

**KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUNGAI SEMUT KECAMATAN
MAKARTI JAYA KABUPATEN BANYUASIN
(STUDI FENOMENOLOGI REMAJA)**

SKRIPSI



**Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Program Strata Satu (S1)
Pada Fakultas Psikologi Program Studi Psikologi**

OLEH :

**JEPRI SAPUTRA
181810008**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**"KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUNGAI SEMUT KECAMATAN MAKARTI JAYA KABUPATEN BANYUASIN"
(STUDI FENOMENOLOGI REMAJA)**

SKRIPSI

Sebagai Persyaratan Guna Mencapai Derajat

Sarjana (S1) Psikologi

Diajukan oleh :

JEPRI SAPUTRA

181810008

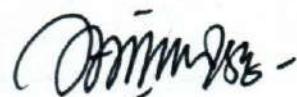
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 27 Maret 2023

Pembimbing Utama

Dr. Itriyah, S.Psi., M.A

NIDN. 0228098001



HALAMAN PENGESAHAN

"KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUNGAI SEMUT KECAMATAN MAKARTI JAYA KABUPATEN BANYUASIN" (STUDI FENOMENOLOGI REMAJA)

Yang disusun dan dipersiapkan oleh :

Jepri Saputra

181810008

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji Skripsi

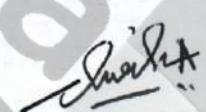
Pada tanggal 27 Maret 2023

Susunan Dewan Pengaji

Dr. Itriyah, S.Psi., M.A

NIDN. 0228098001

Ketua



Dwi Hurriyati, S.Psi., M.Si

NIDN. 0210038104

Anggota

Mulia Marita Lasutri Tama, M.Psi., Psikolog

NIDN. 022058404

Anggota

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana

Palembang, 27 Maret 2023

Fakultas Sosial Humaniora

Program Studi Psikologi

Universitas Bina Darma



Nuzsep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D

NIDN. 0012097607

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jepri Saputra
NIM : 181810008
Program Studi : Psikologi

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Tugas akhir/skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk penelitian guna mendapatkan gelar akademik sarjana di Universitas Bina Darma.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian yang telah saya buat sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi, saya tidak melakukan pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, skripsi oleh orang lain, atau pembuatan pelanggaran lain yang melanggar etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Bina Darma. Oleh karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
4. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana peraturan yang berlaku di Universitas Bina Darma.
5. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma menemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Bina Darma.

Palembang, 27 Maret 2023

Yang Menyatakan



Jepri Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Ya Allah Ya Rahman Ya rahim, ya Rabbi Engkaulah sebaik-baik penolong bagi hamba, hamba bersyukur atas segala ni'mat yang telah engkau berikan, iringan Sholawat serta Salam jua tidak lupa kami ucapan untuk Kekasihmu Nabi Muhammad Sholullahu Alaihi Wassalam.

Banyak sekali perjuangan dan pengalaman dalam penulisan skripsi ini, tangis kantuk lelah sampai energi yang melemah bangkit lagi sampai disini dititik akhir yang akan menjadi awal dalam kehidupan kedepannya.

Tugas akhir ini penulis dedikasikan kepada

1. Subjek penelitian beserta informan lainnya yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
2. Kedua Orang tua dan saudara yang sangat peneliti sayangi yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
3. Teman-teman yang selalu menyemangati peneliti dalam mengerjakan skripsi setiap hari yaitu erikson saing, muhammad nawing, mukri wahyudi, aldi putra, madi, nanda maulana, febi saputra, agus salim, mulyadi, surya muarif, siti fatimah, yunda silitongga,serta rizka ayu wulandari
4. Terima kasih kepada orang yang saya sayangi, cintai selain ibu saya yaitu Rusminah Arsad S.E
5. Almamaterku tercinta.

