

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* “*GARENA FREE FIRE*”
TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA (SURVEI DI
WILAYAH RW 013 KELURAHAN GAGA,
KECAMATAN LARANGAN,
TANGERANG)**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**



Disusun Oleh :

Rizki Ambarsari Fadilah

051703503125032

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

2021

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, (SKRIPSI) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karua atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Jakarta, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan


METERAN
1839841X388407128

(Rizki Ambarsari Fadilah)

051703503125032

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

NAMA : Rizki Ambarsari Fadilah
NIM : 051703503125072
JUDUL : Pengaruh Kecanduan *Game Online "Garena Free Fire"* Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei Di Wilayah Rw 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang)

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi

PEMINATAN : Humas

Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi

Jakarta, Agustus 2021

Menyetujui,

Pembimbing II

Pembimbing I

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.)

(Helen Olivia, M.Ikom)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FISIP

(Sandra Olifia, S.Sos., M.Si.)

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Rizki Ambarsari Fadilah
NIM : 051703503125032
JUDUL : Pengaruh Kecanduan *Game Online "Garena Free Fire"*
Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei Di Wilayah RW
013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang)
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Humas
Jakarta, Agustus 2021
Menyetujui,
Ketua Penguji Helen Olivia, M.Ikom (.....)
Anggota Penguji I Sandra Olifia, S.Sos., M.Si. (.....)
Anggota Penguji II Fitri Sarasati, M.Sc (.....)

Mengetahui,
Ketua Program Studi IKOM Dekan FISIP


(Sandra Olifia, S.Sos., M.Si.)


(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Rizki Ambarsari Fadilah
NIM : 05170350125032
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Hubungan Masyarakat
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* “ *Garena Free Fire*”
Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei di Wilayah RW 013
Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang)
Jumlah Halaman : xiv + 79 halaman + 12 lampiran
Bibliografi : 19 Buku, 4 Jurnal, 7 Internet

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai tindakan remaja yang kecanduan *game online* yaitu *Garena Free Fire* ini berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Terlalu memprioritaskan *game online* membuat para remaja membuang waktu mereka saja, kewajiban yang harusnya dilakukan terlebih dahulu sekarang sering tertunda karena terlalu berarut dengan bermain *game online*.

Teori yang digunakan ialah teori *uses & gratification* yang membahas tentang bagaimana khalayak atau masyarakat mengonsumsi media dan khalayak memiliki wewenang untuk memilih media apa yang mereka akan gunakan yang nantinya akan memberikan kepuasan kepada khalayak tersebut.

Penelitian ini memiliki paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif serta metode survey yang bersifat eksplanatif. Penulis menggunakan teknik probability sampling yaitu random sampling dengan populasi 154 dan 61 sampel, lalu teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan observasi.

Penelitian ini menggunakan uji korelasi serta uji hipotesis antara variabel bebas yaitu Kecanduan *Game Online* “*Garena Free Fire*” dengan variabel terikat yaitu Perilaku Sosial Remaja dengan hasil nilai korelasinya ialah 0,479 (47,9%) selanjutnya nilai t_{hitung} sebesar 4.197 diatas nilai t_{tabel} 2.000995 dengan nilai sig $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis penelitian ini diterima serta nilai determinasi sebesar 23% dalam artian variabel Kecanduan *Game Online* “*Free Fire*” berpengaruh 23% terhadap variabel Perilaku Sosial Remaja.

Kesimpulan dari hasil penelitian, penulis memberikan saran untuk pihak Remaja RW 013, Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang agar lebih bisa memanfaatkan waktu untuk hal yang lebih berguna bagi kehidupannya.

