

**DINAMIKA PSIKOLOGIS *GAMERS* YANG MENGALAMI  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

**SKRIPSI**



OLEH:

Stefan Eventius Hartedja

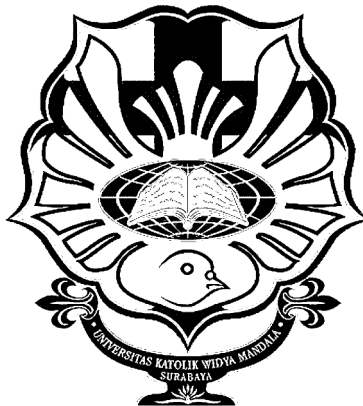
NRP: 7103010002

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2016

**DINAMIKA PSIKOLOGIS *GAMERS* YANG KECANDUAN *GAME*  
*ONLINE* PADA MAHASISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Fakultas Psikologis Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi



OLEH:

Stefan Eventius Hartedja

NRP: 7103010002

Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala  
Surabaya  
2016

## SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya

Nama : Stefan Eventius Hartedja

NRP : 7103010002

Menyelesaikan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul:  
"DINAMIKA PSIKOLOGIS GAMER YANG MENGALAMI  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA.

benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 17 Juni 2016

Yai



Stefan Eventius Hartedja

**HALAMAN PERSETUJUAN**

SKRIPSI

DINAMIKA PSIKOLOGIS *GAMERS* YANG MENGALAMI  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA

Oleh :

Stefan Eventius Hartedja  
NRP 7103010002

Telah dibaca, disetujui dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing : Michael Seno Rahardanto, M.A. (  )

Surabaya, 17 Juni 2016

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Unika Widya Mandala Surabaya:

Nama : Stefan Eventius H

NRP : 7103010002

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya:

Judul :

“DINAMIKA PSIKOLOGIS *GAMER* YANG MENGALAMI  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA.

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Unika Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian Pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Juni 2016

Yang membuat pernyataan



(Stefan Eventius Hartedja)

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

pada tanggal 17 Juni 2016



Mengesahkan  
Fakultas Psikologi,  
Dekan

(Yuni Apsari, M.Si., Psikolog.)

Dosen Penguji :

1. Ketua : Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog
2. Sekretaris : Elisabet Widyaning Hapsari, M.Psi., Psikolog
3. Anggota : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc., M.Psi., Psikolog
4. Anggota : Michael Seno Rahardanto, M.A.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini kupersembahkan**

**Kepada**

**TUHAN YESUS KRISTUS**

**SELURUH TIM DOSEN PSIKOLOGI UNIKA WIDYA**

**MANDALA SURABAYA**

**KELUARGA**

**PARA SAHABAT**

**&**

**SELURUH GAMER DI SELURUH DUNIA**

## HALAMAN MOTTO

“Sebenarnya tantangannya bukan me-manage waktu tapi me-manage diri kita sendiri.”

“Mario teguh”



## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan menolong selama proses perkuliahan sampai pembuatan skripsi ini.

1. Terima kasih kepada Tuhan yang Maha kuasa yang telah membantu dan melindungi saya mengerjakan skripsi sampai selesai.
2. Terima kasih untuk dosen pembimbing akademik saya Ibu F. Yuni Apsari, M.Si, Psi. karena telah memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
3. Untuk dosen pembimbingku Pak Michael Seno Rahardanto, M. A., yang telah senantiasa membantu saya dalam memperbaiki penulisan skripsinya saya yang masih kurang sekali dan selalu membantu saya memeriksa, memberi masukan dan membantu saya menyelesaikan skripsi saya sampai dengan selesai.
4. Untuk kedua orang tuaku yang mendukung saya dalam dukungan dana dan moril sampai skripsi saya selesai.
5. Untuk para kedua informan saya yang senantiasa membantu saya dalam memenuhi data skripsi saya sampai skripsi saya selesai.
6. Untuk Ka faransiskus Putro Tandrawarsito yang membantu saya mendapatkan data-data yang saya perlukan untuk skripsi saya.
7. Untuk para dosen penguji skripsi saya yang senantiasa membantu skripsi saya sampai selesai.
8. Untuk semua teman-teman saya senantiasa membantu dan menemani saya sampai skripsi saya selesai seperti veronika, gerit, albert, oksafri, hendri, ko budi dll .

9. Terima kasih untuk semua orang yang telah saya kenal, yang turut membentuk kepribadian saya hingga saya bisa menjadi pribadi yang tangguh.

