

**PENGARUH HUBUNGAN PARASOSIAL TERHADAP  
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA PENONTON *LIVE-  
STREAMING GAME***



**Oleh:**

**Maharani Kirei Nadhifa Arman**

**1801621031**

**SKRIPSI**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
JUNI 2025**

**PENGARUH HUBUNGAN PARASOSIAL TERHADAP  
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA PENONTON *LIVE-  
STREAMING GAME***



*Intelligentia - Dignitas*

**Oleh:**

**Maharani Kirei Nadhifa Arman**

**1801621031**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
JUNI 2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Pengaruh Hubungan Parasosial terhadap Kesejahteraan Psikologis pada Penonton *Live-Streaming Game*

Nama Mahasiswa : Maharani Kirei Nadhifa Arman  
NIM : 1801621031  
Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian: 1 Juli 2025

Pembimbing I



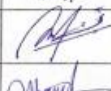
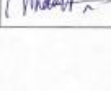
Dr. Phil. Zarina Akbar, M. Psi.  
NIP. 198304182008122006

Pembimbing II



Jimmy Hilda Fauzia, M.Psi, Psikolog  
NIP. 199401252024062002

#### Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

| Nama                                                            | Tandatangan                                                                         | Tanggal          |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Dr. Gungum Gumelar F.R., M.Si.<br>(Dekan/Penanggujawab)         |   | 15/7/25          |
| Mira Ariyanti, PhD<br>(Dekan/Wakil Penanggujawab)**             |  | 21 Juli 2025     |
| Dr. Iriani Indri Hapsari, M.Psi.<br>Psikolog (Ketua Penguji)*** |  | 18 Juli 2025     |
| Adhissa Qomita, M.Psi., Psikolog<br>(Anggota/Penguji I)****     |  | 18 Juli 2025     |
| Muhammad Ikhmal Wahyu Sukron,<br>M.A. (Anggota/Penguji II)***** |  | 16 - Juli - 2025 |

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang betanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Maharani Kirei Nadhifa Arman

NIM : 1801621031

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "*Pengaruh Hubungan Parasosial terhadap Kesejahteraan Psikologis pada Penonton Live-Streaming Game*" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 27 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



(Maharani Kirei Nadhifa Arman)

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

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

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Moharani Kiri Nodhiya Arman  
NIM : 180501031  
Fakultas/Prodi : Psikologi  
Alamat email : moharani.kirinoel@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi    ☐ Tesis    ☐ Disertasi    ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH HUBUNGAN PARASOSIAL TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS  
PADA PENONTON LIVE-STREAMING GAME

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, 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 Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2025

Penulis

(Moharani Kiri Nodhiya Arman)  
nama dan tanda tangan

## LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Look at where you are, look at where you’ve started. The fact that you’re alive is a miracle. Just stay alive and that would be enough.”*

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk mereka yang langkah dan doanya setia mengiringi saya. Untuk orang tua, sahabat, dan teman-teman, serta sosok istimewa yang hadir di tiap musim hidup saya dan jadi penenang di tengah badai.

Serta semua yang telah berkontribusi dalam perjalanan ini.

MAHARANI KIREI NADHIFA ARMAN

PENGARUH HUBUNGAN PARASOSIAL TERHADAP KESEJAHTERAAN  
PSIKOLOGIS PADA PENONTON LIVE-STREAMING GAME

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi,  
Universitas Negeri Jakarta, 2025

**ABSTRAK**

Fenomena *live-streaming game* telah menjadi bagian dari budaya digital yang berkembang pesat, menciptakan ruang baru bagi interaksi antara *streamer* dan penonton. Meskipun tidak melibatkan interaksi langsung, hubungan ini dapat memengaruhi aspek psikologis individu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kuesioner yang disebarluaskan secara daring. Alat ukur yang digunakan adalah *Ryff's Psychological Well-Being Scale* dan *Parasocial Relationship in Social Media (PRISM) Survey*. Sampel terdiri dari 148 responden berusia 18–30 tahun yang memiliki *streamer* favorit, berdomisili di Jabodetabek, dan memiliki kebiasaan menonton *live-streaming game* minimal 6 jam per minggu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara hubungan parasosial dan kesejahteraan psikologis ( $p < 0,005$ ), dengan sumbangan pengaruh sebesar 5,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas hubungan parasosial yang dirasakan individu, semakin rendah tingkat kesejahteraan psikologisnya. Sebaliknya, rendahnya keterikatan dalam hubungan parasosial berkorelasi dengan kesejahteraan psikologis yang lebih tinggi. Penemuan ini memberi gambaran bahwa hubungan parasosial dapat memberi rasa nyaman, namun keterikatan berlebihan berisiko menurunkan kesejahteraan psikologis.