Kata Kunci : Kecanduan, *Game Online*, Perilaku Sosial, Remaja
Pembimbing I : Helen Olivia, M.Ikom.
Pembimbing II : Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA

Name : Rizki Ambarsari Fadilah
NIM : 05170350125032
Study Program : Communication Science
Interest : Public Relations
Title Of Thesis : *The Effect of Online Game Addiction "Garena Free Fire" on Adolescent Social Behavior (Survey in RW 013 Area, Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang)*
Number Of Page : xiv + 79 pages + 12 attachments
Bibliography : 19 Books, 4 Journals, 7 Internet Sources

ABSTRACT

This research discusses the actions of teenagers who are addicted to online games is Garena Free Fire, which affect their social behavior. Prioritizing online games too much makes teenagers waste their time, obligations that should be done first are now often delayed because they are too busy playing online games.

The theory used is the uses & gratification theory which discusses how the audience or society consumes media and the audience has the authority to choose what media they will use which will give satisfaction to the audience.

This research has a positivistic paradigm with a quantitative approach and an explanative survey method. The author uses a probability sampling technique, namely random sampling with a population of 154 and 61 samples, then the data collection techniques used are questionnaires and observations.

This research uses a correlation test and hypothesis testing between the independent variable is Online Game Addiction "Garena Free Fire" with the dependent variable is Youth Social Behavior with the results of the correlation value being 0.479 (47.9%) then the t_{count} value of 4.197 above the t_{table} value of 2.000995 with a value of sig 0.00 < 0.05 so that the research hypothesis is accepted and the determination value is 23% in the sense that the "Free Fire" Online Game Addiction variable has an effect of 23% on the Adolescent Social Behavior variable.

The conclusion from the results of the study, the authors provide suggestions for the Youth of RW 013, Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang so that they can use their time more for things that are more useful for their lives.

Keywords : Addiction, Online Games, Social Behavior, Teens
Supervisor I : Helen Olivia, M.Ikom.
Supervisor II : Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos., M.M.

KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum wr wb.

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, Alhamdulillahrabbi' alamiin. puji syukur kepada Allah Swt atas keberkahan, kenikmatan, dan kelancaran serta ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi berjudul: Pengaruh Kecanduan *Game Online "Garena Free Fire"* Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei di Wilayah RW 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang) dengan sebaik-baiknya.

Skripsi merupakan salah satu syarat untuk mengikuti ujian guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia (USNI).

Tanpa bantuan dari berbagai pihak, peneliti tidak mungkin dapat menyelesaikannya. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA, selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia (USNI).
2. Dr. Radita Gora Tayibnapi, S.Sos, MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia (FISIP USNI) sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahnya kepada penulis sejak awal penyusunan skripsi dimulai sampai tersusunnya skripsi ini.

3. Sandra Olifia, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia (FISIP USNI).
4. Helen Olivia, S.Ikom, M. Ikom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikans semangat, motivasi, bimbingan serta arahnya kepada penulis sejak awal penyusunan skripsi dimulai sampai tersusunnya skripsi ini.
5. Seluruh Staff dan Dosen Pengajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pilitik Universitas Satya Negara Indonesia.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sarjono dan Ibu Swarni yang selalu mendoakan, menyemangati, dan mendukung penulis yang tiada henti dari awal perkuliahan hingga akhir.
7. Saudara sekandung terkasih, Jefri, Jamus, Danang, dan Dymas yang selalu memotivasi dan mendukung penulis dari awal perkuliahan hingga akhir.
8. Fazri Alfarisi terkasih, lelaki baik yang selalu mendukung, membantu, dan pengertian kepada penulis.
9. Sahabat tersayang, Nadia Syafira, Allin Berlianis, dan Yessy Yestikasari yang selalu memberi dukungan dan pengertian kepada penulis.
10. Seluruh sahabat Anak Abah dan Party Jiayoo selaku rekan-rekan FISIP angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan satu sama lain, menghibur, serta membantupenulis dalam memberikan masukan.
11. Seluruh Anak Bapon selaku rekan-rekan FISIP angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan satu sama lain hingga diakhir perkuliahan ini.

