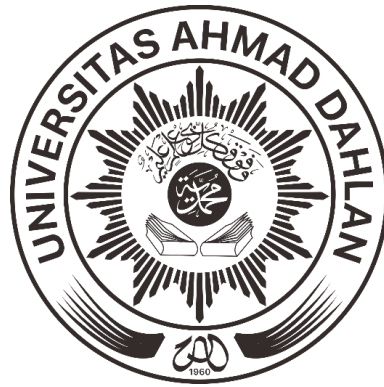


**SKRIPSI**

**INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA PEMAIN *ONLINE GAME*  
DI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

Diajukan untuk memenuhi  
Salah satu persyaratan dalam mencapai derajat  
Sarjana Kesehatan Masyarakat  
Peminatan Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku



Diajukan oleh:

**Kinanti Dwi Pradiva**

**1800029021**

**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT  
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
YOGYAKARTA  
2023**

**SKRIPSI**

**INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA PEMAIN *ONLINE GAME*  
DI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

Disusun oleh:

**Kinanti Dwi Pradiva**

**1800029021**

Telah Disetujui Untuk Ujian Skripsi  
Yogyakarta, 11 Oktober 2023



Dosen Pembimbing:

**Lina Handayani, S.KM., M.Kes., Ph.D.**

**NIPM. 197707062003060110896124**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat**



**Rosyidah, S.E., M.Kes., Ph.D.,**

**NIPM. 197701302005080110965098**

**INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA PENGGUNA *ONLINE GAME*  
DI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

**Kinanti Dwi Pradiva**

**1800029021**

Telah dipertahankan di depan

Dewan Penguji Skripsi pada Program Studi Kesehatan Masyarakat  
Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta tanggal 27 November 2023 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Kesehatan Masyarakat

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

Ketua	: Lina Handayani, S.KM., M.PH.	
Penguji 1	: Khoiriyah Isni, S.KM., M.Kes.	
Penguji 2	: Dr. Dra. R. Sitti Nur Djannah, M.Kes	

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat**



**Rosyidah, S.E., M.Kes., Ph.D.,**  
**NIPM. 197701302005080110965098**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya, penanda tangan di bawah ini:

Nama : Kinanti Dwi Pradiva  
NIM : 1800029021  
Program Studi : S1 Ilmu Kesehatan Masyarakat  
Fakultas : Kesehatan Masyarakat  
Judul Penelitian : Interaksi Sosial Pada Siswa Pengguna *Online Game*  
Di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian ini adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak bersifat materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain atau digunakan untuk menyelesaikan studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan secara tertulis. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 November 2023

Yang Menyatakan



Kinanti Dwi Pradiva

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya, penanda tangan di bawah ini:

Nama : Kinanti Dwi Pradiva  
NIM : 1800029021  
Email : [kinanti1800029021@webmail.uad.ac.id](mailto:kinanti1800029021@webmail.uad.ac.id)  
Program Studi : S1 Ilmu Kesehatan Masyarakat  
Fakultas : Kesehatan Masyarakat  
Judul Tesis : Interaksi Sosial Pada Siswa Pengguna *Online Game* Di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah murni dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 27 November 2023

Yang Menyatakan



Kinanti Dwi Pradiva

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kinanti Dwi Pradiva  
NIM : 1800029021  
Email : [kinanti1800029021@webmail.uad.ac.id](mailto:kinanti1800029021@webmail.uad.ac.id)  
Program Studi : S1 Ilmu Kesehatan Masyarakat  
Fakultas : Kesehatan Masyarakat  
Judul Tesis : Interaksi Sosial Pada Siswa Pengguna *Online Game* Di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

Saya (**mengijinkan**) karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 27 November 2023

Yang Menyatakan



Kinanti Dwi Pradiva

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Lina Handayani, S.KM., M.Kes., Ph.D.  
NIPM. 197707062003060110896124

