

**TINDAKAN SOSIAL REMAJA DALAM
BERMAIN *GAME ONLINE***

**(Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Mobile Legends* di Kelurahan
Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)**



Intelligentia - Dignitas

Ayudya Chaerani

1405620070

**Skripsi ini disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

ABSTRAK

Ayudya Chaerani. *Tindakan Sosial Remaja Dalam Bermain Game Online (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain Mobile Legends di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)*, Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami konteks sosial remaja penggemar *game online* di Kelurahan Jatinegara Kaum, menganalisis fenomena perilaku adiktif remaja dalam bermain *game online*, mengkaji bagaimana tindakan sosial mempengaruhi pola perilaku adiktif tersebut, serta peran lingkungan sosial remaja dalam menangani kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Jatinegara Kaum dari Januari hingga Oktober 2024. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Subjek penelitian terdiri dari lima informan utama, yaitu remaja yang rutin bermain *game Mobile Legends*, serta triangulasi data dilakukan melalui wawancara dengan orang tua, teman sebaya, dan tokoh masyarakat setempat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* bukan sekadar hiburan, tetapi juga membentuk pola perilaku adiktif yang ditandai dengan preokupasi berlebihan dan kesulitan mengontrol durasi bermain. Dalam perspektif teori tindakan sosial Max Weber, perilaku ini mencerminkan tindakan rasional instrumental saat *game* digunakan untuk mencapai status atau keuntungan, rasional nilai saat menjadi bagian dari identitas sosial, tradisional ketika dilakukan karena kebiasaan, serta afektual saat dimainkan sebagai bentuk pelampiasan emosi. Lingkungan sosial berperan besar dalam memperkuat atau mengurangi kecanduan *game online*. Keluarga dengan pola asuh permisif cenderung memiliki anak dengan kebiasaan bermain berlebihan, sementara komunikasi yang baik dan aturan yang jelas membantu mengontrol perilaku bermain. Teman sebaya dapat menjadi faktor pendukung maupun penghambat, tergantung pada norma kelompok. Komunitas, termasuk sekolah dan organisasi sosial, memiliki peran strategis dalam memberikan edukasi serta alternatif kegiatan bagi remaja yang kecanduan *game*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengelolaan perilaku adiktif *game online* memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan dukungan keluarga, teman sebaya, dan komunitas.

Kata kunci: Tindakan Sosial, Remaja, Game Online, Perilaku Adiktif, Lingkungan Sosial

ABSTRACT

Ayudya Chaerani. *Social Actions of Teens in Playing Online Games (Case Study: 5 Adolescents Playing Mobile Legends Online Games in Jatinegara Kaum Village, East Jakarta)*, Thesis. Jakarta: Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2025.

This study aims to understand the social context of adolescent online game fans in Jatinegara Kaum Village, analyze the phenomenon of adolescent addictive behavior in playing online games, and examine how social actions influence these addictive behavior patterns and their implications for the social and psychological dynamics of adolescents.

This study uses a qualitative approach with a case study method. The research was conducted in Jatinegara Kaum Village from January to October 2024. Data were collected through in-depth interviews, observations, documentation, and literature studies. The research subjects consisted of five main informants, namely adolescents who regularly play *Mobile Legends* games, and data triangulation was carried out through interviews with parents, peers, and local community leaders.

The results of the study indicate that online games are not just entertainment, but also form addictive behavioral patterns characterized by excessive preoccupation and difficulty in controlling the duration of play. In the perspective of Max Weber's social action theory, this behavior reflects instrumental rational action when games are used to achieve status or profit, value rational when they become part of social identity, traditional when done out of habit, and affectual when played as a form of emotional release. The social environment plays a major role in strengthening or reducing online game addiction. Families with permissive parenting patterns tend to have children with excessive gaming habits, while good communication and clear rules help control gaming behavior. Peers can be a supporting or inhibiting factor, depending on group norms. Communities, including schools and social organizations, have a strategic role in providing education and alternative activities for adolescents who are addicted to games. This study concludes that managing addictive online game behavior requires a comprehensive approach involving family, peer, and community support.