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL.....   | i    |
| SURAT PERNYATAAN.....  | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....   | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....  | IV   |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  |      |
| KARYA ILMIAH.....  | V    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....   | VI   |
| HALAMAN MOTO.....  | VII  |
| UANGKAPAN TERIMA KASIH.....  | VIII |
| DAFTAR ISI.....  | X    |
| DAFTAR TABEL.....  | XIII |
| DAFTAR GAMBAR.....   | XIV  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....   | XV   |
| ABSTRAKSI.....   | XVI  |
| ABSTRACT.....  | XVII |
| BAB I PENDAHULUAN.....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian.....   | 1    |
| 1.2 Fokus Penelitian.....  | 13   |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....   | 13   |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....  | 13   |
| 1.4.1. Manfaat Teoritik.....   | 13   |
| 1.4.2. Manfaat Praktis.....  | 13   |
| BAB II TINJAUN PUSTAKA.....  | 15   |
| 2.1. Kajian Literatur Seputar Dinamika Psikologis Kecanduan <i>Game Online</i> ..... | 15   |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.1. Dinamika Psikologis Kepribadian Menurut Sigmund Freud ....                                       | 15        |
| 2.1.2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....  | 18        |
| 2.1.3. Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i> .....   | 19        |
| 2.2. Kajian Literatur Seputar <i>Gamers Game Online</i> Pada Masa Dewasa Awal.....                      | 21        |
| 2.2.1. Pengertian Dewasa Awal .....   | 21        |
| 2.2.2. Tugas-Tugas Perkembangan Usia Dewasa Awal.....   | 21        |
| 2.2.3. Definisi <i>Game Online</i> .....  | 22        |
| 2.2.4. Definisi <i>Gamer</i> .....  | 24        |
| 2.3. Dinamika Psikologis <i>Gamers</i> Yang Mengalami Kecanduaan <i>Game online</i> Pada Mahasiswa..... | 25        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>   | <b>29</b> |
| 3.1. Pendekatan Penelitian.....   | 29        |
| 3.2. Informan Penelitian.....   | 30        |
| 3.2.1. Karakteris Informan Penelitian.....  | 30        |
| 3.2.2. Cara Mendapatkan Informan Penelitian.....  | 31        |
| 3.3. Metode Penelitian.....   | 32        |
| 3.3.1. Wawancara.....   | 32        |
| 3.3.2. Observasi.....   | 35        |
| 3.4. Teknik Analisis Data.....  | 36        |
| 3.5. Validitas Penelitian.....  | 38        |
| 3.6. Etika Penelitian.....  | 38        |
| <b>Bab IV Pelaksanaan dan hasil penelitian.....</b>   | <b>40</b> |
| 4.1. Persiapan pengambilan data.....  | 40        |
| 4.1.1. Peneliti.....  | 40        |
| 4.1.2. Perijinan Penelitian.....  | 41        |

|   |     |
|---|-----|
| 4.2. Proses pengambilan data.....                   | 42  |
| 4.2.1. Informan pertama.....                        | 43  |
| 4.2.1.1. Proses wawancara Informan pertama (O)..... | 43  |
| 4.2.2. Informan kedua .....                         | 47  |
| 4.2.2.1. Proses wawancara Informan Kedua.....       | 48  |
| 4.3. Hasil penelitian.....                          | 51  |
| 4.3.1. Amanesis.....                                | 51  |
| 4.3.1.1. Informan pertama .....                     | 51  |
| 4.3.1.2. Informan kedua .....                       | 52  |
| 4.3.2. Pengolahan Data.....                         | 53  |
| 4.3.3. Deskripsi Tema .....                         | 88  |
| 4.4. Validitas penelitian .....                     | 124 |
| 4.5. Bagan peneliian.....                           | 126 |
| 4.5.1 Bagan peneliatian informan pertama.....       | 126 |
| 4.5.2 Bagan informan Kedua.....                     | 127 |
| 4.5.3. Bagan informan gabungan.....                 | 128 |
| Bab V. Penutup.....                                 | 129 |
| 5.1. Pembahasan.....                                | 129 |
| 5.2. Refleksi.....                                  | 139 |
| 5.2.1. Keterbatasan penelitian .....                | 140 |
| 5.3. Kesimpulan.....                                | 141 |
| 5.4. Saran.....                                     | 141 |
| Daftar pustaka.....                                 | 143 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Table 1. Tabel Jadwal Wawancara Informan Pertama..... | 43 |
| Table 2. Tabel Jadwal wawancara Informan Kedua.....   | 47 |
| Table 3. Tabel Kategorisasi Informan Pertama.....     | 53 |
| Table 4. Tabel Kategorisasi Informan Kedua.....       | 67 |
| Table 5. Tabel Kategorisasi Gabungan.....             | 79 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 1. Bagan Dinamika Psikologis Informan I.....        | 126 |
| Gambar 2. Bagan Dinamika Psikologis Informan II.....       | 127 |
| Gambar 3. Bagan Gabungan Dinamika Psikologis Informan..... | 128 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran A. <i>Informed Consent</i> Informan I.....  | 147 |
| Lampiran B. <i>Informed Consent</i> Informan II..... | 148 |