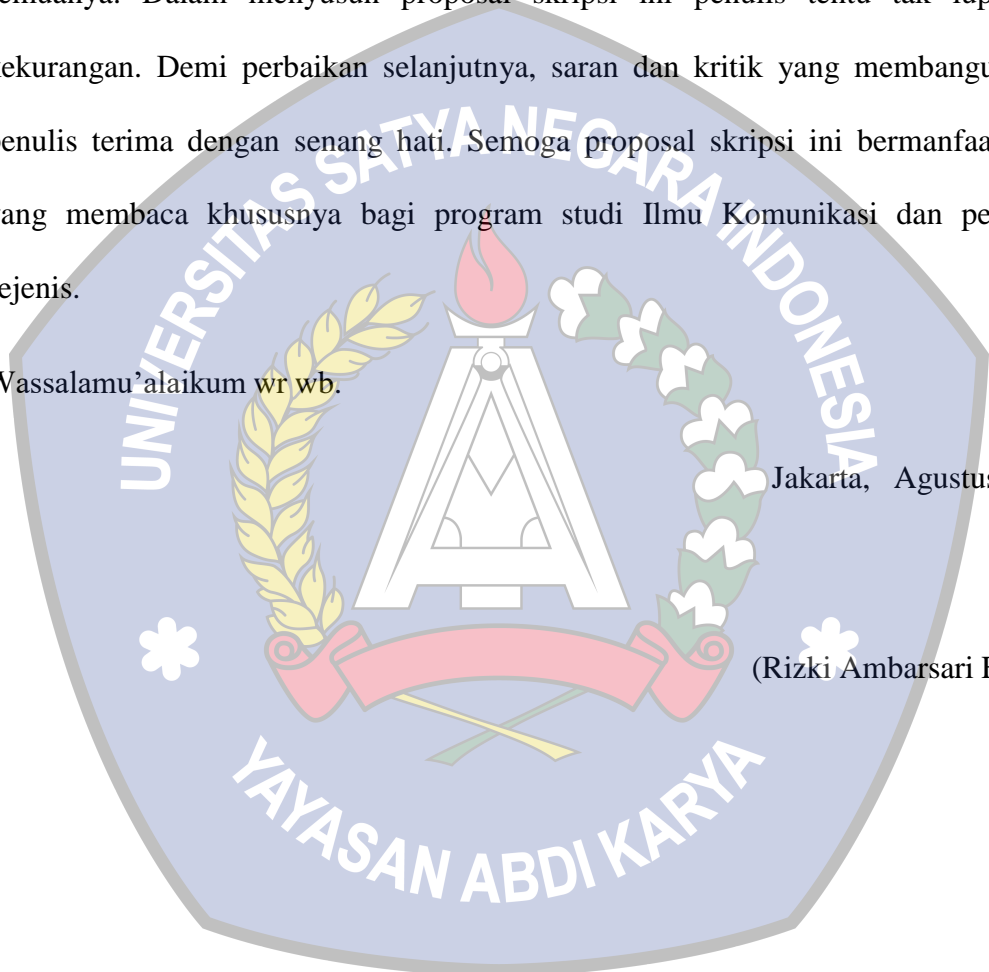
12. Seluruh sahabat Bocah Bocah Geulis (BBG) tersayang, Anggita, Anisya, Cininta, Diana, Friska, dan Retna yang selalu memberi dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Dalam menyusun proposal skripsi ini penulis tentu tak luput dari kekurangan. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca khususnya bagi program studi Ilmu Komunikasi dan penelitian sejenis.

Wassalamu'alaikum wr wb.