Keywords: Social Action, Adolescents, Online Games, Addictive Behavior, Social Environment

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI






LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D

NIP. 198107182008011016

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Ubedilah Badrun, S.Pd, M.Si</u> NIP. 197203152009121001 Ketua Sidang		17/02/2025
2.	<u>Ike Arriany, S.E., M.Pd</u> NIP. 197803152023212013 Sekretaris Sidang		17/02/2025
3.	<u>Prima Yustitia Nurul Islami,</u> <u>S.KPm., M. Si</u> NIP. 198901232019032017 Penguji Ahli		14/02/2025
4.	<u>Prof. Dr. Ciek Julyati H., M.M.,</u> <u>M.Si</u> NIP. 196204121987032001 Dosen Pembimbing I		16/02/2025
5.	<u>Syaifudin, S.Pd, M.Kesos</u> NIP. 198808102014041001 Dosen Pembimbing II		14/02/2025

Tanggal Lulus: 13 Januari 2025

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayudya Chaerani

Nomor Registrasi : 1405620070

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Tindakan Sosial Remaja dalam Bermain *Game Online* (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Mobile Legends* di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)”** merupakan hasil karya saya sendiri. Saya menyatakan dengan sepenuh keyakinan bahwa skripsi ini bebas dari segala bentuk plagiarisme. Setiap kutipan atau ide yang berasal dari karya pihak lain telah saya cantumkan sumbernya dengan jelas dan sesuai dengan kaidah akademik yang berlaku. Saya menjamin bahwa tidak ada bagian dalam skripsi ini yang telah saya salin dari hasil karya orang lain tanpa mengikuti aturan pengutipan ilmiah yang berlaku. Dengan ini, saya juga menyatakan bahwa saya tidak melakukan penjiplakan atau pelanggaran hak cipta dalam penyusunan skripsi ini.

Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab penuh dan menerima segala konsekuensi atau sanksi yang ditetapkan, jika di kemudian hari terbukti ada pelanggaran terhadap etika akademik atau klaim terkait keaslian karya ini.

Jakarta, 12 Februari 2025


METERAN
TEMPEL
GBE5AJX007349324
Ayudya Chaerani

NIM. 1405620070

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayudya Chaerani
NIM : 1405620070
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Alamat email : kansavaraaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

TINDAKAN SOSIAL REMAJA DALAM BERMAIN GAME ONLINE (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain Mobile Legends di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Februari 2025

Penulis

(Ayudya Chaerani)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

”Setiap langkah kecil menuju tujuan adalah bukti bahwa keberhasilan bukan hanya milik mereka yang cepat, tetapi mereka yang konsisten dalam perjalanan.”

- Ayudya Chaerani

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan rasa syukur kepada kedua orang tuaku, Irwan Syah dan Sisca Pramudya Gardini. Terima kasih atas segala dukungan, cinta, dan doa yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan kekuatanku dalam menjalani setiap langkah kehidupan ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tindakan Sosial Remaja dalam Bermain *Game Online* (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Mobile Legends* di Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur)” ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunannya, saya menghadapi berbagai tantangan dan kendala, namun dengan bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam proses penyusunan serta penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa dukungan, semangat, doa dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan apresiasi sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Ubedilah Badrun, S.Pd., M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, sekaligus Ketua Sidang yang dengan penuh perhatian telah memberikan masukan, arahan, serta bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan karya ini.