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr Wb*

*Alhamdulillahirobbil'alamin*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala anugerah dan berkah-Nya yang memberikan kemudahan dalam menghadapi segala kesulitan serta Maha pemberi kesehatan. Tidak lupa juga sholawat serta salam penulis mencurahkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benderang yang kita rasakan saat ini sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Interaksi Sosial Pada Siswa Pemain *Online Game* Di SMA Angkasa Adisutjipto”**.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan motivasi dari beberapa pihak, baik bantuan materi maupun moril. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rosyidah, S.E., M.Kes., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Ahmad Faizal Rangkuti, SKM., M.Kes. selaku Kepala Prodi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
3. Lina Handayani, S.KM., M.Kes., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang begitu sabar membimbing dan membantu mencari solusi atas permasalahan, kegelisahan dan mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.
4. Khoiriyah Isni, S.KM., M.Kes., selaku Dosen Penguji Pertama yang telah memberikan masukan, saran dan arahan dalam menyusun skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Dr. Dra. R. Sitti Nur Djannah, M.Kes. selaku Dosen Penguji Kedua yang telah memberikan masukan, saran dan arahan dalam menyusun skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Marsiana Wibowo, S.KM., M.PH., selaku Dosen Pembimbing Skripsi sebelumnya yang begitu sabar membimbing dan membantu mencari solusi atas permasalahan dan dukungan, arahan dalam menyusun tugas akhir.
7. Helfi Agustin, S.KM., M.KM. selaku Dosen Penguji Kedua saat seminar proposal yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan saran dengan baik sebagai menyempurnakan tugas akhir ini.
8. Nur Syarianingsih Syam, S.KM., M.Kes., selaku dosen Pembimbing Akademik yang selalu sabar memberi arahan dan saran setiap semesternya.
9. Seluruh dosen Fakultas Kesehatan Masyarakat atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis di masa perkuliahan dan seluruh staf akademik yang sudah membantu dalam administrasi selama proses penelitian ini.
10. Keluarga kecilku terutama Ayah, Ibu dan kakakku yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayangnya kepada penulis agar menjadi orang yang berilmu dan sukses menjadi orang yang berguna bagi orang lain.
11. Sahabat penulis Arrum W., Ajeng F. Dan Vivi T. yang memberikan dukungan, motivasi saat gelisah dan sabar mendengarkan keluh kesah. Teman seperjuangan saya Rifka, Nurulita, Devi, Zulfa yang saling menguatkan satu sama lainnya.

Demikian skripsi ini, penulis buat dengan sepenuh hati dan sebaik mungkin, namun tentunya seseorang tidak lepas dari kesalahan karena masih banyak kekurangan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang dan dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmiah.

Yogyakarta, 1 Oktober 2023



Kinanti Dwi Pradiva



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PENELITIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Keaslian Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Telaah Pustaka .....	8
B. Landasan Teori .....	19
C. Kerangka Konsep .....	20
D. Pertanyaan Penelitian .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Jenis Penelitian .....	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	21
C. Subjek Penelitian .....	21
D. Instrumen dan Alat Penelitian .....	22
E. Teknik Pengumpulan Data .....	22
F. Variabel dan Batasan Istilah .....	23
G. Pengelolaan dan Analisis Data .....	24

H. Keabsahan Data.....	25
I. Keterbatasan Penelitian .....	26
J. Jalannya Penelitian .....	27
K. Kaji Etik Penelitian .....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
A. Profil Lokasi Penelitian .....	30
B. Hasil Penelitian .....	31
C. Pembahasan .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konsep .....	20
Gambar 2. Surat Izin Studi Pendahuluan .....	95
Gambar 3. Izin Pengambilan Data Primer .....	96
Gambar 4. Surat Balasan Izin Pengambilan Data .....	97
Gambar 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Pihak Sekolah.....	98
Gambar 6. Hasil olah data kualitatif menggunakan aplikasi QDA .....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2. Karakteristik Informan Utama (Siswa) .....	31
Tabel 3. Karakteristik Informan Kunci (Orang tua siswa dan guru).....	32
Tabel 4. Rangkuman Hasil Penelitian .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penjelasan Untuk Mendapatkan Persetujuan Informan Utama .....	80
Lampiran 2. Penjelasan Untuk Mendapatkan Persetujuan Informan Kunci .....	81
Lampiran 3. Penjelasan Untuk Mendapatkan Persetujuan Informan Pendukung.	82
Lampiran 4. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP)/ <i>Informed Consent Informan</i> Utama .....	83
Lampiran 5. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP)/ <i>Informed Consent Informan</i> Kunci .....	84
Lampiran 6. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP)/ <i>Informed Consent Informan</i> Pendukung.....	85
Lampiran 7. Panduan Wawancara Informan Utama .....	86
Lampiran 8. Pedoman Wawancara Informan Pendukung.....	89
Lampiran 9. Pedoman Wawancara Informan Kunci.....	92
Lampiran 10. Surat Izin Studi Pendahuluan .....	95
Lampiran 11. Izin Pengambilan Data Primer.....	96
Lampiran 12. Surat Balasan Izin Dari Pihak Sekolah.....	97
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Pihak Sekolah.....	98
Lampiran 14. Foto Dokumentasi.....	99
Lampiran 15. Hasil olah data kualitatif menggunakan aplikasi QDA .....	99
Lampiran 16. Jadwal Penelitian .....	100