Kata Kunci: kesejahteraan psikologis, hubungan parasosial, *live-streaming*, *YouTube*

**MAHARANI KIREI NADHIFA ARMAN**

**THE EFFECT OF PARASOCIAL RELATIONSHIPS ON PSYCHOLOGICAL  
WELL-BEING AMONG LIVE-STREAMING GAME VIEWERS**

Undergraduate Thesis

Jakarta: Study Program of Psychology, Faculty of Psychology,  
State University of Jakarta, 2025

**ABSTRACT**

*The phenomenon of live-streaming games has become an integral part of the rapidly evolving digital culture, creating new spaces for interaction between streamers and viewers. Although these interactions are not reciprocal, parasocial relationships can effect an individual's psychological aspects. This study aims to examine the influence of parasocial relationships on the psychological well-being of live-streaming game viewers. This research employed a quantitative approach through an online questionnaire. The instruments used were Ryff's Psychological Well-Being Scale and the Parasocial Relationship in Social Media (PRISM) Survey. The sample consisted of 148 participants aged 18–30 years who have a favorite streamer, reside in the Greater Jakarta area (Jabodetabek), and watch live-streaming game content for at least 6 hours per week. A purposive sampling technique was applied. The data were analyzed using simple linear regression to determine the effect of parasocial relationships on psychological well-being. The results showed a significant negative effect of parasocial relationships on psychological well-being ( $p < 0.005$ ), with an effect size of 5.3%. These findings indicate that the higher the intensity of parasocial relationships, the lower the level of psychological well-being. Conversely, lower emotional attachment in parasocial relationships correlates with better psychological well-being. While parasocial connections may provide comfort, excessive attachment may pose psychological risks.*

*Keywords: psychological well-being, parasocial relationships, live-streaming, YouTube*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Hubungan Parasosial terhadap Kesejahteraan Psikologis pada Penonton Live-Streaming Game*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Negeri Jakarta.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, PhD, selaku Wakil Dekan I Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, M.Si., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. Phill. Zarina Akbar, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing I skripsi penulis. yang dengan penuh kesabaran dan optimisme telah memberikan bimbingan, semangat, dan masukan yang sangat berarti sepanjang proses penulisan skripsi ini.
7. Mba Jimny Hilda Fauzia, M.Psi, Psikolog selaku Dosen Pembimbing II skripsi penulis, yang dengan penuh kesabaran membimbing penulis dengan penuh perhatian dan memberikan dukungan yang berarti sepanjang proses penulisan skripsi ini.
8. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah membimbing dan membantu penulis selama proses perkuliahan

9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang berperan besar dalam memberikan pengetahuan, bimbingan dan dukungan selama proses perkuliahan.
10. Seluruh Staf Administrasi Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi selama masa perkuliahan.
11. Papa, Mami, Mama, dan Papap selaku orang tua penulis. Sekadar ucapan terima kasih tidak akan pernah cukup untuk membalas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan sejak awal hingga penulis sampai di titik ini. Penulis bersyukur atas segala bentuk dukungan yang menjadi sumber kekuatan sepanjang perjalanan tidak hanya akademik, tetapi hidup penulis.
12. Rizka selaku sahabat penulis yang paling berarti dalam hidup penulis. Terima kasih untuk segalanya yang telah dilalui bersama. Terima kasih atas dukungan dan cinta tanpa syarat, tawa di tengah keraguan, dan kehadiran yang selalu menenangkan. Kebersamaanmu menjadi bagian yang sangat penting dalam hidup penulis.
13. Alifah, Farisa, Key, dan Ica selaku teman-teman yang berkesan dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari hari-hari kuliah yang penuh warna. Atas tawa, dukungan, dan kebersamaan yang tulus. Pertemuan dengan kalian adalah salah satu hal yang paling penulis syukuri.
14. Finsy, Gusti, Jasmine, Kayla Julia, Sherine, Bija, Audril, dan Kidan, yang selalu hadir sebagai teman-teman yang berusaha memahami penulis dengan sepenuh hati. Terima kasih telah membuat penulis merasa tidak pernah benar-benar sendiri, serta selalu memberi ruang untuk didengar dan dimengerti.
15. Adila, Donny, Sabrina, Amel, Ajeng, Rere, Ariq, Mey selaku teman-teman kelompok bimbingan skripsi yang selalu memberi bantuan, dukungan, dan hiburan selama perjalanan menyusun skripsi ini.

