



UNIVERSITAS NASIONAL

**INTERAKSI SIMBOLIK PADA ANAK PECANDU GAME
ONLINE DALAM BERINTERAKSI SOSIAL
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Sosiologi (S.Sos)**

**Erly Nurliana Rizki
NPM.213503516082**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
2024**



NATIONAL UNIVERSITY

**SYMBOLIC INTERACTIONS IN CHILDREN OF ONLINE
GAME ADDICTS IN SOCIAL INTERACTIONS
(CASE STUDY OF STUDENTS SMPN 29 DEPOK)**

THESIS

Submitted as one to obtain a bachelor of Sociology (S.Sos)

**Erly Nurliana Rizki
NPM.213503516082**

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
SOCIOLOGY STUDY PROGRAM**

2024



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Erly Nurliana Rizki

NPM : 213503516082

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game
Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

Diajukan untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik, Universitas Nasional.

Disetujui untuk diajukan
Jakarta 06 Febuari 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Jeanne Noveline Tedja, S.IP., M.Kesos

Ketua Program Studi

Dr. Andi Achdian, M. Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK
JAKARTA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game
Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari terbukti adanya penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Jakarta, 07 Febuari 2025

Yang Membuat pernyataan,


Erly Nurliana Rizki

213503516082

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game
Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

Penguji I : Prof. Dr. Aris Munandar, M.Si

Penguji II : Dr. Jeanne Noveline Tedja, S.IP., M.Kesos

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 19 Maret 2025

UNIVERSITAS NASIONAL



**UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK
JAKARTA**

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Kecanduan
Game Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 DEPOK)
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.

Disetujui untuk Disahkan
Jakarta, 19 Maret 2025

Dosen Pengampu

Dr. Jeanne Noveline Tedja, S.IP., M.Kesos

Dekan FISIP

Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

HALAMAN PERSETUJUAN REVISI SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Erly Nurliana Rizki
Nomor Pokok Mahasiswa : 213503516082
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Sosiologi
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game Online
Dalam Berinteraksi (Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 11 Maret 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 15 Maret 2025

Ketua Sidang : Dr. Ema Ermawati Chotim, M.Si.

Penguji I : Prof. Dr. Aris Munandar, M.Si.

Penguji II : Dr. Jeanne Noveline Tedja, S.IP., M.Kesos

Keterangan :

- *) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

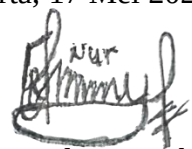
KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas limpahan rahmat sertahidayah-Nya dari Allah SWT. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Interaksi Simbolik pada anak pecandu game online dalam berinteraksi sosial (studi kasus: pada siswa SMPN 29 Depok)” yang disusun untuk melengkapi syarat-syarat penyelesaian Program Studi Starta Satu (S1) pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unniversitas Nasional. Selama penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai sumber baik berupa moral maupun material, karena itu dengan tanpa mengurangi rasahormat serta syukur atas semuanya itu dalam kesempatan ini tak lama penulis sampaikan kepada :

1. Dari jajaran tinggi Universitas Nasional, Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A yang menjabat sebagai Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Dra. Erna Ernawati Chotim M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Bapak Dr. Andi Achdian M.Si selaku Ketua Program Studi Sosiologi Universitas Nasional
4. Ibu Ichmi Yani Arinda Rohmah, S.Pd.,M.Sosio. selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Universitas Nasional. Penulis juga berterima kasih atas ilmu dan pelajaran yang diberikan selama masa perkuliahan.
5. Ibu Dr. Jeanne Noveline Tedja, S.IP., M.Kesos selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis, memberikan pelajaran, arahan, ilmu, dan dorongan semangat. Kritik dan saran yang beliau berikan menjadi motivasi penulis untuk semangat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Kamaruddin Salim, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah membimbing dan mendampingi penulis dalam menjalankan perkuliahan hingga akhirnya menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen FISIP Universitas Nasional khususnya Program Studi Sosiologi yang telah memberikan ilmu dan nasihat kepada penulis.

