



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**“Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan *Game Online*  
(Studi *Ekstasi Game Online Point Blank* Pada Remaja Di Jakarta)”**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Disusun oleh :

**DEWI DAMAYANTI**

**44109110011**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2015**



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL  
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI  
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA  
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 25 Januari 2015

Mengetahui,

Pembimbing

(Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL  
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI  
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA  
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

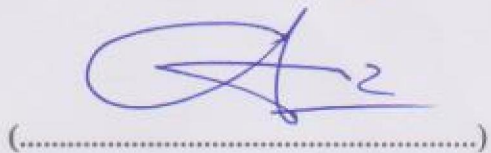
Jakarta, 1 Februari 2015

Ketua Sidang,  
Feni Fasta, SE.,M.Si.



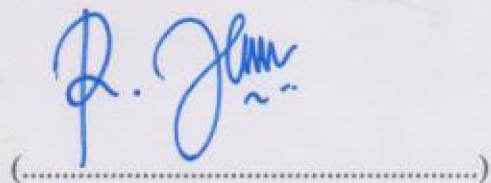
(.....)

Penguji Ahli,  
Rahmadya Putra Nugraha, S.Sos., M.Si.



(.....)

Pembimbing,  
Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.



(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

**LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI**

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL  
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI  
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA  
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 1 Februari 2015

Disetujui dan diterima oleh,

**Pembimbing**

(Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.)

**Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi**

(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

**Ketua Bidang Studi Broadcasting**

(Feni Fasta, SE., M.Si.)

## KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum. Wr. Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, serta anugerah yang dilimpahkan, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan *Game Online* (Studi *Ekstasi Game Online Point Blank* Pada Remaja Di Jakarta)” tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Dalam melakukan penelitian skripsi ini tidak sedikit penulis menghadapi kesulitan serta hambatan baik secara teknis maupun non-teknis. Namun atas izin Allah SWT, juga berkat usaha, doa, semangat, bantuan, bimbingan serta dukungan yang peneliti terima baik secara langsung maupun yang tidak langsung dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasannya kemampuan dan pengetahuan serta kurangnya pengalaman penulis. Penulis akan menerima segala kritik dan saran yang tentunya bersifat membangun dari pembaca guna menyempurnakan skripsi ini.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah berjasa dan membantu dalam penyusunan karya tulis ilmiah:

1. **Ibu Rika Jessica Rahma, S.Psi, M.Ikom.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, waktu, masukan, dan kesabarannya kepada penulis didalam bimbingannya selama penyusunan skripsi dilakukan.
2. **Ibu Feni Fasta, SE., M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Broadcasting Universitas Mercu Buana yang telah memberikan pengesahan agar skripsi ini dapat disidangkan.
3. **Ibu Agustina Zubair, Dr., M.Si.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah banyak memberikan surat persetujuan untuk melakukan penelitian dilapangan.
4. **Bapak A.Rahman H.I., MM., M.Si.**, selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Untuk Ketua Sidang dan Dosen Penguji **Bapak Rahmadya Putra Nugraha, S.Sos., M.Si.**
6. Seluruh **Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana**, yang telah memberikan pengetahuan dan masukannya kepada penulis.
7. Seluruh **Staf dan Karyawan Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana**, yang telah memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan skripsi ini mulai dari awal pengajuan judul hingga akhir sidang.
8. Staf Perpustakaan Universitas Mercu Buana.

9. Untuk **Bapak Dede Supardi dan Ibu Dadah Supidah**, selaku orangtua kandung penulis yang selalu memberikan semangat, dorongan baik moril maupun materil serta doa yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya. Dama sayang kalian.
10. Untuk **Dina Mardiana**, selaku Tete kandung penulis yang telah memberikan masukan, doa, motivasi, dan materil kepada penulis dalam kondisi apapun itu. Meskipun Tete banyak kesibukan yang padat, motivasi dan doa serta masukan-masukan yang Tete berikan sangat berguna untuk kehidupan Dama. Serta nasihat dari Tete selalu memberikan Dama kekuatan dan Tete selalu menjadi contoh yang baik. Sukses terus untuk kariernya Teh. Terima kasih Tete.
11. Untuk **Dodi Sumardi, dan Deni Wahyudi**, selaku Aa Kandung penulis yang telah memberikan masukan, doa, dan motivasinya selama ini kepada penulis.
12. Untuk **Dadan Muldan Hendarsyah, Kekey, dan Dinni Indriyani**, selaku Kakak-kakak Ipar penulis yang telah memberikan masukan, doa, dan motivasinya selama ini kepada penulis.
13. Untuk keponakan-keponakan tersayang **Cencen, Dandhie, Danish, Randy, Danisha, Kesya, dan Zidane** yang selalu memberikan senyuman, dan tawa canda saat penulis sedang merasakan jenuh. Tante Dama sayang kalian.

