

**PENGARUH KESEPIAN DAN *SENSATION SEEKING*
TERHADAP KECANDUAN GADGET PADA REMAJA**
SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Menyusun Skripsi dalam Program Studi S-1 Psikologi (S.Psi)



Disusun Oleh :

Lahinnatun Nafisah (11010120019)

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2024**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Kesenian dan *Sensation Seeking* terhadap Kecanduan Gadget pada Remaja" merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 12 Maret 2024



Lalinnatun Nafisah

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pengaruh Kesepian dan *Sensatin Seeking* Terhadap Kecanduan Gadget Pada

Remaja

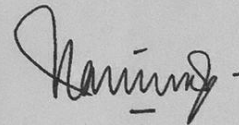
Oleh :

Lahinnatun Nafisah

11010120019

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Seminar Proposal Skripsi

Surabaya, Maret 2024



(Drs. H. Hamim Rosidi, M.Si)

NIP. 196208241987031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH KESEPIAN DAN *SENSATION SEEKING* TERHADAP
KECANDUAN GADGET PADA REMAJA

Yang disusun oleh :

Lahinnatun Nafisah

11010120019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal, 14 Maret 2024

Telah diketahui/
dipertahankan di depan Tim Penguji
Tim Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan
Universitas Islam Ampel
Surabaya
Hoiron Niam
NIP. 1967251996031004



Susunan Tim Penguji

Penguji I

Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si.

NIP. 196208241987031002

Penguji II

Rizma Fithri, S.Psi., M.Si.

NIP. 197403121999032001

Penguji III

Dr. Dwi Rukma Santi, SST., M.Kes

NIP. 197902072014032001

Penguji IV

Linda Prasetyaning Widayanti, M.Kes.

NIP. 198704172014032003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lahinnatun Nafisah
NIM : 11010120019
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : lahm.nafisah123@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PETGARUH KESEPIATAN DAN SENSATION SEEKING
TERHADAP KECAKUPAN GADGET PADA REMAJA

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Maret 2024

Penulis

(Lahinnatun Nafisah)

INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kesepian dan *sensation seeking* terhadap kecanduan gadget pada remaja yang memiliki gadget. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 250 dengan pendekatan *quota sampling*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner yang disebarakan melalui Google Form. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan signifikansi kesepian dan *sensation seeking* terhadap kecanduan gadget. Kesepian memberikan sumbangan pengaruh sebesar 9,57% sedangkan *sensation seeking* memberikan sumbangan pengaruh sebesar 17,23% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Kata kunci : kesepian, *sensation seeking*, kecanduan gadget



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of loneliness and sensation seeking on gadget addiction in adolescents who have gadgets. This study uses a correlational quantitative method. The sample in this study amounted to 250 with a quota sampling approach. The data collection method in this study used a questionnaire distributed through Google Form. The collected data were analyzed using multiple regression analysis techniques. The results of this study indicate the significance of loneliness and sensation seeking on gadget addiction. Loneliness contributes an influence of 9.57% while sensation seeking contributes an influence of 17.23%, the remaining 73.3% is influenced by other variables outside this study.

Keywords : Gadget addiction, Loneliness, Sensation seeking



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
INTISARI	v
ABSTRACK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II PEMBAHASAN.....	10
F. Kajian Pustaka	10
1. Kecanduan Gadget	10
a. Pengertian Kecanduan Gadget.....	10
b. Aspek-Aspek Kecanduan Gadget.....	11
c. Faktor-faktor kecanduan gadget	11
d. Dampak kecanduan gadget	13
2. Kesenian	13
a. Pengertian Kesenian.....	13
b. Aspek-Aspek Kesenian	14
c. Faktor-faktor Kesenian.....	15
3. <i>Sensation seeking</i>	17
a. Definisi <i>Sensation Seeking</i>.....	17
b. Aspek-Aspek <i>Sensation Seeking</i>.....	18
c. Faktor-faktor <i>Sensation Seeking</i>.....	19
F. Hubungan Antara Variable.....	19
G. Kerangka Teori	21
H. Hipotesis.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	24
1. Metode Penelitian	24
1. identifikasi Variabel	24
2. Definisi Konseptual.....	25
Definisi Operasional	25
3. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	26
4. Rancangan Penelitian	24
5. Instrument Penelitian	27
6. Validitas dan Reliabilitas	29
7. Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Uji Hipotesis Penelitian	48
C. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	1