**Stefan Eventius Hartedja** (2016) “Dinamika Psikologis *gamers* yang Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa” **Skripsi Sarjana Sastra 1**. Falkutas Psikologis Univesitas Katolik Widya Mandala.

### ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dan internet yang berkembang membuat perkembangan *game online* di Indonesia juga berkembang. Perkembangan teknologi berbanding lurus dengan perkembangan pemain *game online* yang mengalami peningkatan sebesar 30% pertahunnya. Perkembangan teknologi *game online* di Indonesia dipandang negatif oleh kebanyakan orang. Masyarakat menganggap *game online* dapat membuat seseorang mengalami kecanduan dan menyebabkan berbagai macam dampak negatif contohnya: penurunan prestasi akademik, meningkatnya persentase kekerasan, dan dampak-dampak negatif lainnya. Kajian literature lainnya menyatakan bahwa bukan hanya dampak negatif saja yang terjadi pada para *gamers* melainkan terdapat pula dampak positif. Hal ini membuat peneliti ingin mengetahui dinamika psikologis seseorang mengalami kecanduan bermain *game online* dan apa saja dampak-dampaknya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena peneliti ingin memberikan keleluasan kepada *gamer* untuk mengekspresikan pendapatnya. Peneliti melakukan studi fenomenologi terhadap 2 informan yang diperoleh dengan metode *snowball* dengan kriteria yang telah ditetapkan. Model analisis data yang digunakan adalah *inductive thematic analysis*. Hasil penelitian menunjukkan gambaran diri pemain yang mencakup dinamika psikologis, motivasi pemain, faktor-faktor protektif yang masih dimiliki informan terkait perilaku *game online*, dan dampak yang dirasakan. Hasil lainnya menunjukkan dampak yang dirasakan informan terkait *game online* ada 2 macam, yaitu dampak positif dan negatif. Faktor-faktor yang membantu mengelola perilaku game online yaitu, *regulasi diri*, *role model*, kemampuan *refleksi* diri, adanya rencana mendatang untuk mengurangi *game online* dan orang tua. Dinamika psikologis menampilkan unsur, *defense mechanism*, *afeksi* dan prinsip *fairness* yang dimiliki informan dalam bermain *game online*.

**Kata kunci :** *game online*, kecanduan, dinamika psikologis.

**Stefan Eventius Hartedja** (2016) “ *Psychology Dynamics gamers who addicted Online Game On College Student*” **Bachelor’s Thesis**. Faculty Of Psychology, Widya Mandala Catholic University Surabaya.

### **ABSTRACT**

*The development of technology and the Internet in Indonesia impacts the growth to of online games. The development of technology is directly proportional to the development of online game players who increase by 30%, annually. The development of online game technology in Indonesia is viewed negatively by the maionty of local people. Local community consider that online game may cause addiction and various negative impacts, for example decreasing academic achievement, increasing percentage of violence, and other negative impacts. However, other literature study stated that besides the negative impacts, there are also some positive impact. This prorce the researcher to explore the psychological dynamics and subsequent impacts that addicted gamer experience. The approach in this study is a qualitative approach, because the researcher aims to provide flexibility to gamers to express their opinion freely. The researcher conducted a phenomenological study on two informants which obtained by snowball method with previously established criteria. Data analysis model used in this research is the inductive thematic analysis. Findings research the self-image that includes psychological dynamic player, player motivation, the deterrence factors findings to conduct online gaming and others impacts. Other findings showed that there are two kinds of perceived impact of the informant to online games, namely positive and negative impacts. Factors that regulate the behavior of online gaming are self-regulation, role models, self-reflection capabilities, the informants future plans to reduce playing online game, and parents. Psychological dynamics revealed elements such as, defense mechanism, affection and the principle of fairness in online gaming.*

**Keyword:** Online Games, Addictions, Psychological Dynamics.