

HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN *PROBLEMATIC ONLINE GAME USE* PADA REMAJA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh :

FRISKA INDRIA RAHMI

1310322032



DOSEN PEMBIMBING :

DWI PUSPASARI, M.Psi., Psikolog
VIVI AMALIA, M.Psi., Psikolog

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2019

CORRELATION OF FAMILY FUNCTION WITH PROBLEMATIC ONLINE GAME USE TO ADOLESCENT

Friska Indria Rahmi ¹⁾, Dwi Puspasari ²⁾, Vivi Amalia ²⁾

¹⁾Psychology Student, Faculty of Medicine, Andalas University

²⁾Psychology Lecturer, Faculty of Medicine, Andalas University

Friskaindria1@gmail.com

ABSTRACT

Online games have grown rapidly in the world, especially in Indonesia. This can be seen from the increasing number of internet users who play online games. Griffiths, Davies and Chappel (2004) state that adolescents spend a lot of time playing online games than children and adults. This is because adolescents are easy to follow and are interested in technological developments today such as online gaming (Kurci, 2015). Therefore, online games make adolescents vulnerable and risky in developing excessive online gaming behavior or called problematic online game use. Family is one of the predictors for dealing with problems in children (Tafa & Baiocco, 2009). This study aims to determine the relationship between the family function with problematic online game use in adolescents. The method used in this study is a quantitative method. The measuring instrument used in this study is a Family Assessment Device adapted from Epstein, Ryan, Keitner, Miller and Bishop (2005) which consists of 46 items (rix = 0.922) and Problematic Online Game Use adapted from Kim and Kim (2010) consisting of 16 items (rix = 0.870). Participants in this study amounted to 210 adolescents. This research uses incidental sampling technique and uses Pearson Product Moment correlation analysis. The results of the correlation analysis found that there was a significant relationship ($p = 0,000$) and a negative correlation ($r = 0,270$) between the family function with problematic online game use in adolescents in the city of Padang.

Key Words : Adolescent, Family Function, Problematic Online Game Use

HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN *PROBLEMATIC ONLINE GAME USE* PADA REMAJA

Friska Indria Rahmi ¹⁾, Dwi Puspari ²⁾, Vivi Amalia ²⁾

¹⁾Mahasiswa Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

²⁾Dosen Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

Friskaindria1@gmail.com

ABSTRAK

Game online telah berkembang pesat di dunia, khususnya di Indonesia. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya pengguna internet yang bermain *game online*. Griffiths, Davies dan Chappel (2004) menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain *game online* dari pada anak-anak dan dewasa. Hal ini dikarenakan remaja mudah mengikuti dan tertarik terhadap perkembangan teknologi saat ini seperti *game online* (Kurci, 2015). Keluarga menjadi salah satu prediktor untuk mengidentifikasi perilaku bermasalah pada anak (Tafa & Baiocco, 2009). Oleh karena itu, *game online* membuat remaja menjadi rentan dan beresiko dalam mengembangkan perilaku bermain *game online* berlebihan atau disebut dengan *problematic online game use*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Family Assessment Device* yang diadaptasi dari Epstein, Ryan, Keitner, Miller dan Bishop (2005) yang terdiri dari 46 item ($\alpha=0,922$) dan *Problematic Online Game Use* yang diadaptasi dari Kim dan Kim (2010) yang terdiri dari 16 item ($\alpha=0,870$). Partisipan pada penelitian ini berjumlah 210 remaja. Penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling* dan menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis korelasi yang didapatkan bahwa adanya hubungan signifikan ($p=0,000$) dan korelasi negatif ($r=-0,270$) antara keberfungsian keluarga dengan *problematic online game use* pada remaja di Kota Padang.

Kata Kunci : Keberfungsian Keluarga, *Problematic Online Game use*, Remaja