16. Denny, sahabat penulis yang terpisah oleh jarak, namun tidak oleh perhatian. Terima kasih telah tetap mewarnai hari-hari penulis dengan kehadiranmu yang selalu terasa, meski dari kejauhan.
17. Alex dan Edbert, teman-teman yang pernah terasa begitu dekat, dan meski kini terpisah oleh jarak, kedekatan itu tetap terasa hingga hari ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda, dan dukungan yang masih terus hidup, meski tidak selalu dalam ruang yang sama.
18. Sosok istimewa, sang pujaan hati penulis, yang telah menjadi penenang di tengah badai dan menghadirkan versi terbaik dari penulis melalui dukungan dan perhatian yang tulus. Hadirmu adalah anugerah yang penulis syukuri.
19. Via, Hani, Yasmin, Fely, Acel, Arip, Sandy, dan Iki selaku teman-teman Susah Senang Ramai-Ramai yang selalu memenuhi hari-hari penulis dengan canda tawa.
20. Teman-teman kelas F serta teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kenangan berharga yang tercipta sepanjang masa studi, serta atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan sejak awal hingga akhir perjalanan ini.
21. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih telah bertahan dan terus melangkah, meski tak jarang ingin menyerah. Perjalanan ini tidak mudah, tapi berhasil sampai di titik ini adalah bukti bahwa saya masih terus berjuang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan karya ini, agar dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun peneliti di masa yang akan datang.

Jakarta, 26 Juni 2025

Maharani Kirei Nadhifa Arman

## DAFTAR ISI

|                                                                                                  |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA<br/>SIDANG SKRIPSI .....</b>             | <b>ii</b>    |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>                                                  | <b>iii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH<br/>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b> | <b>iv</b>    |
| <b>LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>                                                        | <b>v</b>     |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                                             | <b>vi</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                                                            | <b>vii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                                       | <b>viii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                           | <b>xi</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                                        | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                        | <b>xvii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                                     | <b>xviii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                    | <b>1</b>     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                                                                 | 1            |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                                                                  | 11           |
| 1.3. Pembatasan Masalah .....                                                                    | 11           |
| 1.4. Rumusan Masalah .....                                                                       | 12           |
| 1.5. Tujuan Penelitian.....                                                                      | 12           |
| 1.6. Manfaat Penelitian.....                                                                     | 12           |
| 1.6.1. Manfaat Teoritis.....                                                                     | 12           |
| 1.6.2. Manfaat Praktis .....                                                                     | 12           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                                              | <b>13</b>    |

|                                                                                                              |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1. Kesejahteraan Psikologis.....                                                                           | 13        |
| 2.1.1. Definisi Kesejahteraan Psikologis .....                                                               | 13        |
| 2.1.2. Dimensi Kesejahteraan Psikologis.....                                                                 | 14        |
| 2.1.3. Faktor Kesejahteraan Psikologis.....                                                                  | 16        |
| 2.2. Hubungan Parasosial .....                                                                               | 18        |
| 2.2.1. Definisi Hubungan Parasosial.....                                                                     | 18        |
| 2.2.2. Dimensi Hubungan Parasosial.....                                                                      | 20        |
| 2.2.3. Karakteristik Hubungan Parasosial.....                                                                | 21        |
| 2.3. Penonton Live-Streaming Game .....                                                                      | 22        |
| 2.3.1. Definisi Penonton <i>Live-Streaming Game</i> .....                                                    | 22        |
| 2.3.2. Karakteristik Penonton <i>Live-Streaming Game</i> .....                                               | 23        |
| 2.3.3. Jenis Interaksi Penonton <i>Live-Streaming Game</i> .....                                             | 25        |
| 2.4. Pengaruh Hubungan Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Penonton<br><i>Live-Streaming Game</i> ..... | 28        |
| 2.5. Kerangka Konseptual .....                                                                               | 30        |
| 2.6. Hipotesis Penelitian.....                                                                               | 32        |
| 2.7. Hasil Penelitian yang Relevan.....                                                                      | 32        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                                                       | <b>39</b> |
| 3.1. Tipe Penelitian.....                                                                                    | 39        |
| 3.2. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....                                              | 39        |
| 3.2.1. Definisi Konseptual Hubungan Parasosial dan Kesejahteraan<br>Psikologis.....                          | 40        |
| 3.2.2. Definisi Operasional Hubungan Parasosial dan Kesejahteraan<br>Psikologis.....                         | 40        |
| 3.3. Populasi dan Sampel Penelitian .....                                                                    | 41        |
| 3.3.1. Populasi Penelitian.....                                                                              | 41        |
| 3.3.2. Sampel Penelitian .....                                                                               | 42        |

