriani selaku dosen pembimbing yang sudah mau setia membimbing penulis dari penulisan semprol hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis pun mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang sudah membantu penulis menyelesaikan skripsi serta membantu penulis menyelesaikan pendidikan strata satu ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya di bidang psikologi sosial. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari ada banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu apabila penulis mengharapkan saran dan petunjuk yang dapat membantu penulis dalam membenahi skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Jakarta, 28 Oktober 2017

Narkisius Yustian

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Lampiran	viii
Abstrak	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Konformitas	10
2.1.1 Pengertian Konformitas.....	10
2.1.2 Dimensi Konformitas Teman Sebaya	11
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Konformitas	12
2.2 Remaja	13
2.2.1 Pengertian Remaja.....	13
2.2.2 Perkembangan Fisik Remaja	14
2.2.3 Perkembangan Psikososial Remaja.....	15
2.3 Rokok	16

2.3.1 Pengertian Merokok	16
2.3.2 Dampak bagi Kesehatan	18
2.3.2.1 Dampak <i>Negatif</i> merokok	18
2.3.2.2 Dampak <i>Positif</i> merokok.....	19
2.3.3 Perilaku Merokok Remaja	20
2.4 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian.....	24
3.2 Desain Penelitian	26
3.3 Setting dan Instrumen Penelitian	26
3.3.1 Setting Penelitian.....	26
3.3.2 Instrumen Penelitian.....	26
3.4 Pengukuran Variabel Penelitian	27
3.4.2 Pengukuran Variabel Konformitas	27
3.5 Dimensi Operational	29
3.6 Prosedur Penelitian	30
3.6.1 Persiapan Penelitian.....	30
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian	30
3.7 Pengolahan dan Teknik analisis data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	
4.1 Gambaran Subyek Penelitian.....	32
4.1.1 Gambaran Subyek Berdasarkan Usia	33
4.1.2 Gambaran Subyek Berdasarkan Intensitas Merokok	33
4.1.3 Gambaran Subyek Berdasarkan Usia Mulai Merokok.....	34
4.1.4 Gambaran Subyek Berdasarkan Tingkat Konformitas	35

4.2 Analisis Data Tambahan	36
4.2.1 Uji Normalitas Konformitas Perilaku Merokok Remaja.....	36
4.2.2 Gambaran Umum Perbedaan Konformitas Berdasarkan Usia pada Responden.....	37
4.2.3 Gambaran Umum perbedaan Konformitas Berdasarkan Usia Mulai Merokok pada Responden	38
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Diskusi.....	40
5.3 Saran.....	41
5.3.1 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoretis	41
5.3.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	41
5.3.3 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis.	41
Abstract	X
Daftar Pustaka	P-1
Lampiran	L-1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: <i>Blue-Print</i> Alat Ukur <i>Psychological Well-Being</i>	35
Tabel 3.2: <i>Blue-Print</i> Alat Ukur Adiksi <i>Game Online</i>	37
Tabel 4.1: Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	39
Tabel 4.2: Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 4.3: Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i> /Minggu.....	40
Tabel 4.4: Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online</i> /Hari.	41
Tabel 4.5: Distribusi Responden Berdasarkan Pengeluaran dari Bermain <i>Game Online</i> /Bulan	42
Tabel 4.6: Gambaran Adiksi <i>Game Online</i> Responden	43
Tabel 4.7: Gambaran <i>Psychological Well-Being</i> Responden.....	43
Tabel 4.8: Analisis Korelasi Adiksi <i>Game Online</i> dengan <i>Psychological Well-Being</i>	45
Tabel 4.9: Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.4: Hasil Uji Linearitas.....	48
Tabel 4.4: Analisis Regresi Adiksi <i>Game Online</i> dengan <i>Psychological Well-Being</i>	48
Tabel 4.4: Hasil Uji R-Square Model	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Gambar *Scatterplot* Adiksi *Game Online* terhadap *Psychological*

Well-Being 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian.....	L-1
Lampiran 2: Analisis Data	L-6
2.1 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur <i>Psychological Well-Being</i>	L-6
2.2 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Adiksi <i>Game Online</i>	L-8
2.3 Gambaran Deskriptif Jenis Kelamin Responden	L-9
2.4 Gambaran Deskriptif Usia Responden	L-10
2.5 Gambaran Deskriptif Rata – Rata Waktu Bermain <i>Game Online</i> /Minggu	L-11
2.6 Gambaran Deskriptif Rata – Rata Waktu Bermain <i>Game Online</i> /Hari.....	L-12
2.7 Gambaran Deskriptif Pengeluaran dari Bermain <i>Game Online</i> /Bulan.....	L-13
2.8 Gambaran Adiksi <i>Game Online</i> pada Responden.....	L-14
2.9 Gambaran <i>Psychological Well-Being</i> pada Responden	L-16
2.10 Analisis Korelasi Variabel Adiksi <i>Game Online</i> dengan Variabel <i>Psychological Well-Being</i>	L-19
2.11 Lampiran Asumsi Klasik Uji Heteroskedastisitas	L-19
2.12 Lampiran Asumsi Klasik Uji Normalitas	L-20
2.13 Lampiran Asumsi Klasik Uji Linearitas	L-20
2.14 Lampiran Analisis Regresi Linear Sederhana Variabel Adiksi <i>Game Online</i> dengan Variabel <i>Psychological Well-Being</i>	L-22

ABSTRAK

Johannes Setya Nugraha Iskandar (705120058)
Peran Adiksi *Game Online* Terhadap *Psychological Well-Being* pada Remaja; Agoes Dariyo, M.Si., Psi. Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-x; 53 halaman, P1-P5, L1-23).

