

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui gambaran kompetensi interpersonal pada remaja yang kecanduan game online di kota Bandung. Pemilihan sampel menggunakan metode purposive sampling dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 orang remaja yang kecanduan game online di kota Bandung. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian deskriptif.

Alat ukur yang digunakan adalah modifikasi oleh peneliti dari Interpersonal Competence Scale yang dibuat oleh Burhmester dan Reis (1988) dan terdiri dari 50 item yang diturunkan dari 5 aspek kompetensi interpersonal, yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan bersikap terbuka, kemampuan bersikap asertif, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan menyelesaikan konflik. Perhitungan validitas alat ukur dengan teknik construct validity dan penentuan item dengan skala dari Lisa Friedenberg, menunjukkan bahwa 36 item diterima. Perhitungan reliabilitas alat ukur menggunakan metode analisis faktor skala Cronbach menunjukkan hasil 0.93 yang berarti alat ukur memiliki reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik didapatkan hasil bahwa 66.67% responden kurang kompeten secara interpersonal dan 33.3% responden kompeten secara interpersonal. Responden yang kompeten secara interpersonal menunjukkan kemampuan yang tinggi pula pada semua aspek-aspek kompetensi interpersonal, sedangkan pada responden yang kurang kompeten secara interpersonal menunjukkan kemampuan yang rendah pada aspek berinisiatif, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan menyelesaikan konflik, menunjukkan kemampuan yang seimbang pada aspek bersikap terbuka dan tinggi dalam aspek kemampuan bersikap asertif.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa responden lebih banyak yang kurang kompeten secara interpersonal. Data demografik yang turut menggambarkan hasil penelitian adalah lama bermain dan biaya untuk bermain. Peneliti mengajukan saran agar dilakukan penelitian korelasional antara variabel kompetensi interpersonal remaja yang kecanduan game online dengan variabel teknik disiplin orang tua.

ABSTRACT

This research is conducted to determine the description of interpersonal competence in some adolescents who are addicted to online games in Bandung. The selection of the sample used purposive sampling method, and the samples in this study are 45 people. The plan which is used in this study is descriptive research plan.

Measure tool that is used is modification from Interpersonal Competence Scale) which is made by Burhmester and Reis (1988) and consists of 50 items, from there we can know the five domain of interpersonal competence, such as initiating relationships, self disclosure, asserting displeasure with other's action, providing emotional support, and managing interpersonal conflict. Calculation of the measure in this research validity with the technique of construct validity and determination of the items on a scale from Lisa Friedenberg, indicates that 36 items are receive. Calculation reliability uses Cronbach scale factir analysis method shows the results of 0.903, which means that devices has high reliabilities.

Based on statistical data, therefore the result is 66.7% respondent had low interpersonal competence and 33.3% had high interpersonal competence. Respondent who had high interpersonal competence show result in five domain of interpersonal competence too, on the other side Respondent who had low interpersonal competence show low in initiating relationship, providing emotional support, and managing interpersonal conflict, there also show balance in self disclosure, and high in asserting displeasure with other's action.

The conclusion that could take from this research are more adolescents who addicted to online game in Bandung had low interpersonal competence. The demographic factors which embrace the result are how long they play and how much money they used to play game. Researcher suggest to do the corelational research about interpersonal competence with other variable such as parent disiplint technique.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR ORISINALITAS LAPORAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SKEMA.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Kegunaan Teoretis.....	10
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.5 Kerangka pikir.....	11
1.6 Asumsi.....	21

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Kompetensi Interpersonal	22
2.1.1	Pengertian Kompetensi Interpersonal	22
2.1.2	Aspek-aspek Kompetensi Interpersonal	23
2.1.3	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kompetensi Interpersonal.....	27
2.1.4	Kecanduan Internet Game Online	29
2.1.5	Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2.1.6	Kompetensi Interpersonal Pada Remaja	33
2.2	Remaja	34
2.2.1	Pengertian Remaja	34
2.2.2	Remaja Merupakan Masa Transisi	34
2.2.3	Karakteristik Remaja	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian.....	38
3.2	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	39
3.2.1	Variabel Penelitian	39
3.2.2	Definisi Operasional	40
3.3	Alat Ukur	40
3.3.1	Kuesioner	40
3.3.2	Data Demografik	42
3.3.3	Validitas dan Realibilitas Alat Ukur	42

3.3.3.1 Uji Validitas Alat Ukur	42
3.3.3.2 Uji Realibilitas Alat Ukur	43
3.4 Populasi dan Penarikan Sampel	44
3.4.1 Populasi Sasaran	44
3.4.2 Karakteristik Populasi	44
3.4.3 Teknik Penarikan Sampel	44
3.5 Teknik Analisis Data	44
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Sampel	45
4.2. Data Penelitian	45
4.3. Pembahasan	49
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	56
5.2. Saran	57
5.2.1. Saran Untuk Penelitian Lanjutan	57
5.2.2. Saran Guna Laksana	58
DAFTAR PUSTAKA	59
DAFTAR RUJUKAN	61
 LAMPIRAN	

DARTAR SKEMA

	Halaman
1.1 Skema Kerangka Pikir	20
1.2 Skema Desain Penelitian	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Gambaran Alat Ukur	41
4.1 Frekuensi Kompetensi Interpersonal Tinggi dan Kompetensi Interpersonal Rendah	45
4.2 Perbandingan Frekuensi Aspek-aspek Kompetensi Interpersonal antara Kelompok Interpersonal Tinggi dan Kompetensi Interpersonal Rendah	46
4.3 Tabulasi Silang antara Jenis Kelamin dan Derajat Kompetensi Interpersonal	46
4.4 Tabulasi Silang antara Kompetensi Interpersonal dengan Lama Bermain	47
4.5 Tabulasi Silang antara Kompetensi Interpersonal dengan Pengetahuan Orang Tua Mengenai Aktivitas Bermain <i>Game Online</i> Responden	47
4.6 Tabulasi Silang antara Kompetensi Interpersonal dengan Bersama Siapa Responden Tinggal	48
4.7 Tabulasi Silang antara Kompetensi Interpersonal dengan Rata-rata Biaya yang Dhabiskan untuk Bermain	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pertanyaan Survey Awal
- Lampiran 2 Alat Ukur Awal
- Lampiran 3 Tabel Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur
- Lampiran 4 Alat Ukur yang sudah Valid
- Lampiran 5 Pengenalan Tentang Lokasi Penelitian
- Lampiran 6 *Letter Of Conccent*
- Lampiran 7 Tabel Data Responden
- Lampiran 8 Tabel Hasil Penelitian
- Lampiran 9 Tabel Tabulasi Silang
- Lampiran 10 Data peneliti