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.3.3. Teknik <i>Sampling</i> .....                                                         | 42 |
| 3.4. Teknik Pengumpulan Data .....                                                          | 43 |
| 3.4.1. Teknik Pengambilan Data .....                                                        | 43 |
| 3.4.2. Instrumen Penelitian .....                                                           | 43 |
| 3.5. Analisis Data .....                                                                    | 57 |
| 3.5.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....                                       | 57 |
| 3.5.2. Analisis Statistik Deskriptif .....                                                  | 58 |
| 3.5.3. Uji Asumsi .....                                                                     | 58 |
| 3.5.4. Uji Korelasi .....                                                                   | 58 |
| 3.5.5. Uji Hipotesis .....                                                                  | 59 |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....                                         | 60 |
| 4.1. Gambaran Responden Penelitian .....                                                    | 60 |
| 4.1.1. Gambaran Jenis Kelamin Responden .....                                               | 60 |
| 4.1.2. Gambaran Usia Responden .....                                                        | 61 |
| 4.1.3. Gambaran Domisili Responden .....                                                    | 62 |
| 4.1.4. Gambaran Pekerjaan Responden .....                                                   | 63 |
| 4.1.5. Gambaran <i>Platform</i> Menonton <i>Live-Streaming Game</i> Responden .....         | 64 |
| 4.1.6. Gambaran Durasi Menonton per Minggu Responden .....                                  | 65 |
| 4.1.7. Gambaran Dimulainya Aktivitas Menonton <i>Live-Streaming Game</i><br>Responden ..... | 66 |
| 4.1.8. Gambaran Jenis Interaksi Responden .....                                             | 67 |
| 4.1.9. Gambaran <i>Streamer</i> Favorit Responden .....                                     | 68 |
| 4.2. Prosedur Penelitian .....                                                              | 69 |
| 4.2.1. Persiapan Penelitian .....                                                           | 69 |
| 4.2.2. Pelaksanaan Penelitian .....                                                         | 69 |
| 4.3. Hasil Analisis Data Penelitian .....                                                   | 70 |

|                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.3.1. Analisis Deskriptif .....                                                               | 70  |
| 4.3.2. Uji Asumsi .....                                                                        | 71  |
| 4.3.3. Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....                                        | 74  |
| 4.3.4. Uji Regresi Linear Sederhana .....                                                      | 75  |
| 4.3.5. Kategorisasi Data .....                                                                 | 77  |
| 4.3.6. Analisis Pendukung .....                                                                | 79  |
| 4.4. Pembahasan .....                                                                          | 85  |
| 4.5. Keterbatasan Penelitian .....                                                             | 89  |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b> .....                                             | 90  |
| 5.1. Kesimpulan .....                                                                          | 90  |
| 5.2. Implikasi .....                                                                           | 90  |
| 5.3. Saran dan Rekomendasi .....                                                               | 91  |
| 5.3.1. Bagi Penonton <i>Live-Stream Gaming</i> .....                                           | 91  |
| 5.3.2. Bagi Praktisi Psikologi, Konselor, dan Tenaga atau Lembaga<br>Profesional Terkait ..... | 91  |
| 5.3.3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....                                                         | 92  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                                                    | 94  |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                                                          | 107 |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....                                                              | 127 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen <i>Ryff's Psychological Well-Being Scale</i> .....                     | 46 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi <i>Parasocial Relationship in Social Media (PRISM) Scale</i> ..                  | 50 |
| Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Ryff's Psychological Well-Being Scale</i> .....        | 52 |
| Tabel 3.4 Hasil Uji Daya Beda Instrumen <i>Ryff's Psychological Well-Being Scale</i> .....           | 53 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas <i>Parasocial Relationship in Social Media (PRISM) Survey</i> ..... | 56 |
| Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Beda <i>Parasocial Relationship in Social Media (PRISM) Survey</i> .....    | 57 |
| Tabel 4.1 Gambaran Jenis Kelamin Responden .....                                                     | 62 |
| Tabel 4.2 Gambaran Usia Responden .....                                                              | 63 |
| Tabel 4.3 Gambaran Deskriptif Usia Responden .....                                                   | 63 |
| Tabel 4.4 Gambaran Domisili Responden .....                                                          | 64 |
| Tabel 4.5 Gambaran Pekerjaan Responden .....                                                         | 65 |
| Tabel 4.6 Gambaran <i>Platform</i> Menonton <i>Live-Streaming Game</i> Responden                     | 66 |
| Tabel 4.7 Gambaran Durasi Menonton per Minggu <i>Live-Streaming Game</i> Responden .....             | 66 |
| Tabel 4.8 Gambaran Dimulainya Aktivitas Menonton <i>Live-Streaming Game</i> Responden .....          | 67 |
| Tabel 4.9 Gambaran Jenis Interaksi Responden .....                                                   | 68 |
| Tabel 4.10 Gambaran <i>Streamer</i> Favorit Responden .....                                          | 69 |
| Tabel 4.11 Analisis Deskriptif Variabel Kesejahteraan Psikologis dan Hubungan Parasosial .....       | 72 |
| Tabel 4.12 Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....                            | 73 |