3. Ibu Dr. Ciek Julyati Hisyam, M.M., M.Si, selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati telah mendampingi penulis dalam setiap langkah penulisan ini. Masukan, arahan, serta motivasi yang Ibu berikan tidak hanya menjadi pemandu dalam karya ini, tetapi juga menjadi inspirasi bagi penulis untuk terus belajar dan berkembang.
4. Bapak Syaifudin, S.Pd., M.Kesos, selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh perhatian telah membimbing penulis dengan kesabaran dan kebijaksanaan. Arahan, masukan, dan motivasi Bapak telah memberikan semangat baru bagi penulis, bahkan di saat-saat sulit. Penulis sangat menghargai dedikasi Bapak dalam memastikan karya ini dapat terselesaikan dengan baik, yang telah menjadi pelajaran hidup yang tak ternilai.
5. Ibu Ike Arriany, S.E., M.Pd., selaku Sekretaris Sidang, yang dengan penuh perhatian dan kehangatan telah memberikan masukan, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis. Dukungan dan dorongan Ibu telah menjadi pendorong semangat bagi penulis dalam menghadapi setiap tantangan selama proses penulisan skripsi ini. Ketulusan Ibu dalam membantu penulis tidak hanya memudahkan jalan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, tetapi juga memberikan pelajaran berharga tentang dedikasi dan kasih sayang dalam dunia akademik.
6. Ibu Prima Yustitia Nurul Islami, S.KPm., M.Si., selaku Penguji Ahli, yang telah memberikan masukan, arahan, dan bimbingan yang sangat berharga kepada penulis. Kehadiran Ibu dalam proses ini memberikan pandangan baru yang memperkaya kualitas karya penulis. Penulis sangat menghargai

waktu, perhatian, dan dedikasi yang Ibu berikan dalam mengkaji karya ini secara mendalam. Ucapan terima kasih ini tidak hanya mewakili rasa hormat atas bimbingan Ibu, tetapi juga rasa syukur atas ilmu dan wawasan yang telah Ibu bagikan selama proses penyelesaian skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Sosiologi yang telah memberikan ilmu, pembelajaran, pengalaman dan pengetahuan kepada penulis selama proses studi di Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
8. Mba Yusliana selaku Staf Admin Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan informasi yang sangat berguna dan membantu penulis selama proses perkuliahan hingga tahap penyelesaian skripsi.
9. Kedua orang tua saya, Irwan Syah dan Sisca Pramudya Gardini, yang dengan penuh cinta dan kasih sayang tanpa batas telah menjadi pilar utama dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap doa yang selalu terucap, setiap dukungan moril maupun materiil yang tiada henti, serta kehadiran yang senantiasa menjadi sumber kekuatan saya. Tanpa pengorbanan, kesabaran, dan cinta tulus dari Ayah dan Ibu, penyelesaian studi ini tidak akan mungkin tercapai. Skripsi ini adalah wujud kecil dari rasa syukur dan penghargaan saya atas segala yang telah Ayah dan Ibu berikan sepanjang perjalanan hidup saya.
10. Sahabat saya, Kiki Andrianni, yang telah menjadi teman sejati sejak masa-masa awal sebagai mahasiswa baru hingga saat ini. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan yang tak ternilai selama proses

penyelesaian skripsi ini. Kehadiranmu menjadi pelipur di tengah hari-hari sulit, serta sumber semangat yang terus menguatkan saya untuk melangkah maju. Bantuan, motivasi, dan perhatianmu adalah anugerah yang takkan pernah saya lupakan. Persahabatan kita adalah salah satu hadiah terbaik yang saya dapatkan sepanjang perjalanan studi ini.

11. Sahabat saya Farah Salsabila, S.Pd, yang selalu mendukung dan menemani saya melalui berbagai momen suka maupun duka. Terima kasih selalu ada dalam titik terendah saya, selalu sabar menghadapi saya, dan menjadi pendengar setia dalam menjalani hidup.

12. Teman-teman Pendidikan Sosiologi A 2020 khususnya Trisniawati, Jihan Dzakiyah Nurmajid, Tri Wahyuni, Galuh Wulandari, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas semangat, dukungan, dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

13. Teman-teman magang saya di Transvision yang telah memberikan dukungan moral dan berbagi pengalaman berharga selama masa penelitian.

14. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Adam Febrian Zulvan Halim. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, yang selalu memberikan dukungan dan semangat luar biasa dalam perjalanan ini. Kehadiranmu membuat segala tantangan terasa lebih ringan. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, doa yang tulus dan memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

15. Seluruh responden penelitian, yang telah meluangkan waktu dan bersedia memberikan informasi yang sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

16. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

17. Terakhir, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada diri ini yang telah mampu berjuang serta bertahan sampai sejauh ini. Perjalanannya memang tidak mudah, namun terima kasih Ayudya Chaerani karena tidak menyerah.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saya sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi, baik bagi ilmu pengetahuan maupun bagi pembaca yang tertarik dengan topik yang dibahas.