Penelitian ini meneliti tentang peran adiksi *game online* terhadap *psychological well-being* pada remaja. Adiksi *game online* merupakan ketergantungan pada *game online* yang dimunculkan melalui perilaku kompulsif dan perilaku yang mengorbankan aktivitas penting lainnya (Young, 2009). *Psychological well-being* adalah pandangan positif diri pada individu yang mencakup realisasi pada potensi diri (Ryff, 1989). Penelitian ini mengambil subjek 202 orang remaja. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner adiksi *game online* yang diadaptasi untuk lingkungan Indonesia (Jap, Jaya, Suteja, & Tiatri, 2013) dan versi singkat dari kuesioner *psychological well-being* oleh Ryff (Albieri, Ruini, & Vescovelli, 2013) yang dianalisa dengan menggunakan uji regresi linear. Hasil penelitian menunjukkan adanya peran negatif yang signifikan adiksi *game online* terhadap *psychological well-being* remaja.

Kata Kunci: *adiksi game online* dan *psychological well-being*

ABSTRACT

Johannes Setya Nugraha Iskandar (705120058)
Role of Online Game Addiction Towards Psychological Well-Being on Adolescent; Agoes Dariyo, M.Si., Psi. Undergraduate Program in Psychology, Tarumanagara University, (i-x; 53 pages, P1-P5, Appdx 1-23)

This research examines the role of online game addiction towards psychological well-being in adolescent. Online game addiction is a compulsive behavior and the sacrifice of other important activity as a form of dependence towards the activity of online game play (Young, 2009). Psychological well-being is an individual positive self-image about the realization of one's true potential (Ryff, 1989). The data were collected using an online game addiction questionnaire adapted for the Indonesian culture (Jap, Jaya, Suteja, & Tiatri, 2013) and a short version of Ryff's scale of psychological well-being (Albieri, Ruini, & Vescovelli, 2013). Linear regression are used to analyze the data. The result showed that there is a negative and significant role of online game addiction towards psychological well-being in adolescent

Key words: online game addiction and psychological well-being

ABSTRAK

Narkisius Yustian (705120128) Gambaran Perilaku Konformitas Merokok pada Remaja; Dr. Fransisca Iriani, M.Si; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i - x; H 1 - 51; P1 – P5; L1 – L31)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan tujuan untuk melihat gambaran perilaku konformitas pada remaja yang merokok. Konformitas adalah bentuk perilaku yang sama dengan orang lain yang didorong oleh keinginan sendiri. Konformitas terbagi menjadi dua dimensi *acceptance* (penerimaan) dan *compliance* (pemenuhan). Merokok adalah aktivitas menghisap atau menghirup asap rokok baik secara langsung atau dengan pipa. Penelitian ini dilakukan di di kota Tangerang dengan subyek sebanyak 385 responden (N=385) yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner tertulis untuk pengambilan data. Sample dibagi menjadi tiga kategori usia dalam remaja, yaitu usia remaja awal (12 – 15 tahun) dengan jumlah 58 responden, remaja madya (16 – 18 tahun) dengan jumlah 258 responden, dan remaja akhir (19 – 22 tahun) dengan jumlah 69 responden. Penelitian dilakukan selama 1 tahun 3 bulan terhitung dari bulan Febuari tahun 2017 hingga Mei 2018. Peneliti menganalisis data dengan menggunakan *regresi linear* sederhana pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat konformitas pada remaja merokok tergolong sedang (M= 44,82, SD= 3,73) dengan tingkat dimensi *compliance* (M= 31,25, SD= 3,32) lebih tinggi dibanding dimensi *acceptance* (M= 29,19, SD= 3,01).

Kata kunci: Perilaku Konformitas, Merokok, Remaja

ABSTRACT

Narkisius Yustian (705120128) Description of Smoking Trait Conformity in Adolescence; Dr. Fransisca Iriani, M.Si; Undergraduate Program in Psychology, Tarumanagara University, (i - x; Page 1 – Page 51; L 1 – L4; Annex 1 - Annex 5)

The purpose of this research is to find the descriptive analytic results on Adolescence's smoking trait conformity. Conformity can be define as a trait when people do something similar to other with the influence of their own will. Conformity can be divided into two dimension which is acceptance and compliance. Smoking trait is an activity to smoke directly from cigarette or from a pipe. Researcher obtained the data using written questionnaire where it's done in two High School in Tangerang City with a total of 100 subject (N=100). This research was carried out for about 5 months since February 2017 until May 2018. Researchers analyzed data using simple linear regression at a significant level of 0.05

Based from the data analysis result, researcher found that Adolescence has a moderate smoking conformity trait (M=2,710, SD=0,26). This research also found that acceptance (M=2,747; SD=0,304) has a higher score than compliance (M=2,686; SD=0,307) though not significantly.

Keywords : Conformity, Smoking, Adolescence.