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Blue Print skala <i>Smartphone Addiction Scale</i>	28
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Kecanduan Gadget	30
Tabel 3. 3 Nilai Reliabilitas Kecanduan Gadget	30
Tabel 3. 4 Blue Print skala <i>UCLA Loneliness Scale</i>	31
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Kesepian.....	32
Tabel 3. 6 Nilai Reliabilitas Kesepian.....	33
Tabel 3. 7 Blue Print <i>Skala Sensation Seeking Scale V</i>	34
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas <i>Sensation Seeking</i>	35
Tabel 3. 9 Nilai Reliabilitas <i>Sensatin Seeking</i>	36
Tabel 3. 10 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 3. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	38
Tabel 3. 12 Hasil Uji Multikolenieritas	39
Tabel 4. 1 Kriteria Kategorisasi.....	41
Tabel 4. 2 Pengkategorian Kecanduan Gadget	41
Tabel 4. 3 Pengkategorian Kesepian	42
Tabel 4. 4 Pengkategorian <i>Sensation Seeking</i>	42
Tabel 4. 5 Deskripsi Sebaran Data Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4. 6 Tabulasi Silang Kecanduan Gadget dan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4. 7 Deskripsi Sebaran Data Berdasarkan Usia	44
Tabel 4. 8 Tabulasi Silang Kecanduan Gadget dan Usia	45
Tabel 4. 9 Klasifikasi Sebaran Data Berdasarkan Durasi Penggunaan	45
Tabel 4. 10 Klasifikasi sebaran data berdasarkan Social Media yang sering digunakan	47
Tabel 4. 11 Hasil Uji t	48
Tabel 4. 12 Hasil Uji F	49
Tabel 4. 13 Koefisien Determinasi	50
Tabel 4. 14 Besar Pengaruh Tiap Variabel.....	51
Tabel 4. 15 Persamaan Regresi	52

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Santoso, N., Alwiyah, & Ayu Nabila, E. (2021). Social Media Factors and Teen Gadget Addiction Factors in Indonesia. *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, 3(1), 67–77. <https://doi.org/10.34306/ajri.v3i1.289>
- Anugrah, E. R., Wulandari, R. S., & Putri, A. A. N. (2023). Pengaruh Loneliness dan Sensation Seeking terhadap Smartphone Addiction pada Remaja di Surabaya. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(3), 1825–1831. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i3.1561>
- Agusta, D. (2018). Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*. Vol.3, h.86-96.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Agbaria, Q., & Bdier, D. (2019). The role of self-control and identity status as predictors of Internet addiction among Israeli-Palestinian college students in Israel. *Mental Health, Religion & Culture*, 22(9), 956–971., 22(9), 956–971.
<https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/13674676.2019.1699041>
- Aroma, dkk. (2019). Hubungan Kesepian Dengan Kecanduan Gadget Pada Remaja. *Jurnal psikologi Pendidikan dan Perkembangan Universitas Airlangga*
Volume 01. No 02 Juni 2012
- Bagadasarov, Z. (2010). I am What I watch: Voyeurism, Sensation Seeking, and Television Viewing Patterns. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.54(2).
- Bhardwaj, M., & Ashok, S.J. (2018). Mobile phone addiction and loneliness among teenagers. *Journal of Indian Psychology*. 2, 27-34
- Damanik, R. K., Harianja, E. S., Simanjuntak, G. V., & Hutabarat, M. T. (2019). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosional Remaja di SMA Negeri 2 Dolok Sanggul Tahun 2019*.
- Din, W. N. M., Mahamood, A. F., Ali, M. E. M., Ramli, A. J., Yakob, T. K. T., Affendy, H. B., & Mokhdzar, Z. A. (2022). *Sensation Seeking Dalam Kalangan Remaja di Daerah Besut, Terengganu*. 8(25).
- Fajri, F. V. (2017). Hubungan Antara Penggunaan Telepon Genggam Smartphone dengan Kesepian pada Remaja. 1-11.
- Griifths, M., Terry, A. & Szabo, A. (2003). The Exercise Addiction Inventory: A New Brief Screening Tool. *Addiction Research and Theory*. Vol. 12(5)
- Handayani, O. W. K., Yuniastuti, A., Abudu, K. O., & Nugroho, E. (2021). *Gadget Addiction and The Effect of Sleep Habit, Stress, Physical Activty to Obesity*. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*, 21(1), 1–8.
<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- <https://doi.org/10.37268/mjphm/vol.21/no.1/art.272>
- Hardiningsih, R. (2020). Gambaran Kecanduan Gadget (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan. *Repository Universitas Medan Area*, 65.
- Hidayati, D. S., & Muthia, E. N. (2018). *Pengaruh Kesepian dan Sensation seeking pada Mahasiswa. Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.459>
- Handika. R. (2019). Kesepian Pada Pria Setengah Baya Yang Melajang. Skripsi. (Tidak Diterbitkan). Medan: Universitas Medan Area
- <https://fin.co.id/read/142278/cara-mencegah-anak-kecanduan-gadget-kenali-dampaknya-di-sini>
- <https://ameera.republika.co.id/berita/s2bje9463/penggunaan-gadget-tanpa-dibatasi-bisa-sebabkan-gangguan-mental>
- Jannah, F., Sugianto, A., Kunci, K., Sosial, K., Diri, K., & Teman Sebaya, P. (2022). Hubungan kesepian dan Kontrol Diri dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 2477–5886. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i111770>
- Kumar, A. K., & Sherkhane, M. S. (2018). Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 5(8), 3624. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183109>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescents. 8 (12), 1-7.
- Kwon, M., Lee, J.H., Won, W. Y., Park, J.W., Min, J.A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J.H., & Kim, D.J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *Ministry of health and welfare*. 8 (2), 1-7.
- Layli Mumbaasithoh, Fiya Ma'arifa Ulya, & Kukuh Basuki Rahmat. (2021). Sensation seeking dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29080/jpp.v12i1.507>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Latief, N.S.A., Retnowati, E., 2018. Kesepian Dan Kontrol diri Sebagai Prediksi Dari Kecanduan gadget Pada Remaja. *Jurnal Ecopsy* 5. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i3.5593>
- Leung, L. (2007). Leisure boredom, sensation seeking, self esteem, addiction. Diunduh tanggal 14 desember 2017 dari [http://www.com.cuhk.edu.hk/ccpos/en/pdf/18 Ch 18 Mediated Interpersonal Communication.pdf](http://www.com.cuhk.edu.hk/ccpos/en/pdf/18%20Ch%2018%20Mediated%20Interpersonal%20Communication.pdf)

