

**KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME*
ONLINE DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)*
SEBAGAI VARIABEL MODERATOR**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Magister Psikologi**



Oleh :

BADRIL MUTSBIT
NPM : 1532000004

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2022

**KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE*
DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SEBAGAI VARIABEL
MODERATOR**

Tesis

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna Mencapai Gelar Magister Psikologi

Program Studi Magister Psikologi



diajukan oleh :

Badril Mutsbit
NPM : 1531000004

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA**

2022

**KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE
DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SEBAGAI VARIABEL
MODERATOR**

Tesis

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna Mencapai Gelar Magister Psikologi

Program Studi Magister Psikologi



diajukan oleh :

Badril Mutsbit
NPM : 1532000004

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA**

2022

**HALAMAN PERSETUJUAN
KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE*
DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SEBAGAI VARIABEL
MODERATOR**

diajukan oleh:


Badril Mutsbit

NPM : 1532000004

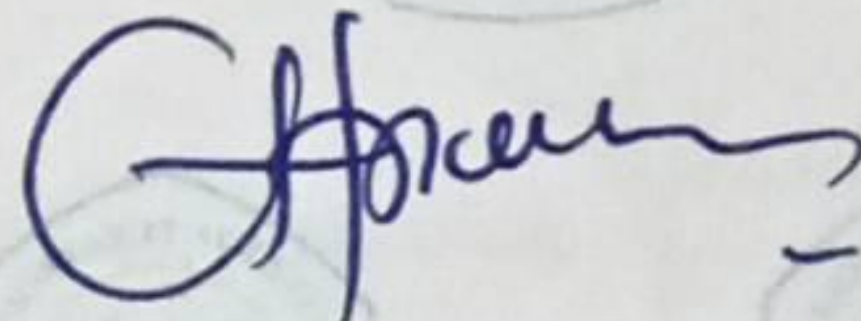
Disetujui untuk diuji :
Surabaya, 06 Juli 2022

Dosen Pembimbing



Dr. Andik Matulesy, M.Si., Psikolog

Dosen Pendamping



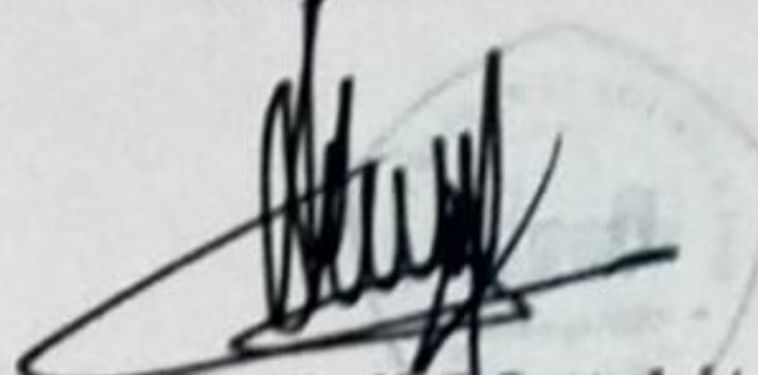
Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS
SURABAYA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN
KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE
DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SEBAGAI VARIABEL
MODERATOR

diajukan oleh:

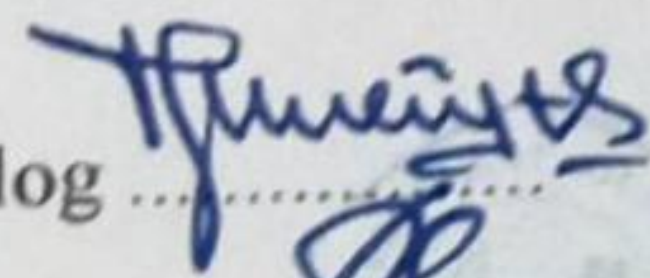
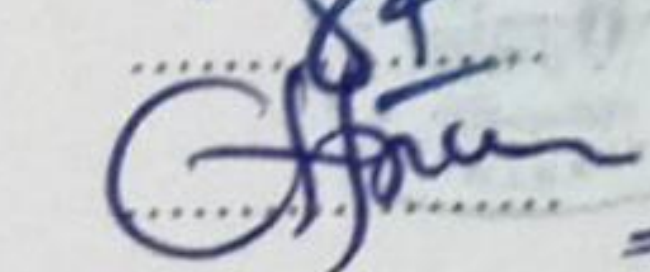


