

# **INTERAKSIONISME SIMBOLIK PEMAIN *GAME ONLINE***

**(Studi Etnometodologi dalam Interaksi Pemain *Game Online*)**

## **SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk tugas akhir**

**Sarjana Ilmu Komunikasi**



**Disusun oleh :**

**QADARWATI AYU LESTARI**

**051503503125037**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
JAKARTA**

**2019**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

NAMA : Qadarwati Ayu Lestari  
NIM : 051503503125037  
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi  
PERMINATAN : Jurnalistik  
JUDUL : Interaksionisme Simbolik Pemain *Game Online*  
(Studi Etnometodologi dalam Interaksi Pemain *Game Online*)  
JUMLAH HALAMAN : IX + 81 Halaman + 45 Halaman  
Bibliografi : 20 Buku; 4 Skripsi; 4 Internet

**ABSTRAK**

Pemain digital adalah salah satu bagian yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat saat ini. Kemajuan teknologi memungkinkan pemain digital mudah diakses dengan mudah.

Contoh termudah yang terjadi antara para pemain *game online* yang saat ini menggunakan jaringan internet untuk bermain *game*, saat ini *game online* bisa digunakan dan dimainkan dimana saja, pemain *game online* juga turut mengambil bagian dalam interaksi sosial.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode Etnometodologi yang bertujuan untuk membahas kesadaran terdalam subjek mengenai interaksi sosial. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, studi kepustakaan dan wawancara. Adapun wawancara dilakukan secara mendalam dengan 6 informan dari warga ciledug kelurahan paninggihan rt 02/rw06.

Hasil penelitian menunjukan bahawa *game online* adalah permainan yang membuat permainan mengalami kecanduan, hal ini membuat output yang negatif. Karna seringkali pemain *game online* menghabiskan waktu sekitar 5-12 jam perhari hanya untuk bermain *game*.

Dengan adanya *game online* proses komunikasi juga mengalami pengambat karna sering kali komunikasi yang dibangun tidak sesuai dan pesan yang diterima mengalami bias dan para pemain *game* menjadi *Phubbing*.

**Kata kunci :** interaksionisme simbolik, interaksi , *game online*

**Pembimbing 1** : Dr. Amin Sar Manihuruk, M.S

**Pembimbing 2** : Radita Gora, S.Sos.,M.M

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE  
SATYA STATE UNIVERSITY OF INDONESIA**

**NAME** : Qadarwati Ayu Lestari  
**NIM** : 051503503125037  
**STUDY PROGRAM:** Communication Studies  
**REQUESTS** : Journalism  
**TITLE** : Symbolic Interactionism Online Game Players  
(Ethnometodology Study in Online Game Player Interaction)  
**TOTAL PAGES** : IX + 81 Pages + 40 pages  
**Bibliography** : 20 Books; 4 Thesis; 4 Internet

**ABSTRACT**

*Digital players are one part that cannot be separated from society today. Advances in technology enable digital players to be easily accessed.*

*The easiest example that occurs between online game players who currently use the internet to play games, currently online games can be used and played anywhere, online game players also take part in social interactions.*

*This study uses a qualitative approach and an ethnometodology method that aims to discuss the subject's deepest awareness of social interaction. Data collection techniques used were documentation study, literature study and interview. The interviews were conducted in depth with 6 informants from residents of Ciledug, Paninggilan Village, RT 02 / RW06.*

*The results showed that online games are games that make the game addictive, this creates a negative output. Because online game players often spend about 5-12 hours per day just to play games.*

*With the online game the communication process is also experiencing obstacles because often the communication that is built is not appropriate and the message received is biased and the game players become phubbing.*

**Keywords:** *symbolic interactionism, interaction, online games*

**Advisor 1:** Dr. Amin Sar Manihuruk, M.S

**Advisor 2:** Radita Gora, S. Sos., M.M