



SKRIPSI

Judul:

Hubungan Antara Kecanduan *Game Online*
Mobile Legends Dan Kecemasan Interaksi Sosial
Siswa SMPN X Jakarta

Disusun oleh:

VALERIA PANATRA
NIM. 705190030

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA

2023

FAKULTAS PSIKOLOGI <small>PSIKOLOGI</small> FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Valeria Panatra

NIM : 705190030

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Kecemasan Interaksi Sosial Siswa SMPN X Jakarta

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 2 Januari 2023

Yang Memberikan Pernyataan



Valeria Panatra

FAKULTAS PSIKOLOGI PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Valeria Panatra

N I M : 705190030

**Alamat : Jl. Kepu Dalam III no. 12, Kemayoran
Jakarta Pusat. 10630**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Kecemasan Interaksi Sosial Siswa SMPN X Jakarta

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karva penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan. seningga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta. 2 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Valeria Panatra

Pengesahan

Nama : VALERIA PANATRA
NIM : 705190030
Program Studi : PSIKOLOGI
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Kecemasan Interaksi Sosial SMPN X Jakarta
Title : Relationship Between Mobile Legends Online Game Addiction and Social Interaction Anxiety at SMPN X Jakarta

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi PSIKOLOGI Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara pada tanggal 10-Januari-2023.

Tim Penguji:

1. RAJA OLOAN TUMANGGOR, S.Ag., Dr.
2. NIKEN WIDI ASTUTI, S.Psi., M.Psi., Psikolog
3. SRI TIATRI, S.Psi., M.Si., Ph.D., Psikolog

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS.**

Pembimbing:

SRI TIATRI, S.Psi., M.Si., Ph.D., Psikolog
NIK/NIP: 10795003



Jakarta, 10-Januari-2023

Ketua Program Studi



ZAMRALITA, Dr.M.M., Psikolog

ABSTRAK

Valeria Panatra (705190030)

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Kecemasan Interaksi Sosial Siswa SMPN X Jakarta; Sri Tiatri, Ph.D., Psi. Program Studi S-1 Psikologi Universitas Tarumanagara (i-vi; 65 halaman; P1-P4; L1-L27)

Game Online Mobile Legends adalah bentuk permainan game yang terhubung melalui jaringan internet, berupa arena pertempuran multi-pemain, yang dapat dimainkan di ponsel. Kecemasan interaksi sosial muncul dari perasaan tidak nyaman dan malu, serta tampak dalam kekakuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Fenomena kecemasan interaksi sosial dan kebiasaan bermain *game online mobile legends* siswa SMPN X Jakarta menjadi pemicu penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan Game Mobile Legends dan Kecemasan Interaksi Sosial pada siswa-siswi SMPN X Jakarta. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Data dikumpulkan dengan kuisisioner 21 pertanyaan *Gaming Addiction Scale* dan 20 pertanyaan *Social Interaction Anxiety Scale*. Kuisisioner disebarakan melalui Google Form, kemudian data diolah menggunakan SPSS 27. Hipotesis penelitian ini diterima, terdapat hubungan yang positif antara kecanduan game online mobile legends dan kecemasan interaksi sosial. Orang tua, tenaga pendidik, dan pemangku kewenangan diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terkait kebijakan waktu bermain game, serta memperbanyak waktu dan meningkatkan kualitas untuk berinteraksi dengan anak.

Kata Kunci: *Game online, Mobile Legends, Kecemasan, Interaksi Sosial.*