Badril Mutsbit

NPM : 1532000004

Telah dipertimbangkan di depan Tim Penguji
Dan dinyatakan lulus pada ujian tesis Program Magister Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal 14 Juli 2022

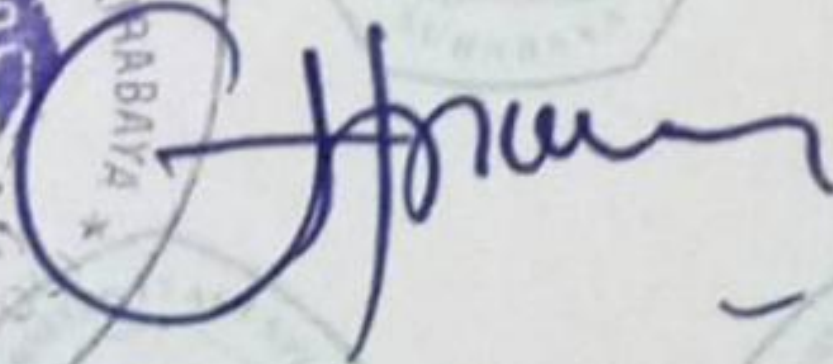
Tim Penguji

Ketua : Dra. Tatik Meiyuntariningsih, M.Kes., Psikolog
Anggota : Dr. Andik Matulesy, M.Si., Psikolog
Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog

Dekan





Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog

MOTTO

Jadilah pribadi yang baik karena
hidup hanya satu kali, tidak dua, dan
juga tidak tiga.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Badril Mutsbit
NPM : 1532000004
Alamat : Jl.Raya Pamekasan-Sumenep KM 15 Ds. Kaduara Barat
Kec. Larangan Kab. Pamekasan
Telp. : 0856-0629-6277

Menyatakan bahwa "Tesis" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan Magister Psikologi Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dengan judul :

"Kesepian Dan Kecenderungan Adiksi *Game online* Dengan *Fear of missing out (FoMO)* Sebagai Variabel Moderator"

Adalah hasil karya sendiri, bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Selanjutnya apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain bukan tanggung jawab saya sendiri.

Atas hal tersebut saya bersedia menerima sanksi, sesuai hukum atau aturan yang berlaku di Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

Surabaya, 14 Juli 2022
Hormat saya,



(Badril Mutsbit)



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. Semolowaru 45 Surabaya
Telp. 031 593 1800 (ex.311)
Email : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Badril Mutsbit
NPM : 1532000004
Fakultas : Psikologi
Program Studi : Magister Psikologi
Jenis Karya : Tesis

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. **Hak Bebas Royalty Noneksklusif (Nonexclusive)** karya ilmiah saya yang berjudul:

“Kesepian Dan Kecenderungan Adiksi *Game online* Dengan *Fear of missing out (FoMO)* Sebagai Variabel Moderator”

Dengan **Hak Bebas Royalty Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selamanya.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 17 Juli 2022

Yang Menyatakan,


(Badril Mutsbit)

