



UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Refansyah Mahesa Gowasa
44118010042

Penarikan Diri Remaja Dari Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Virtual Gaming Everlast)
Bibliografi: 5 Bab 106 halaman + 9 buku + 31 jurnal + 4 skripsi + 6 internet

ABSTRAK

Kecanduan *game online* di kalangan anak dan remaja di Indonesia merupakan fenomena baru yang krusial. Jumlah angka kecanduan *game online* yang semakin meningkat dan dampaknya terhadap kondisi fisik dan psikologis tidak bisa diremehkan. Kecanduan *game online* dapat berujung pada penarikan diri oleh remaja terhadap interaksi sosial diluar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penarikan diri dari interaksi sosial akibat kecanduan *game online*

Adapun penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode fenomenologi, yaitu fenomenologi Alfred Schutz. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Subjek penelitian ini adalah anggota komunitas *game online* Everlast yang ada di Jakarta yang sangat menyukai bermain *game online*.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa empat dari enam informan mengalami penarikan diri akibat kecanduan bermain *game online*. Tiga diantaranya merasa gelisah ketika tidak bermain *game online* (*Agitated withdrawal*), sedangkan satu diantaranya merasa sedih ketika tidak bermain *game online* (*Mournful withdrawal*). Adanya pengalaman kecanduan *game online* membuat remaja mengalami kerugian secara waktu dan keuangan. Perubahan dari pengalaman penarikan diri terhadap lingkungan sosial diantaranya adalah tidak memiliki teman, sulit berbaur, menjadi orang yang pasif dan kesulitan dalam berkomunikasi. Sementara perubahan sikap akibat penarikan diri yang paling terlihat dalam lingkungan keluarga adalah informan menjadi pendiam dan tertutup.

Kata Kunci: Kecanduan, Game Online, Penarikan Diri, Komunitas



UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Refansyah Mahesa Gowasa
44118010042

Adolescent Withdrawal From Social Interaction (Phenomenological Study on Everlast Virtual Gaming Community)
Bibliografi: 5 Bab 106 pages + 9 books + 31 journal + 4 thesis + 6 internet

ABSTRACT

Online game addiction among children and adolescents in Indonesia is a crucial new phenomenon. The increasing number of online game addictions and their impact on physical and psychological conditions cannot be underestimated. Addiction to online games can lead to withdrawal by adolescents from outside social interactions. This study aims to determine how withdrawal from social interaction due to online game addiction is

This research is qualitative with a phenomenological method, namely Alfred Schutz's phenomenology. The paradigm used in this research is constructivism paradigm. The subjects of this research are members of the Everlast online game community in Jakarta who are very fond of playing online games.

The results of this study concluded that four of the six informants experienced withdrawal due to addiction to playing online games. Three of them feel anxious when not playing online games (Agitated withdrawal), while one of them feels sad when not playing online games (Mournful withdrawal). The experience of online game addiction makes teenagers experience losses in time and finances. Changes from the experience of withdrawal to the social environment include having no friends, difficulty mingling, being a passive person and difficulty in communicating. Meanwhile, the most visible change in attitude due to withdrawal in the family environment is the informant being quiet and introverted.

Keywords: Addiction, Game Online, Withdrawal, Community