

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikannya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “**HUBUNGAN NEUROTICISM DENGAN ADIKSI ONLINE GAMES PADA REMAJA AKHIR**” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi Strata Satu pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Yonathan Aditya, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi
2. Jessica Ariela, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Psikologi
3. Princen, S. Psi., M. A., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. William Fillix, Gabriella Sabbathini, selaku teman yang sudah memberikan waktu dan dukungan selama pembuatan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
5. Teman-teman gereja yang senantiasa memberikan dukungan doa dan dukungan moral selama pengerjaan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

Tangerang, 1 Maret 2021

Andersen Joshua Adiwinata

## Daftar Isi

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH MANDIRI TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	14
<b>BAB II.....</b>	<b>15</b>
<b>LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>15</b>
2.1 <i>Neuroticism</i> .....	15
2.1.1 Definisi <i>Neuroticism</i> .....	15
2.1.2 Karakteristik Individu dengan Tingkat <i>Neuroticism</i> yang Tinggi .....	16
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Neuroticism</i> .....	18
2.2 Adiksi <i>Online games</i> .....	20
2.2.1 Definisi Adiksi <i>Online games</i> .....	20
2.2.2 Kriteria Adiksi <i>Online games</i> .....	20
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi <i>Online games</i> .....	23
2.2.4 Dampak Negatif dari Adiksi <i>Online games</i> .....	24
2.3 Remaja.....	25
2.3.1 Definisi Remaja Akhir .....	25
2.3.2 Tugas Perkembangan pada Tahap Remaja Akhir .....	26
2.4 Kerangka Berpikir.....	28
2.5 Hipotesis.....	32

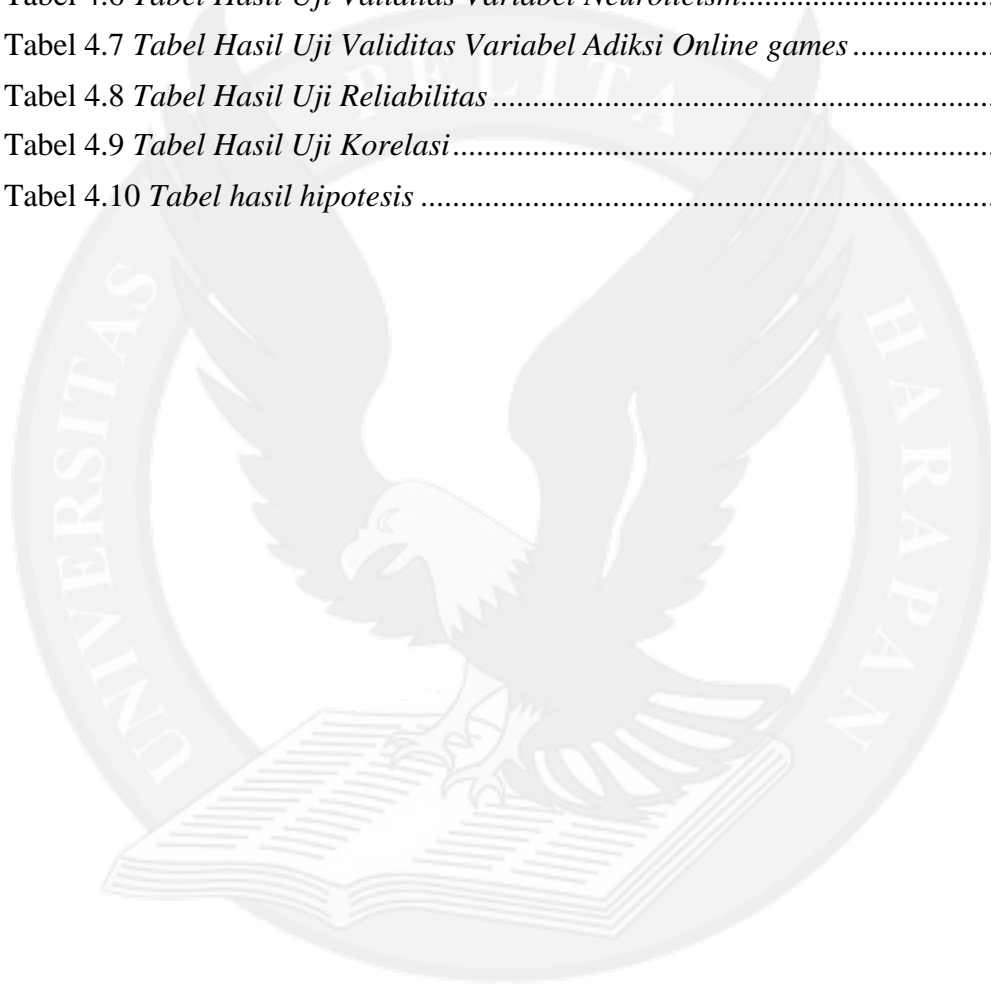
<b>BAB III .....</b>	<b>33</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
3.2.1 Populasi.....	34
3.2.2 Sampel.....	34
3.3 Definisi Operasional.....	36
3.3.1 <i>Neuroticism</i> .....	36
3.3.2 Adiksi <i>Online games</i> .....	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.4.1 Tahap Persiapan.....	37
3.4.2 Tahap Pelaksanaan.....	38
3.4.3 Tahap Pelaporan.....	39
3.5 Pengolahan Data.....	40
3.6 Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1 Sub Skala <i>Neuroticism</i> dari International Personality Item Pool (IPIP).....	42
3.6.2 <i>Online games</i> Addiction Scale.....	43
<b>Bab IV .....</b>	<b>45</b>
<b>HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.1.1 Analisis Data Demografis.....	45
4.2 Analisis Data Deskriptif Variabel.....	47
4.3 Uji Metode Variabel.....	48
4.3.1 Uji Normalitas.....	48
4.3.2 Uji Validitas.....	49
4.3.3 Uji Reliabilitas.....	52
4.4.4 Uji Korelasi.....	53
4.5 Diskusi.....	54
<b>Bab V .....</b>	<b>57</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
5.2.1 Saran Praktis.....	58

5.2.2	Saran Teoritis.....	58
5.3	Kekurangan Penelitian.....	58
5.4	Refleksi .....	59
	<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Data Demografis Berdasarkan Usia dan Domisili</i> .....	45
Tabel 4.2 <i>Tabel Analisis Deskriptif Variabel Neuroticism</i> .....	47
Tabel 4.3 <i>Tabel Analisis Deskriptif Variabel Adiksi Online games</i> .....	47
Tabel 4.4 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Adiksi Online games)</i> .....	48
Tabel 4.5 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Neuroticism)</i> .....	49
Tabel 4.6 <i>Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Neuroticism</i> .....	50
Tabel 4.7 <i>Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Adiksi Online games</i> .....	51
Tabel 4.8 <i>Tabel Hasil Uji Reliabilitas</i> .....	52
Tabel 4.9 <i>Tabel Hasil Uji Korelasi</i> .....	53
Tabel 4.10 <i>Tabel hasil hipotesis</i> .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Hubungan *Neuroticism* dan Adiksi *Online games*..... 28



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A .....	A-1
LAMPIRAN A .....	A-3
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN B.....	B-2
LAMPIRAN C .....	C-1
LAMPIRAN D .....	D-1