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya, peneliti berhasil menyusun tesis ini tepat waktu dengan judul “Kesepian dan Kecenderungan Adiksi *Game Online* dengan *FoMO* sebagai Variabel Moderator”. Tesis ini disusun oleh peneliti sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Psikologi (S2) Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Pada kesempatan ini, peneliti juga ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan serta dukungan sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu. Peneliti menyadari tanpa bimbingan dan dukungan mereka, peneliti akan kesulitan untuk sampai merampungkan penelitian ini. Adapun pihak-pihak yang sudah banyak membantu peneliti diantaranya:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
2. Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M. Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan juga sebagai dosen pembimbing 2 yang selalu mendukung, membimbing, dan memberikan semangat untuk lulus tepat waktu.
3. Dr. Dyan Evita Santi, M.Si., Psikolog selaku Kaprodi Magister Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
4. Dr. Andik Matulesy, M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing utama
5. Dra. Tatik Meiyuntariningsih, M.Kes., Psikolog selaku penguji

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti selama menempuh studi di Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
7. Bapak dan Ibu Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang banyak membantu dan memberikan informasi serta dalam mengurus segala macam administrasi perkuliahan.
8. Kedua orangtua tercinta yaitu Dra. Nufarhah Hasyimi dan Drs. H.R. Mahfudz yang selalu sabar, memberikan arahan, memberikan support, dan memberi izin untuk mengerjakan penelitian di luar rumah serta memberikan dukungan untuk bisa selesai menyelesaikan penelitian.
9. Saudara dan kakak yaitu Aflahah, M.Pd, Dr. Ismail Makki, S.Sos., M.Psi, Nafilah, Imam Fauzi, M.Pd yang sangat luar biasa memberikan dukungan dan mengorbankan banyak hal untuk peneliti sehingga peneliti bisa sampai pada titik ini.
10. Ike Syamsiah Arif Saputri, S.Psi., M.Psi selaku teman hidup, pasangan, dan teman yang selalu membantu serta selalu hadir memberikan senyum dan support untuk terus berproses dan maju.
11. Ayah dan Mama serta keluarga di Surabaya terimakasih karna sudah menerima kehadiran peneliti dalam keluarga.
12. Teman teman guru yang sudah membantu dalam kelancaran penelitian ini
13. Motivator-motivator yang telah memberikan semangat
14. Teman-teman Mapsi angkatan 43

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, kritik beserta saran yang membangun dalam penyempurnaannya tulis ini sangat penulis harapkan. Peneliti berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surabaya, 14 Juli 2022

Penulis

Badril Mutsbit

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Surat Pernyataan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstraks	xiv
Intisari.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Permasalahan	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Perumusan Masalah.....	4
3. Keaslian Penelitian	5
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Adiksi <i>Game online</i>	9
a. Pengertian Adiksi <i>Game online</i>	9
b. Aspek-Aspek Adiksi <i>Game online</i>	10

c. Faktor-Faktor Penyebab Adiksi <i>Game online</i>	12
2. Kesepian	13
a. Pengertian Kesepian	13
b. Aspek-Aspek Kesepian.....	14
c. Faktor-Faktor Penyebab Kesepian.....	15
3. <i>FoMO</i>	16
a. Pengertian <i>FoMO</i>	16
b. Aspek-Aspek <i>FoMO</i>	18
c. Faktor-Faktor Penyebab <i>FoMO</i>	19
B. Landasan Pemikiran	19
C. Hipotesis	21
BAB III. METODE PENELITIAN	23
A. Subjek Penelitian	23
1. Populasi	23
2. Sampel Penelitian	23
B. Variabel Penelitian dan Pengukurannya.....	24
1. Adiksi <i>Game online</i>	26
2. Kesepian	29
3. <i>FoMO</i>	32
C. Analisa Data	34
1. Uji Asumsi.....	34
2. Teknik Analisa Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	42

