



**GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DAERAH
CENGKARENG JAKARTA BARAT**

SKRIPSI

UNIVERSITAS
IRSHA NUR FEBIANI
MERCU BUANA
46117010054

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2023



**GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DAERAH
CENGKARENG JAKARTA BARAT**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
IRSHA NUR FEBIANI

46117010054

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini :

Judul Skripsi : Gambaran Adiksi Game Online pada Remaja di Daerah Cengkareng Jakarta Barat

Nama : Irshanur Febiani

NIM : 46117010054

Program Studi : Psikologi

Tanggal : 10 Januari 2023

Merupakan hasil studi Pustaka, penelitian lapangan dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk gelar keserjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data dan hasil jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 10 Januari 2023

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Irshanur Febiani

HALAMAN PENGESAHAN UNTUK PROGRAM SARJANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Irshanur Febiani
NIM : 46117010054
Program Studi : S1 Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Gambaran Adiksi Game Online Pada Remaja di Daerah Cengkareng Jakarta Barat

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Erna Multahada, S.H.I., S.Psi., M.Si
NIDN : 0315038002
Ketua Penguji : Yenny, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0324048702
Penguji : Agustini, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0308087008



Jakarta, 2 Oktober 2023

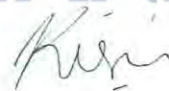
Mengetahui,

Dekan



(Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si)

Ketua Program Studi



(Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog)

PSI 07210431



Please Scan QR Code Verify

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan KaruniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan proposal penelitian ini dengan judul “Gambaran Adiksi Game Online pada Remaja di Daerah Cengkareng, Jakarta Barat”. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata (S1) psikologi.

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Terimakasih kepada Allah swt yang senantiasa meridhoi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan hasil yang memuaskan.
2. Ibu Erna Multahada, S.HI., S.Psi., M.Si Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing penulis agar skripsi ini dapat tersusun sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.
3. Ibu Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si , Selaku Dekan Fakultas Psikologi.
4. Ibu Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed Selaku Dosen Pembimbing Akademik dari Awal hingga akhir perkuliahan.
5. Terimakasih kepada Ibunda dan Ayahanda yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan berupa moril maupaun materil serta doa yang tiada henti sehingga penulis bisa sampai di titik ini.
6. Kepada orang-orang terkasih, Wildan Fatullah yang selalu menemani mulai dari pengambilan data berlangsung hingga saat ini.
7. Subjek penelitian yang terhormat, telah berpartisipasi, membantu, dan memberikan banyak informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyelesaian tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan data dan kemampuan penulis

yang masih dalam tahap belajar. Untuk itu penulis sangat menghargai kritik dan saran untuk perbaikan proposal penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat berguna untuk mahasiswa/i Universitas Mercu Buana pada khususnya dari pihak yang akan menggunakan proposal penelitian ini sebagai bahan pembelajaran dan informasi pada umumnya.

Jakarta, 24 November 2022

Irsha nur Febiani



HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irshanur Febiani
NIM : 46117010054
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Gambaran Adiksi Game Online Pada Remaja Di Daerah Cengkareng Jakarta Barat

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan ijin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia, merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Januari 2023



Irshanur Febiani

GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DAERAH CENGKARENG JAKARTA BARAT

Irsha nur Febiani

Erna Multahada, S.HI., S.Psi., M.Si Universitas
Mercur Buana, Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran adiksi game online pada remaja di daerah Cengkareng, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dengan cara Observasi non-partisipan, wawancara subjek penelitian, dan significant other. Penelitian ini menggunakan 4 subjek penelitian, dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keempat subjek memenuhi enam dari tujuh kriteria kecanduan game online. Keempat subjek adiktif memiliki kesamaan karakteristik antara lain tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problem. Berdasarkan jawaban keempat subjek, karakteristik yang dimiliki semua partisipan adalah menggunakan game online sebagai media pelarian. Adapun karakteristik yang hanya muncul pada satu partisipan antara lain minat pada hubungan di dunia nyata, hobi dan lainnya.

Kata Kunci : adiksi, game online, remaja.

GAMBARAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DAERAH CENGKARENG JAKARTA BARAT

Irsha nur Febiani

Erna Multahada, S.HI., S.Psi., M.Si

Universitas Mercu Buana, Jakarta

ABSTRACT

This study aims to find out how online game addiction is described in adolescents in area Cengkareng, Jakarta Barat. This study uses a qualitative research method with a case study approach. Data collection techniques by means of non-participant observation, research subject interviews, and significant others. This study uses 4 research subjects, in testing the validity of the data, researchers use data triangulation. The results of this study indicated that the four subjects met six of the seven online game addiction criteria. These four addictive subjects have the same characteristics, including tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict and problems. Based on the answers of the four subjects, the characteristics possessed by all participants were using online games as an escape medium. The characteristics that only appeared in one participant included interest in real-world relationships, hobbies and others.

Keywords: *addiction, online games, teenagers.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Adiksi Game Online	10
2.2 Pengertian Remaja.....	16
2.3 Peran Remaja & Lingkungannya	21
2.4 Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.3 Kehadiran Peneliti	27
3.4 Alat Bantu Penelitian	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6 Subjek Penelitian	30
3.7 Prosedur Penelitian	31
3.8 Teknik Analisa Dasar	31
3.9 Triangulasi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33

4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian	33
4.2	Analisis Intrakasus Subjek BB	35
4.3	Analisis Intrakasus Subjek ITN.....	48
4.4	Analisis Intrakasus Subjek ADN.....	60
4.5	Analisis Intrakasus Subjek AP	71
4.6	Analisa Antarkasus Subjek Penelitian	85
4.7	Diskusi.....	100
BAB V	102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	102
5.3	Keterbatasan Penelitian.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	106



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
Table 3.1 Pedoman Wawancara	28
Table 4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	33
Table 4.2 Tematik Analisis Subjek BB.....	42
Table 4.3 Tematik Analisis Subjek ITN.....	55
Table 4.4 Tematik Analisis Subjek ADN.....	66
Table 4.5 Tematik Analisis Subjek AP	78
Tabel 4.6 Analisa Antar-Kasus Pada Tiap Subjek	85

