

PENGARUH KELEKATAN ORANG TUA-REMAJA, KECANDUAN *GAME ONLINE*, DAN KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS REMAJA

NURAEYNI SITIAEYTI



**PROGRAM STUDI ILMU KELUARGA DAN KONSUMEN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKOLOGI MANUSIA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan *Game Online*, dan Keterampilan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2026

Nuraeyni Sitiaeyti
I2401221016



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University

ABSTRAK

NURAEYNI SITIAEYTI. Pengaruh Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan *Game Online*, dan Keterampilan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja. Dibimbing oleh YULINA EVA RIANY.

Kesejahteraan psikologis remaja masih menjadi perhatian global, terutama di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang turut mendorong meningkatnya aktivitas bermain *game online* di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kelekatan orang tua-remaja, kecanduan *game online*, dan keterampilan sosial terhadap kesejahteraan psikologis remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, melibatkan 215 responden berusia 15-17 tahun di Kecamatan Bogor Barat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengolahan data menggunakan SPSS untuk analisis deskriptif dan korelasi, serta SmartPLS untuk analisis SEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelekatan orang tua-remaja berpengaruh positif signifikan secara langsung terhadap keterampilan sosial dan kesejahteraan psikologis. Sedangkan, kecanduan *game online* berpengaruh negatif signifikan secara langsung terhadap keterampilan sosial. Keterampilan sosial berpengaruh positif signifikan secara langsung terhadap kesejahteraan psikologis serta memediasi pengaruh kelekatan orang tua-remaja dan kecanduan *game online* terhadap kesejahteraan psikologis remaja.

Kata kunci: kecanduan *game online*; kelekatan orang tua-remaja; kesejahteraan psikologis; keterampilan sosial; remaja.

ABSTRACT

NURAEYNI SITIAEYTI. The Influence of Parent-Adolescent Attachment, Online *Game* Addiction, and Social Skills on Adolescent Psychological Well-Being. Supervised by YULINA EVA RIANY.

Adolescent psychological well-being remains a global concern, particularly amid the rapid advancement of digital technology, which has contributed to the increasing prevalence of online gaming activities among adolescents. This study aims to analyze the influence of parent-adolescent attachment, online *game* addiction, and social skills on adolescent psychological well-being. This study employed a quantitative approach with a cross-sectional design, involving 215 respondents aged 15–17 years in West Bogor District, selected using a purposive sampling technique. Data were analyzed using SPSS for descriptive and correlational analysis, while Structural Equation Modeling (SEM) was conducted using SmartPLS. The results revealed that parent-adolescent attachment had a significant direct positive effect on social skills and psychological well-being. In contrast, online *game* addiction had a significant direct negative effect on social skills. Social skills had a significant positive direct effect on psychological well-being and mediated the influence of parent-adolescent attachment and online *game* addiction on adolescent psychological well-being.

Keywords: adolescent; online *game* addiction; parent-adolescent attachment; psychological well-being; social skills.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PENGARUH KELEKATAN ORANG TUA-REMAJA, KECANDUAN *GAME ONLINE*, DAN KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS REMAJA

NURAEYNI SITIAEYTI

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen

**PROGRAM STUDI ILMU KELUARGA DAN KONSUMEN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKOLOGI MANUSIA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

- 1 Dr. Alfiasari, S.P., M.Si.
- 2 Ismayanti Pratiwi, S.Si., M.Si.

Judul Skripsi : Pengaruh Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan *Game Online*,
dan Keterampilan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis
Remaja

Nama : Nuraeyni Sitiaeyti

NIM : I2401221016

Disetujui oleh

Pembimbing:

Dr. Yulina Eva Riany, S.P., M.Ed.

NIP. 198407232015042000

Diketahui oleh

Ketua Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen:

Dr. Alfiasari, S.P., M.Si.

NIP. 198112182006042015

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan
Alumni Fakultas Ilmu Sosial dan Ekologi Manusia:

Prof. Dr. Megawati Simanjuntak, S.P., M.Si.