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran	46
Daftar Pustaka	49
Lampiran.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Penilaian Butir Skala	26
Tabel 2. Blue Print Skala Adiksi <i>Game Online</i>	27
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Aitem Skala Adiksi <i>Game Online</i>	29
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Skala Adiksi <i>Game Online</i>	29
Tabel 5. <i>Blueprint</i> Skala Kesepian	30
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Aitem Skala Kesepian	31
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kesepian	31
Tabel 8. <i>Blueprint</i> Skala <i>FoMO</i>	32
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Aitem Skala <i>FoMO</i>	33
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>FoMO</i>	34
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas	35
Tabel 12. Hasil Uji Linearitas.....	35
Tabel 13. Hasil Uji Multikolinieritas	36
Tabel 14. Hasil Uji Heteroskedastitas	36
Tabel 15. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Tabel 16. Data Deskriptif Kesepian	39
Tabel 17. Data Deskriptif Adiksi <i>Game Online</i>	40
Tabel 18. Data Deskriptif <i>FoMO</i>	40
Tabel 19. Hasil <i>Moderated Regression Analysis (MRA)</i>	40
Tabel 20. Hasil Analisis Regresi Sederhana	41
Tabel 21. Hasil Koefisiensi	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Adiksi <i>Game Online</i>	56
Lampiran 2. Skala Kesepian	58
Lampiran 3. Skala <i>FoMO</i>	60
Lampiran 4. Uji Normalitas	61
Lampiran 5. Uji Linieritas	70
Lampiran 6. Uji Multikolinieritas	74
Lampiran 7. Uji Heteroskedastisitas	76
Lampiran 8. Uji Regresi	78

Loneliness and Tendency *Online Game* Addiction with Fear of missing out (FoMO) as Moderator Variable

Badril Mutsbit

badril_s2@untag-sby.ac.id

Magister Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract

Online game addiction is a problem that needs attention. With the development of information technology, online gaming has become very popular. Loneliness is one of the variables that contribute to online game addiction. Additionally, one of the things that causes teenagers to develop tendencies toward online gaming addiction is the Fear of missing out (FoMO) associated with the trend of playing online games. The subjects in this study amounted to 110 teenagers in Pamekasan Regency with the following criteria: Playing online games, presently enrolled in senior high school, and being a native teenagers from Pamekasan Regency. The loneliness, FOMO, and online game addiction scales that complied with the item discrimination index and reliability index standards were used to collect the research data through Google Forms. Using IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0, Simple Regression Analysis and Moderating Regression Analysis (MRA) were used to examine the research data.

Keywords: Loneliness, FoMO, Addiction *Online Game*

Kesepian dan Kecenderungan Adiksi *Game online* dengan *Fear of missing out (FoMO)* sebagai Variabel Moderator

Badril Mutsbit

badril_s2@untag-sby.ac.id

Magister Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Intisari

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian. Adanya kemajuan teknologi informasi menjadi akses meluasnya penggunaan *game online*. Salah satu faktor yang menyebabkan kecenderungan adiksi *game online* adalah kesepian. Selain itu, ketakutan kehilangan moment (*FoMO*) trend bermain *game online* juga menjadi salah satu faktor pendorong remaja mengalami kecenderungan adiksi *game online*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 110 Remaja di Kabupaten Pamekasan dengan kriteria: Bermain *game online*, sedang menempuh jenjang pendidikan SMA Sederajat, dan merupakan remaja asli dari Kabupaten Pamekasan. Hipotesis dalam penelitian ini H1 adalah *FoMO* mempengaruhi tinggi/rendahnya hubungan antara kesepian terhadap adiksi *game online* dan H2 Kesepian berkorelasi positif dengan adiksi *game online*. Data penelitian diperoleh melalui *google form* dengan skala Kesepian, *FoMO* dan Kecenderungan Adiksi *Game online* yang telah memenuhi syarat indeks diskriminasi aitem dan reliabilitas. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis Regresi Sederhana dan *Moderating Regression Analysis (MRA)* yang diolah dengan *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 26.0. Hasil penelitian ini menunjukkan H1 diterima bahwa *FoMO* mempengaruhi hubungan antar kesepian dan kecenderungan adiksi *game online*, dan H2 juga diterima yaitu kesepian berhubungan dengan kecenderungan adiksi *game online*.

Kata kunci : Kesepian, *FoMO*, Adiksi *Game online*