Jakarta, Agustus 2021

(Rizki Ambarsari Fadilah)



DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINALITAS	ii
TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teoritis	11
2.1.1 Teori Uses and Gratifications.....	12
2.2 Landasan Konseptual	14
2.2.1 Komunikasi.....	14
2.2.2 Komunikasi Massa.....	16
2.2.3 Kecanduan	18
2.2.3.1 Indikator Kecanduan <i>Game Online “Free Fire”</i>	18
2.2.4 <i>Game Online</i>	19
2.2.4.1 <i>Garena Free Fire</i>	19

2.2.5	Perilaku Sosial	24
2.2.5.1	Indikator Perilaku Sosial.....	26
2.2.6	Remaja.....	26
2.3	Kerangka Pemikiran	27
2.4	Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.1.1	Tempat Penelitian.....	30
3.1.2	Waktu Penelitian.....	30
3.2	Desain Penelitian	30
3.2.1	Paradigma Penelitian.....	30
3.2.2	Pendekatan Penelitian.....	31
3.2.3	Metode Penelitian “Survey”.....	32
3.2.4	Sifat Penelitian.....	32
3.3	Populasi dan Sampel	33
3.3.1	Populasi	33
3.3.2	Sampel.....	34
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.5	Operasionalisasi Variabel.....	38
3.5.1	Definisi Variabel.....	38
3.5.2	Definisi Operasional	39
3.5.2.1	Variabel Independen (X)	39
3.5.2.2	Variabel Dependen (Y).....	40
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas	42
3.6.1	Uji Validitas.....	42
3.6.2	Uji Reliabilitas	44
3.7	Teknik Analisis Data	46
3.7.1	Uji Korelasi Sederhana (r).....	46

3.7.2 Uji Hipotesis	47
3.7.2.1 Uji Parsial (Uji t).....	47
3.7.2.2 Uji Regresi Sederhana	49
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	50
4.1.1 Sejarah Umum Larangan	50
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.2.1 Demografis Responden.....	51
4.2.1.1 Jenis Kelamin Responden.....	52
4.2.1.2 Usia Responden	52
4.2.2 Analisis Data Kuesioner	53
4.2.2.1 Variabel X Kecanduan Game Online “Free Fire”	53
4.2.2.2 Variabel Y Perilaku Sosial Remaja	60
4.2.3 Analisis Data Penelitian	63
4.2.3.1 Uji Validitas Kuesioner	63
4.2.3.2 Uji Reliabilitas Kuesioner.....	64
4.2.3.3 Hasil Uji Korelasi	65
4.2.3.4 Hasil Uji Regresi Sederhana	66
4.2.3.5 Hasil Uji Determinasi	68
4.3 Pembahasan	70
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Remaja RW 013 Sedang Bermain Game Online “Free Fire”	6
Gambar 2.1	Alur Permainan Free Fire	20
Gambar 2.2	Karakter Free Fire	22
Gambar 2.3	Senjata Terbaik Di Free Fire	23
Gambar 2.4	Kerangka Berpikir	28



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Data	32
Tabel 3.2	Skala Likert	34
Tabel 3.3	Operasionalisasi Variabel	39
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Awal Variabel X	42
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Awal Variabel Y	43
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas Awal Variabel X	44
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas Awal Variabel Y	45
Tabel 4.1	Jenis Kelamin Responden	51
Tabel 4.2	Usia Responden	52
Tabel 4.3	Kuesioner X1	52
Tabel 4.4	Kuesioner X2	53
Tabel 4.5	Kuesioner X3	54
Tabel 4.6	Kuesioner X4	54
Tabel 4.7	Kuesioner X5	55
Tabel 4.8	Kuesioner X6	56
Tabel 4.9	Kuesioner X7	56
Tabel 4.10	Kuesioner X8	57
Tabel 4.11	Kuesioner X9	58
Tabel 4.12	Kuesioner X10	58
Tabel 4.13	Kuesioner Y1	59
Tabel 4.14	Kuesioner Y2	60
Tabel 4.15	Kuesioner Y3	60
Tabel 4.16	Kuesioner Y4	61
Tabel 4.17	Hasil Korelasi Variabel	65
Tabel 4.18	Hasil Hipotesis Variabel	66
Tabel 4.19	Hasil Determinasi Variabel	68