## INTISARI

**Latar Belakang:** WHO menambahkan *Gaming Disorder* (GD) sebagai gangguan mental dalam ICD-11. Pengguna internet meluas pada tahun 2017, dilihat dari data mencapai 3,578 juta pengguna. Hasil survei yang APJII tahun 2019, *online game* menjadi aktivitas kedua yang paling sering dikunjungi masyarakat pengguna internet dengan skor 16,5.

**Metode:** Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 16 orang yang dipilih secara sengaja melalui metode *purposive*. Penelitian ini menggunakan peneliti sebagai instrumen utama, serta peralatan seperti buku catatan, panduan wawancara, dan ponsel.

**Hasil:** Siswa yang bermain *online game* mengalami interaksi sosial yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Saat berinteraksi dengan sahabat atau keluarga, informan lebih suka interaksi individu sedangkan dengan lingkungan, lebih cenderung berinteraksi berkelompok. Bentuk interaksi sosial, seperti bekerja sama, terjadi dengan lingkungan, sahabat, dan keluarga. Adapun akomodasi terjadi di lingkungan sekolah dan kontroversi muncul dengan sahabat narasumber.

**Kesimpulan:** Faktor pendorong interaksi sosial siswa pemain *online game* yaitu internal dan eksternal. Interaksi dengan sahabat atau keluarga lebih bersifat individu sementara dengan lingkungan lebih bersifat berkelompok. Adanya kecenderungan bermain hanya dengan teman yang sama dianggap rendah karena kurangnya variasi dan keterbukaan. Bentuk interaksi sosial siswa kerja sama dengan lingkungannya, keluarga dan sahabatnya. Akomodasi terjadi di lingkungan sekolah dan kontravensi terjadi dengan sahabatnya.

**Kata kunci:** Faktor interaksi sosial, Jenis interaksi sosial, Bentuk interaksi sosial

## ABSTRACT

**Background:** WHO added Gaming Disorder (GD) as a mental disorder in ICD-11. Internet users expanded in 2017, seen from the data reaching 3,578 million users. APJII survey results in 2019 showed that online gaming became the second most visited activity for internet users, with a score of 16.5.

**Method:** This research applies a descriptive approach using qualitative methods. The research subjects comprised 16 people purposively selected through the purposive process. This research uses the researcher as the main instrument, as well as equipment such as notebooks, interview guides, and cell phones.

**Discussion:** Students who play online games experience social interactions that are influenced by internal and external factors. When interacting with friends or family, informants prefer individual interactions while with the environment, they are more likely to interact in groups. Forms of social interaction, such as working together, occur with the environment, friends and family. As for accommodation, it occurs in the school environment and controversy arises with the informant's best friend.

**Result:** The driving factors of social interaction of students who play online games are internal and external. Interaction with friends or family is more individual while with the environment is more group. The tendency to play only with the same friends is considered low due to lack of variety and openness. Students' social interactions form cooperation with their environment, family and friends. Accommodation occurs in the school environment and contravention occurs with his best friend.

**Keywords:** Types of social interaction, Factors of social interaction, Forms of social interaction