- Leung, L., & Liang, J. (2015). Mobile phone addiction. Doi: 10.4018/978-1-4666-8239-9.
- Lin, S.S.J., Chin, C.T. (2002). Sensation seeking and internet dependence of taieanese high school adolescents. *Computers in human behavior*. 18, 411-426
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- May Rauli Simamora. (2019). Hubungan Antara Kesepian dan Self Control Dengan nternet Addiction. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
- Meirianto, M. T. (2018). Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Sensation seeking pada Remaja. Universitas Islam Indonesia, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya.
- Nasution, M. (2021). *Factors Affecting Smastphone Addiction in Children*. 2.
- Novita, D., & Martiastuti, K. (2021). Fenomena Sensation Seeking pada Anak Usia Dini Berdasarkan Tipologi Wilayah dan Hubungannya Terhadap Perilaku Prosocial dan Antisosial. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 8(01), 91–107. <https://doi.org/10.21009/JKKP.081.09>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). *Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review*. 4(1).
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena Penyebab Kecanduan Gadget pada Siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1998). Loneliness. In H. S. Friedman (Ed.) *Encyclopedia of mental health*, Vol 2 (571-581). San Diego, CA: Academic Press.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(2), 105–112. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>
- Ranjan, B., Malay, G., Kaustav, C., & Kumar, M. S. (2020). *Gadget addiction, Technostress & Internet addiction: Upcoming challenges*.
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, Validity, and Factor Structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20-40. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2
- Russell-1996-UCLA Loneliness Scale (Version 3) Reliability, Va.pdf. (n.d). Woodhouse et al. 2012-Loneliness and Peer Relations in Adolescence.pdf.
- Refnandes, R., Fajria, L., & Nelwati, N. (2022). Analisis Hubungan Kondisi Psikologis dengan Kecanduan Gadget pada Remaja Selama Masa Pandemi Covid 19 di Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1318. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v22i2.2361>
- Rucita, N., & Rahmasari, D. (2022). Hubungan Antara Kesepian dan Kontrol Diri
- <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Terhadap Remaja yang Mengalami Smartphone Addict *Character*, 09.
- Rio Augusto Bintang Nugroho. (2019). Hubungan Sensation seeking Dengan Intensi Melakukan Cyberbullying Pada Remaja. Program Studi Psikologi FISIP Universitas Brawijaya
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Kecanduan Gadget. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(3), 475–480. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v4i3.3761>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, D. (2022). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kesepian Pada Remaja Akhir Di Jabodetabek Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Medika Dan Psikologi Klinis*, 1(2), 169. <https://doi.org/10.24912/jmmpk.v1i2.17894>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Setianingsih, S., 2018. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster : Jurnal Kesehatan* 16, 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Subagio, A. W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan antara Kesepian dengan Adiksi Smartphone Pada Siswa SMA Negeri 2 Bekasi. *Jurnal Empati*, 6(1), 27-33.
- Sihombing, R. A. (2018). Hubungan Antara Kesepian dengan Sikap Terhadap Kecanduan Gadget.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence, Perkembangan Remaja* (Alih Bahasa Shinto B. Adelar & Sherly Saragih). Jakarta: Penerbit Erlangga
- West, R. (2005). Chapter 2: Definition, theory, and observation. *Theory addiction* (9-10). UK: Blackwell Publishing.
- Wilson, J. F. (2003). *Biological Foundations of Human Being*. Canada: Nelson Thomson Learning.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between gadget addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP), 5–10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Yuwanto, L. (2018). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara
- Zuckerman, M. (2007). *Sensation Seeking and Risky Behavior*. Washington DC: American Psychological Association
- Zuckerman, M. (1996). *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*. New York: Press Syndicate of University Cambridge.