MOTTO

1. Berusaha Selagi Bisa Apa Pun Yang Kamu Lakukan Hidup Hanya Sekali
Dan Jadilah Orang Yang Berguna Jangan Menyerah ,Selalu Berusaha Dan
Berdoa, ALLAH AKBAR
2. Kesuksesan Tidak Akan Bertahan Jika Di Capai Dengan Jalan Yang Pintas
3. Setiap Kesulitan Selalu Ada Kemudahan,Setiap Ada Masalah Pasti Ada
Solusi.
4. Sukses Terdiri Dari Rentetan Kegagalan Tanpa Kehilangan Antusiasme

“Jepri Saputra”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini guna menyelesaikan derajat sarjana strata 1 (S1) Psikologi di Universitas Bina Darma dengan penelitian yang berjudul “ ***Kecanduan Game online Pada Remaja Di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin*** ”

Peneliti mampu menyelesaikan proposal penelitian ini tentunya karena bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang dipersembahkan kepada:

1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Nuzsep Almigo, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
3. Ibu Dr. Itryah, M.A. selaku Kaprodi Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang. Serta pembimbing saya yang sudah membimbing saya dengan sangat sabar dan baik, saya sangat berterima kasih banyak.
4. Ibu Desy Arisandi, M.Psi., Psikolog. selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma.
5. Ibu Mutia Mawardah, S.Psi., M.A. Dosen Psikologi Universitas Bina Darma.
6. Ibu Mulia Larita Lasutri Tama, M.Psi., Psikolog selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.

7. Ibu Rina Oktaviana S.Psi., MM. selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
8. Bapak Sawi Sujarwo, S.Psi., M.A selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
9. Ibu Dwi Hurriyati,. S.Psi., M.Si selaku dosen Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.

Peneliti menyadari proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi para pembaca. Akhir kata, peneliti ucapan terima kasih dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Oktober 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUANii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN PERSEMBAHANv
MOTTOvi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	21
C. Tujuan Penelitian	22
D. Manfaat Penelitian	22
a. Manfaat Teoritis	22
b. Manfaat Praktis	22
E. Keaslian Penelitian.....	23
BAB II	27
TINJAUAN PUSTAKA.....	27
A. Kecanduan <i>Game online</i>	27
1. Pengertian	27
2. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	29
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>Game online</i>	30
4. Jenis-jenis <i>Game online</i>	31
5. Dampak Bermain <i>Game online</i>	33
6. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	35
7. Durasi Bermain <i>Game online</i>	35
8. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game online</i>	36
9. Gejala-gejala Kecanduan <i>Game online</i>	37
B. TEORI REMAJA.....	38
1. Pengertian Remaja.....	38
2. Tahun-Tahun Masa Remaja.....	40
3. Ciri-Ciri Masa Remaja.....	41
4. Tugas-Tugas Masa Remaja.....	44
BAB III.....	47
METODE PENELITIAN.....	47