NIP. 197211032005012002

Tanggal Ujian: 11 Agustus 2026

Tanggal Lulus: 13 Agustus 2026



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala nikmat, anugerah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan *Game Online*, dan Keterampilan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekologi Manusia IPB University.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Yulina Eva Riany, S.P., M.Ed. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, masukan, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga sangat mengusahakan penulis untuk bisa lulus tepat waktu. Terima kasih juga kepada Ibu Prof. Dr. Ir. Dwi Hastuti, M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen moderator kolokium, Ibu Ismayanti Pratiwi, S.Si., M.Si. selaku dosen moderator seminar hasil dan dosen penguji 2, serta Ibu Dr. Alfiasari, S.P., M.Si. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, dan saran yang berharga selama proses ujian berlangsung. Penulis juga ingin berterima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada keluarga tercinta, terutama Ayah Dudun Madunya, Mama Masturoh, Teteh Yulia Romayanti, S.E., atas kasih sayang, dukungan, semangat, dan doa yang tidak pernah putus. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang, yaitu Ikhwan Labib, Junia, Silviana, Ray, Zahra, Aulia, Renanta, Triana, dan Fania yang selalu hadir kebersamaan penulis, memberikan doa, dukungan, bantuan, dan semangat selama proses penyusunan skripsi. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Ilmu Keluarga dan Konsumen Angkatan 59 (Nadhikara), serta seluruh responden dan pihak-pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan penuh kerendahan hati menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dan kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2026

Nuraeyni Sitiaeyti



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Ekologi Bronfenbrenner	6
2.2 Remaja	7
2.3 Kesejahteraan Psikologis	7
2.4 Kelekatan Orang Tua-Remaja	9
2.5 Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.6 Keterampilan Sosial	11
2.7 Hubungan Antarvariabel	12
2.8 Kerangka Pemikiran	18
III METODE	21
3.1 Desain, Lokasi, dan Waktu Penelitian	21
3.2 Populasi, Contoh, dan Teknik Penarikan Contoh	21
3.3 Variabel Penelitian dan Pengukuran Variabel	22
3.4 Pengolahan dan Analisis Data	26
3.5 Definisi Operasional	28
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil	30
4.2 Hubungan Karakteristik Remaja, Karakteristik Keluarga dengan Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan <i>Game Online</i> , Keterampilan Sosial, dan Kesejahteraan Psikologis Remaja	44
4.3 Analisis SEM-PLS Uji Pengaruh Kelekatan Orang Tua-Remaja, Kecanduan <i>Game Online</i> , dan Keterampilan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja	45
4.4 Pembahasan	50
4.5 Keterbatasan Penelitian	53
V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	65
RIWAYAT HIDUP	70



DAFTAR TABEL

1	Tabel 1 Variabel, skala data, dan kategori jawaban	24
2	Tabel 2 Sebaran responden berdasarkan karakteristik remaja	30
3	Tabel 3 Sebaran responden berdasarkan karakteristik keluarga	31
4	Tabel 4 Sebaran responden berdasarkan pendapatan dan besar keluarga	32
5	Tabel 5 Sebaran kategori kelekatan orang tua-remaja	33
6	Tabel 6 Sebaran remaja berdasarkan tipe kelekatan orang tua-remaja	33
7	Tabel 7 Sebaran jawaban responden (%) berdasarkan pertanyaan komposit pada variabel kelekatan orang tua-remaja	34
8	Tabel 8 Sebaran kategori kecanduan <i>game online</i>	36
9	Tabel 9 Sebaran jawaban responden (%) berdasarkan pertanyaan komposit pada variabel kecanduan <i>game online</i>	37
10	Tabel 10 Sebaran kategori keterampilan sosial	38
11	Tabel 11 Sebaran jawaban responden (%) berdasarkan pertanyaan komposit pada variabel kecanduan keterampilan sosial	39
12	Tabel 12 Sebaran kategori kesejahteraan psikologis	42
13	Tabel 13 Sebaran jawaban responden (%) berdasarkan pertanyaan komposit pada variabel kecanduan kesejahteraan psikologis	43
14	Tabel 14 Nilai koefisien korelasi antara karakteristik remaja dan karakteristik keluarga, kelekatan orang tua-remaja, kecanduan <i>game online</i> , keterampilan sosial, dan kesejahteraan psikologis	45
15	Tabel 15 Hasil uji <i>outer model</i> , <i>composite reliability</i> , <i>cronbach's alpha</i> pada kelekatan orang tua-remaja, kecanduan <i>game online</i> , keterampilan sosial, dan kesejahteraan psikologis	47

DAFTAR GAMBAR

1	Gambar 1 Kerangka pemikiran	19
2	Gambar 2 Skema penarikan contoh	22
3	Gambar 3 Model hybrid SEM	27
4	Gambar 4 Model awal analisis SEM-PLS	46
5	Gambar 5 Model akhir analisis SEM-PLS	46
6	Gambar 6 Model analisis jalur SEM-PLS	48

DAFTAR LAMPIRAN

1	Lampiran 1 Lembar <i>informed consent</i>	66
2	Lampiran 2 Hasil uji nilai <i>loading factor</i> dan <i>t-value</i>	67