



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PENARIKAN DIRI REMAJA DARI INTERAKSI SOSIAL

(Studi Fenomenologi pada Komunitas *Virtual Gaming* Everlast)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strate satu
(S1) Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

Disusun oleh :

Refansyah Mahesa Gowasa

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

BIDANG STUDI BROADCASTING

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2022



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Refansyah Mahesa Gowasa
NIM : 44118010042
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Komunitas Virtual Gaming Everlast) adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 13 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

MERCUBUANA

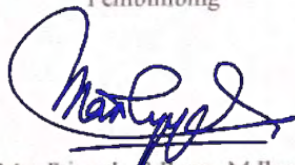
METERAI
TEMPEL
WA7DAJX362218146

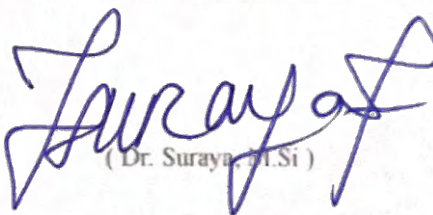
(Refansyah Mahesa Gowasa)

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi


(Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom)


(Dr. Suraya, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Refansyah Mahesa Gowasa
NIM : 44118010042
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting
Judul : Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Komunitas Virtual Gaming Everlast)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 13 Agustus 2022

Mengetahui,

Pembimbing

(Mardhiyah, S. Ikom, M. Ikom)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Refansyah Mahesa Gowasa
NIM : 44118010042
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting
Judul : Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Komunitas Virtual Gaming Everlast)

Jakarta, 13 Agustus 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Ketua Sidang : Dr. S. MargarethaNiken Restaty, M.Si (.....)

Penguji Ahli : Dr. Ahmad Mulyana, M.Si (.....)

Pembimbing : Mardhiyyah, S.Ikom, M.I.Kom (.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Judul : Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi pada Komunitas Virtual Gaming Everlast)
Nama : Refansyah Mahesa Gowasa
NIM : 441180010042
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 13 Agustus 2022
Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi
Broadcasting

(Dr. Suraya, M.Si)

Pembimbing

(Mardhiyyah, S.Ikom, M.I.Kom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Virtual Gaming Everlast)”** tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Broadcasting Universitas Mercu Buana.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah tidak mudah untuk peneliti bisa menyelesaikan proposal penelitian ini. Oleh Karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada.

1. Dosen Pembimbing saya, Ibu Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom yang senantiasa memberikan saya arahan.
2. Seluruh pihak dan para Anggota Everlast yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi Informan dan membantu penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu per satu
3. Ibu Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dr. Juwono Tri Atmodjo, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Sumberdaya & Keuangan
5. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Dr. Suraya, M.Si selaku Ketua Jurusan Bidang Broadcasting Universitas Mercu Buana.
7. Bapak Ridho Azlam Ambo Asse , S.Ikom., M.Ikom selaku Sekretaris bidang studi Broadcasting Universitas Mercu Buana.
8. Seluruh Dosen dan Staf program studi Broadcasting Universitas Mercu Buana.
9. Teman - Teman bidang studi broadcasting 2018

10. Diri saya sendiri yang mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah walau banyak rasa dan godaan yang datang untuk berhenti. Terima kasih karena sudah mau untuk tetap kuat.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan penelitian ini.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penulisan masih jauh dari kata sempurna. Karena itu peneliti mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi semuanya. Terakhir semoga skripsi ini berguna bagi mahasiswa Broadcasting maupun kalangan komunikasi.



Jakarta, 1 Agustus 2022

Refansyah Mahesa Gowasa

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Fokus Penelitian.....	9
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat Akademis.....	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Penelitian Terdahulu.....	11
2.2. Komunikasi antar Pribadi.....	18
2.3. Perilaku Komunikasi.....	19
2.4. <i>New Media</i>	22
2.5. <i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	24
2.6. Dimensi Lingkungan	28
2.6.1. Lingkungan Biologis (Biological Environment).....	29
2.6.2. Lingkungan Sosial	29
2.7. Komunitas	30
2.8. <i>Game Online</i>	32
2.9. Kecanduan <i>Game Online</i>	34
2.10. Fenomenologi	37
2.11. Fenomenologi Alfred Schutz	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43

3.1.	Paradigma Penelitian	43
3.2.	Metode Penelitian Fenomenologi	44
3.3.	Subjek Penelitian	45
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1.	Data Primer	45
3.4.2.	Data Sekunder	46
3.5.	Teknik Analisis Data	47
3.6.	Teknik Keabsahan Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian	49
4.1.1.	Gambaran Umum <i>Game Online</i>	49
4.1.2.	Identitas Responden	50
4.2.	Hasil Penelitian	51
4.2.1.	Awal Mula Informan Menyukai <i>Game Online</i> dan Perasaan Jika Tidak Bermain <i>Game Online</i>	52
4.2.2.	Awal Mula Informan Bergabung di Komunitas Everlast....	61
4.2.3.	Motif Bergabung di Komunitas Everlast.....	64
4.2.4.	Jenis Game yang Dimainkan oleh Informan.....	66
4.2.5.	Aktivitas Informan pada Komunitas Everlast	71
4.2.6.	Perubahan Informan setelah Bergabung dengan Komunitas Everlast	73
4.2.7.	Perubahan Positif dan Negatif Setelah Bergabung dengan Komunitas Everlast	77
4.2.8.	Penarikan Diri Informan di Lingkungan Keluarga	82
4.2.9.	Penarikan Diri Informan di Lingkungan Sosial	85
4.3.	Pembahasan	92
4.3.1.	Perilaku <i>Gamer</i> dalam Bermain <i>Game</i>	93
4.3.2.	Pengalaman Penarikan Diri.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		105
5.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Saran.....	106
5.2.1.	Saran Akademis	106
5.2.2.	Saran Praktis.....	107
DAFTAR PUSTAKA		108



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 4. 1 Identitas Informan.....	51
Tabel 4. 2 Awal Mula Informan Mengenal Game Online dan Alasan Bermain Game Online	59
Tabel 4. 3 Awal Mula Informan Bergabung di Komunitas Everlast	63
Tabel 4. 4 Motif bergabung di Komunitas Everlast.....	66
Tabel 4. 5 Jenis Game yang Dimainkan oleh Informan	69
Tabel 4. 6 Aktivitas Informan pada Komunitas Everlast.....	73
Tabel 4. 7 Aktivitas Informan pada Komunitas Everlast.....	76
Tabel 4. 8 Dampak Positif dan Negatif Setelah Bergabung dengan Komunitas Everlast.....	81
Tabel 4. 9 Penarikan Diri Dari Lingkungan Keluarga.....	84
Tabel 4. 10 Penarikan Diri Dari Kehidupan Sosial.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Komunitas Gaming Virtual Everlast.....	7
Gambar 4. 1 Rangkuman Hasil Penelitian	101