Akhir kata, semoga segala jerih payah dan usaha yang telah saya dan semua pihak lakukan dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan ridho dari Allah SWT dan memberikan kebaikan bagi semua.

Jakarta, 12 Februari 2025

Penulis,

Ayudya Chaerani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
GLOSARIUM	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR SKEMA	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis	11
1.6 Kerangka Konseptual	19
1.6.1 Remaja Sebagai Kelompok Usia Rentan	19
1.6.2 Game Online sebagai Media Interaksi Sosial	20
1.6.3 Perilaku Adiktif dalam Game Online.....	23
1.6.4 Fenomena Sosial Game Online dalam Kehidupan Remaja	26
1.6.5 Perilaku Adiktif Game Online dalam Perspektif Teori Tindakan Sosial Max Weber	28
1.6.6 Hubungan Antar Konsep.....	31
1.7 Metodologi Penelitian	31
1.7.1 Pendekatan dan Metodologi Penelitian	31
1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
1.7.3 Subjek Penelitian.....	32
1.7.4 Teknik Pengumpulan Data	34
1.7.5 Peran Peneliti.....	36

1.7.6 Triangulasi Data	37
1.8 Sistematika Penulisan.....	42
BAB II KONTEKS SOSIAL REMAJA PENGGEMAR GAME ONLINE DI KELURAHAN JATINEGARA KAUM.....	45
2.1 Pengantar.....	45
2.2 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	46
2.2.1 Karakteristik Wilayah Kelurahan Jatinegara Kaum, Jakarta Timur ...	46
2.2.2 Letak Geografi Kelurahan Jatinegara Kaum, Pulo Gadung.....	48
2.3 Kehidupan Sosial Remaja di Kelurahan Jatinegara Kaum.....	50
2.3.1 Karakteristik Remaja di Kelurahan Jatinegara Kaum	50
2.3.2 Interaksi Sosial dan Lingkungan Remaja.....	52
2.3.3 Tantangan Sosial yang Dihadapi Remaja.....	54
2.4 Profil 5 Remaja Pemain Game online di Kelurahan Jatinegara Kaum.....	57
2.4.1 Ichsan (Pelajar Kelas 2, SMA Angkasa 1)	57
2.4.2 Syahrul (Pelajar Kelas 2, SMA 11 Maret).....	59
2.4.3 Alpey (Pelajar Kelas 2, SMP Al-Waton).....	61
2.4.4 Denish (Pelajar Kelas 1, SMAN 59 Jakarta	63
2.4.5 Wahyu (Pelajar Kelas 3, SMP L'Pina)	65
2.5 Penutup.....	67
BAB III FENOMENA PERILAKU ADIKTIF REMAJA DALAM BERMAIN GAME ONLINE.....	67
3.1 Pengantar	67
3.2 Perilaku Adiktif Game Online pada Remaja	68
3.2.1 Frekuensi Bermain Berlebihan.....	68
3.2.2 Perubahan Emosi Negatif.....	73
3.2.3 Penurunan Kepuasan Hidup.....	74
3.2.4 Pengabaian Terhadap Tanggung Jawab.....	75
3.2.5 Timbulnya Perilaku Konsumtif.....	76
3.3 Faktor Penyebab Perilaku Adiktif Remaja	77
3.3.1 Pengaruh Teman Sebaya dan Komunitas Virtual	77
3.3.2 Kebutuhan akan Pengakuan Sosial	80
3.3.3 Pelarian dari Stres dan Tekanan Hidup	83
3.3.4 Pengaruh Media dan Konten Permainan.....	87
3.3.5 Keterbatasan Kontrol Diri	90