|                                                                                                  |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabel 4.13 Uji Linearitas .....</b>                                                           | <b>74</b> |
| <b>Tabel 4.14 Uji Heteroskedastisitas .....</b>                                                  | <b>75</b> |
| <b>Tabel 4.15 Interpretasi Besarnya Nilai Korelasi antara Variabel (Machali, 2021) .....</b>     | <b>76</b> |
| <b>Tabel 4.16 Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>.....</b>                                | <b>76</b> |
| <b>Tabel 4.17 Uji Signifikansi Simultan.....</b>                                                 | <b>77</b> |
| <b>Tabel 4.18 Koefisien Determinasi .....</b>                                                    | <b>78</b> |
| <b>Tabel 4.19 Persamaan Regresi .....</b>                                                        | <b>78</b> |
| <b>Tabel 4.20 Hasil Kategorisasi Kesejahteraan Psikologis.....</b>                               | <b>79</b> |
| <b>Tabel 4.21 Hasil Kategorisasi Hubungan Parasosial.....</b>                                    | <b>80</b> |
| <b>Tabel 4.22 Hasil Tabulasi Silang Antar Variabel .....</b>                                     | <b>81</b> |
| <b>Tabel 4.23 Tabulasi Silang Kesejahteraan Psikologis dengan Jenis Kelamin</b>                  | <b>82</b> |
| <b>Tabel 4.24 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Hubungan Parasosial .....</b>                 | <b>83</b> |
| <b>Tabel 4.25 Tabulasi Silang Jenis Interaksi dengan Hubungan Parasosial .....</b>               | <b>84</b> |
| <b>Tabel 4.26 Tabulasi Silang Platform Menonton Live-Stream dengan Hubungan Parasosial .....</b> | <b>85</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Konseptual..... | 31 |
|-------------------------------------|----|



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran 1. Item Instrumen Penelitian .....</b>   | <b>113</b> |
| <b>Lampiran 2. Hasil Uji Coba Alat Ukur.....</b>     | <b>119</b> |
| <b>Lampiran 3. Bukti Expert Judgement .....</b>      | <b>120</b> |
| <b>Lampiran 4. Hasil Analisis Deskriptif.....</b>    | <b>121</b> |
| <b>Lampiran 5. Hasil Uji Asumsi .....</b>            | <b>124</b> |
| <b>Lampiran 6. Hasil Uji Korelasi.....</b>           | <b>124</b> |
| <b>Lampiran 7. Hasil Uji Hipotetik.....</b>          | <b>124</b> |
| <b>Lampiran 8. Hasil Uji Analisis Pendukung.....</b> | <b>126</b> |
| <b>Lampiran 9. Izin Adaptasi Instrumen .....</b>     | <b>128</b> |
| <b>Lampiran 10. Kuesioner Penelitian.....</b>        | <b>129</b> |
| <b>Lampiran 11. Tautan Data Mentah Uji Coba.....</b> | <b>132</b> |