A. Rancangan Penelitian	47
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	48
C. Sumber Data.....	50
1. Subjek Penelitian.....	50
2. Informan pelaku dan informan tahu.....	50
3. <i>Written</i> dan <i>unwritten document</i>	50
D. Peran Peneliti.....	51
E. Metode Pengumpulan Data.....	52
1. Observasi.....	52
2. Wawancara.....	54
3. Dokumentasi	55
F. Alat Bantu Pengumpulan Data.....	55
1. Pedoman wawancara.....	55
2. Alat Perekam.....	56
3. Kamera	56
G. Analisis Data	56
H. Validasi dan Verifikasi Data	57
1. Keabsahan Konstruk (konstruk <i>validity</i>)	58
2. Keabsahan Internal (<i>internal validity</i>)	59
3. Keabsahan Eksternal (<i>external validity</i>).....	59
4. Realiabilitas.....	59
BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Temuan Penelitian	61
1. Deskripsi Penemuan	61
2. Temuan Penelitian	64
B. Hasil Dan Pembahasan.....	105
C Temuan Diluar Fokus Penelitian	110
D. Kesulitan Yang Ditemukan Saat Penelitian.....	115
BAB V.....	116
KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. KESIMPULAN.....	116
B. SARAN	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pengambilan Data Observasi Dan Wawancara Data Awal60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Anamnesa Subjek	121
LAMPIRAN 2 Guide Interview Subjek Penelitian	126
LAMPIRAN 3 Guide Line Wawancara Informan Tahu	128
LAMPIRAN 4 Gude Interview Informan Tahu	129
LAMPIRAN 5 Foto Dokumentasi.....	130
LAMPIRAN 6 Hasil Verbatim Wawaawncara 1 Subjek MD	132
LAMPIRAN 7 Hasil Verbatim Wawaawncara Informan Tahu AL	147
LAMPIRAN 8 Hasil Verbatim Wawaawncara Informan Tahu AG	151
LAMPIRAN 9 Hasil Verbatim Wawaawncara 2 Subjek AT	159
LAMPIRAN 10 Hasil Verbatim Wawancara 2 Informan Tahu NM	173
LAMPIRAN 11 Hasil Verbatim Wawaawncara 2 Informan Tahu NM	177
LAMPIRAN 12 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Subjek	182
LAMPIRAN 13 Daftar Wawancara Untuk Informan	184
LAMPIRAN 14 SK Pembimbing.....	185
LAMPIRAN 15 Surat Izin Pengambilan Data Untuk Karya Akhir.....	186
LAMPIRAN 16 Surat Izin Balasan Pengambilan Data Untuk Karya Akhir	187
LAMPIRAN 17 Hasil Turnitin.....	188
LAMPIRAN 18 Surat Pernyataan Kesediaan Untuk Ikut Penelitian.....	192
LAMPIRAN 19 Lembar Konsultasi Pembimbing	194
LAMPIRAN 20 Loa	196
LAMPIRAN 21 Logbook	197

**KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUNGAI
SEMUT KECAMATAN MAKARTI JAYA KABUPATEN BANYUASIN
(STUDI FENOMENOLOGI REMAJA)**

Jepri Saputra
181810008

Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma Palembang

ABSTRAK

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui, menjelaskan dan mendeskripsikan mengenai perilaku kecanduan Game online dan faktor-faktor yang mempengaruhi serta penyebab kecanduan Game online pada remaja di desa sungai semut..metode yang di gunakan adalah studi fenomenologi, Penelitian fenomenologi memiliki fokus pada cara-cara individu dalam melakukan interaksi dengan dunia fenomena. Demikian dapat dikemukakan bahwa fenomenologi adalah penelitian tentang makna yang diberikan oleh seseorang yang unik tentang suatu fenomena kecanduan game online pada remaja di desa sungai semut kecamatan makarti jaya kabupaten banyuasin (studi fenomenologi remaja) Peniliti kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analis pendekatan fenomenologi, sehingga proses dan makna berdasarkan prepektif subjek lebih di tonjolkan dalam penelitian kualitattif ini.penelitian kualitatif ini dapat di jadikan sebagai metode dalam penelitian, karena di jabarkan secara komperhensif yang mudah untuk di pahami oleh kalangan peneliti dan akademis

kata kunci : Metode Penelitian Kualitatif, Kecanduan Game Online, Remaja, Studi Fenomenologi, Sifat Deskriptif

**ADDICTION TO GAME ONLINE GAMES IN ADOLESCENST IN
SUNGAI ANT VILLAGE MAKARTI JAYA DISTRICT BANYUASIN
REGENCY (ADOLESCENT PHENOMENOLOGICAL STUDIES)**

Jepri Saputra

181810008

Psychology Departement, university of Bina Darma Palembang

ABSTRACT

Based on the formulation of the problem above, the purpose of this study is to know, explain and describe the behavior of online game addiction and the factors that influence and cause online game addiction in adolescents in Sungai Ant Village. The method used is phenomenological study, research Phenomenology has a focus on individual ways of interacting with world phenomena. Thus, it can be stated that phenomenology is research on the meaning given by a unique person about a phenomenon of online game addiction to adolescents in Sungai Ant village, Makarti Jaya sub-district, Banyuasin district (adolescent phenomenological study). processes and meanings based on the subject's perspective are highlighted in this qualitative research. This qualitative research can be used as a method in research, because it is described in a comprehensive manner that is easy for researchers and academics to understand.

Keyword : Qualitative Research Methods, Online Game Addiction, Adolescents, Phenomenological Studies, Descriptive Traits