14. Untuk **Kenzi Mashuri**, selaku orang terkasih dan tersayang penulis yang selalu memberikan waktu, masukan, doa, motivasi, dan pengertiannya selama ini kepada penulis.
15. Untuk **Para Sahabat** peneliti di Universitas Mercu Buana, **Indri, Unen, Acong, Mami Denti, Awan, Mamaw Kinan, Mas Wahyu, Anna, Agam, Japu, Kelik, dan Lukman** yang telah memberikan dorongan, masukan, dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan semangat terus genks.
16. Untuk **Anak-Anak KFB UMB (Komunitas Fotografi Broadcast)**, **Bang Opan, Bryan, Alfian, Andry, Intan, Sukma, Rina, Dena, Hendra, Bang One, Bang Weni, Nesya** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.
17. Untuk **Teman-Teman** peneliti di Universitas Mercu Buana, **Septi, Jeri, Bang Manggar, Bang Hervian, Bang Molly, Bang Ijal, Kak Yeni, Afe, Bang Reza, Adit, Bebek, Bang Darma, Bang Syeno, Bang Vatra, Komeng, Iqbal, Dhanu, Milla, Bunda Indri, Tegar, Gusni, Brida, Bang Satrio, Farid, Bang Yosep, Emma, Anissa, David, Tina, Hendra** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.
18. Untuk **Sahabat-Sahabat Kecil** peneliti, **Nald, Adis, Pipit, Winda, Bang Owenk** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.



19. Untuk **Andri, Reva, Indra, dan Brekele**, selaku *Key Informan* dan *Informan* penelitian yang telah memberikan waktunya dalam proses wawancara demi kelengkapan data dalam skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga menjadi referensi bagi semua pihak yang membaca khususnya rekan-rekan mahasiswa Universitas Mercu Buana.

Wassalamu alaikum Wr. Wb

Jakarta, 1 Februari 2015



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dewi Damayanti

## DAFTAR ISI

### COVER

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAKSI</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis/Akademis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.4.3 Manfaat Sosial.....	9

<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	10
2.1	Komunikasi Massa	10
2.1.1	Pengertian Komunikasi Massa	10
2.1.2	Karakteristik Komunikasi Massa	11
2.1.3	Fungsi dan Peranan Komunikasi Massa	12
2.2	<i>New Media</i>	15
2.2.1	Pengertian <i>New Media</i>	15
2.2.2	Jenis <i>New Media</i>	16
2.3	<i>Game Online</i>	19
2.3.1	Pengertian <i>Game Online</i>	19
2.3.2	Jenis <i>Game Online</i>	19
2.4	<i>Ekstasi Game Online</i>	22
2.4.1	Pengertian <i>Ekstasi Game Online</i>	22
2.4.2	Kriteria <i>Ekstasi Game Online</i>	24
2.5	<i>Game Online Point Blank (PB)</i>	25
2.5.1	Pengertian <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	25
2.5.2	Karakteristik <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	26
2.5.3	Simbol-Simbol Yang Sering Digunakan Dalam <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	27
2.5.4	Macam-Macam <i>Cheat</i> Dalam <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	28

2.6	Hubungan Interpersonal .....	31
2.6.1	Pengertian Hubungan Interpersonal .....	31
2.6.2	Teori Mengenai Hubungan Interpersonal .....	32
2.6.3	Tahapan Hubungan Interpersonal.....	35
2.7	Remaja.....	36
2.7.1	Pengertian Remaja .....	36
2.8	Teori Interaksi Simbolik.....	38
2.8.1	Pengertian Teori Interaksi Simbolik.....	38
2.9	Teori Konstruksi Sosial Emosi .....	41
2.9.1	Pengertian Teori Konstruksi Sosial Emosi .....	41
2.10	Kerangka Pemikiran.....	45
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>48</b>
3.1	Tipe Penelitian .....	48
3.2	Paradigma .....	49
3.3	Metode Penelitian.....	50
3.4	Objek Penelitian.....	51
3.5	Subjek Penelitian.....	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.6.1	Data Primer .....	54
3.6.2	Data Sekunder .....	56
3.7	Teknik Analisis Data.....	57
3.8	Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	58
3.9	Teknik Penulisan Keabsahan Data.....	58

<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	60
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	60
4.1.1	Sejarah <i>Game Online Point Blank (PB)</i> .....	60
4.1.2	Karakteristik <i>Game Online Point Blank (PB)</i> .....	61
4.1.3	Logo <i>Game Online Point Blank (PB)</i> .....	62
4.2	Hasil Penelitian .....	63
4.2.1	Deskripsi Profil <i>Key Informan</i> dan <i>Informan</i> Penelitian .....	63
4.2.2	Awal Mulanya Para Remaja Menjadi Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> .....	67
4.2.3	Simbol-Simbol Bahasa Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> .....	68
4.2.4	Perubahan Hubungan Interpersonal Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.....	70
4.2.5	Interaksi Simbolik Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.....	74
4.2.6	Konstruksi Sosial Emosi dan Konsep Diri Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan .....	86
4.3	Pembahasan .....	89
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	94
5.1	Simpulan.....	94

5.2	Saran.....	96
5.2.1	Saran Akademis.....	96
5.2.2	Saran Praktis.....	96
5.2.3	Saran Sosial.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>98</b>

#### **LAMPIRAN**

- Lampiran 1 CV. Penulis
- Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Terhadap Narasumber
- Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Wawancara dan Jawaban dari Narasumber