3.4	Dampak Perilaku Adiktif Game Online terhadap Kehidupan Remaja	91
3.4.1	Dampak terhadap Hubungan Sosial	92
3.4.2	Dampak terhadap Prestasi Akademik.....	95
3.4.3	Dampak terhadap Kesehatan Fisik dan Psikologis	97
3.5	Strategi Remaja Mengelola Perilaku Adiktif.....	100
3.5.1	Bentuk Kontrol Diri Remaja	100
3.5.2	Dukungan Lingkungan Sosial dan Keluarga.....	106
3.5.3	Hambatan dalam Mengontrol Perilaku Bermain Game	109
3.6	Penutup	114
BAB IV ANALISIS PERILAKU ADIKTIF GAME ONLINE SEBAGAI FENOMENA TINDAKAN SOSIAL REMAJA		116
4.1	Pengantar	116
4.2	Analisis Perilaku Adiktif Game Online Remaja dalam Perspektif Tindakan Sosial Max Weber.....	117
4.2.1	Motivasi dan Strategi Remaja dalam Tindakan Rasional Instrumental Bermain Game Online.....	118
4.2.2	Makna Subjektif dalam Tindakan Rasional Nilai pada Perilaku Bermain Game Online	121
4.2.3	Kebiasaan Kolektif Remaja sebagai Tindakan Tradisional dalam Bermain Game Online.....	123
4.2.4	Dorongan Emosional dan Impulsivitas dalam Tindakan Afektual Remaja Bermain Game Online	126
4.3	Transisi dari Tindakan Sosial ke Perilaku Adiktif.....	128
4.4	Peran Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Game Online	131
4.5	Refleksi Pendidikan: Solusi untuk Mengatasi Perilaku Adiktif Game Online	142
4.6	Penutup.....	144
BAB V PENUTUP		146
5.1	Kesimpulan.....	146
5.2	Saran.....	148
5.2.1	Akademisi dan Praktisi.....	148
5.2.2	Masyarakat	149
DAFTAR PUSTAKA		152
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		157
INSTRUMEN PENELITIAN		157
FIELD NOTE.....		160

TABEL AXIAL CODING 185
SKEMA SELECTIVE CODING 189



DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Tinjauan Penelitian Sejenis.....	18
Skema 1.2 Hubungan Antar Konsep.....	31
Skema 4.1 Tindakan Rasional Instrumental dalam Perilaku Bermain Game Online	120
Skema 4.2 Tindakan Rasional Nilai dalam Bermain Game Online.....	123
Skema 4.3 Analisis Tindakan Tradisional.....	125
Skema 4.4 Analisis Tindakan Afektual.....	127
Skema 4.5 Peran Teman Sebaya dalam Pengendalian Diri Remaja	137



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tingkatan Adiksi Bermain Game Online.....	24
Tabel 1.2 Karakteristik Informan Penelitian.....	33
Tabel 1.3 Karakteristik Informan Triangulasi.....	40
Tabel 2.1 Klasifikasi Jumlah Penduduk Remaja Jatinegara Kaum	49
Tabel 4.1 Faktor Utama Penyebab Transisi Tindakan Sosial ke Perilaku Adiktif	129
Tabel 4.2 Analisis Peran Lingkungan Sosial dalam Perilaku Adiktif Game Online.....	140



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Triangulasi 1 (Kepala Seksi Pemerintahan).....	37
Gambar 1.2 Profil Triangulasi 2 (Orang Tua Remaja)	38
Gambar 1.3 Profil Triangulasi 3 (Teman Dekat Remaja)	39
Gambar 2.1 Kantor Lurah Jatinegara Kaum.....	46
Gambar 2.2 Status Badan Pengurus Kelurahan Jatinegara Kaum	47
Gambar 2.3 Jumlah Penduduk WNI Jatinegara Kaum	48
Gambar 2.4 Jumlah Penduduk Usia Remaja di Jatinegara Kaum	49
Gambar 2.5 Fenomena Adiktif Game online di Jatinegara Kaum.....	51
Gambar 2.6 Profil Ichsan (Informan 1)	58
Gambar 2.7 Profil Syahrul (Informan 2)	60
Gambar 2.8 Profil Alpey (Informan 3)	62
Gambar 2.9 Profil Denish (Informan 4)	63
Gambar 2.10 Profil Wahyu (Informan 5).....	65
Gambar 3.1 Logo dan Gambaran Game Mobile Legends.....	69
Gambar 3.2 Total Pertandingan Mobile Legends Salah Satu Informan	71