8. Kesayanganku, Ayahanda Ahmad Taufik. Beliau mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan sampai sarjana.
 9. Pintu surgaku, Ibunda Suamni. Beliau juga sangat mendidik, memotivasi, memberikan dukungan, dan menjadi wanita tangguh, serta selalu mendo'akan penulis agar bisa menyelesaikan sampai sarjana.
 10. Kepada orang tersayang, Min Yoongi, Park Jimin, Kim Taehyung, Kim Namjoon, Oh Sehun, Kim Junmyeon, Ridwan Alif Sugandi , Aridho Aji Nurohman, Serta teman-temanku, Khairani, Shafa Shalsabila.
 11. Kepada teman-teman terdekat selama perkuliahan berlangsung yaitu Hafidatus Safitri serta teman-teman Sosiologi 2021 lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas waktunya di kampus.
 12. Kampusku tercinta Universitas Nasional tempat saya menimba ilmu, Prodi Sosiologi yang telah mendidik dan memberi saya ilmu dengan baik.
 13. Erly Nurliana Rizki selaku Diri sendiri, yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Dan tidak mudah menyerah dalam kondisi apapun atau sesulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.
- Akhirnya, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik isi, bahasa, teknik penulisan, ketelitian, kerapian, dan metodologi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun perlu kiranya diberikan demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Terakhir, hanya kepada Allah semua dikembalikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kedepannya. Aamiin.

Jakarta, 17 Mei 2024



Erly Nurliana Rizki

NPM. 213503516082

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Nasional, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional **hak bebas royalti noneksklusif (non-exclusive royalty- free right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

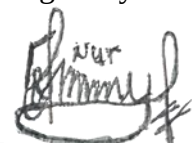
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat: Jakarta

Pada Tanggal: 19 Maret 2025

Yang menyatakan



Erly Nurliana Rizki

ABSTRAK

Nama : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Pada Anak Pecandu Game
Online Dalam Berinteraksi Sosial
(Studi Kasus Pada Siswa SMPN 29 Depok)

Fenomena pecandu game online pada anak-anak dan remaja semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Pecandu game online sering kali menghabiskan waktu yang signifikan di dunia virtual, yang berdampak pada interaksi sosial mereka di dunia nyata. Salah satu dampak signifikan dari popularitas game online, terutama di kalangan siswa SMP, adalah potensi terjadinya kecanduan. Sebagai pendidik juga harus mengontrol siswanya agar tidak bermain game online di lingkungan sekolah dan memberi edukasi bahwa berteman dengan yang lainnya itu penting. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis bagaimana anak-anak pecandu game online menggunakan simbol-simbol dalam game untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia virtual dan bagaimana hal ini mempengaruhi interaksi sosial mereka di dunia nyata. Metode penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif, informan penelitian ini sebanyak 10 Informan dengan mempertimbangkan saturasi data. Teknik pengambilan data dengan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik (George Herbert Mead). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam game online cenderung mengalami penurunan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial, yang terlihat dari penggunaan bahasa kasar dan kecenderungan marah ketika menghadapi situasi di luar permainan. Selain itu, anak-anak lebih memilih berinteraksi melalui platform digital daripada bertemu langsung dengan teman sebaya, yang dapat memicu isolasi sosial dan mengurangi kualitas hubungan dengan orang lain.

Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Anak Pecandu Game Online, Berinteraksi Sosial, Siswa SMPN 29 Depok

ABSTRACT

Name : Erly Nurliana Rizki
NPM : 213503516082
Title : Symbolic Interactions In Children Of Online
Game Adiccts In Social Interactions
(Case Study Of Students SMPN 29 DEPOK)

The phenomenon of online game addiction among children and teenagers has increased in recent years. Online gaming addicts often spend significant time in virtual worlds, which impacts their social interactions in the real world. One of the significant impacts of the popularity of online games, especially among junior high school students, is the potential for addiction. As educators, they must also control their students so that they do not play online games in the school environment and educate them that making friends with others is important. This research aims to analyze how children addicted to online games use in-game symbols to interact with other people in the virtual world and how this affects their social interactions in the real world. This research method uses qualitative methods, there are 10 informants for this research taking into account data saturation. Data collection techniques using in-depth interviews, observation and documentation. This research uses the theory of Symbolic Interactionism (George Herbeat Mead). The research results show that children who are involved in online games tend to experience a decline in communication and social interaction skills, which can be seen from the use of harsh language and a tendency to get angry when faced with situations outside the game. In addition, children prefer to interact via digital platforms rather than meeting their peers face to face, which can trigger social isolation and reduce the quality of relationships with other people.

Keywords: Symbolic Interaction, Children of Online Game Addicts, Social Interaction, Students of SMPN 29 Depok

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN REVISI SKRIPSI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Kegunaan Penelitian.....	9
1.5 Sistematika penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Kerangka Konsep dan Kerangka Teori.....	15
2.2.1 Anak.....	15
2.2.2 Game Online.....	20
2.2.3 Kecanduan.....	22
2.2.4 Interaksi Sosial	26
2.3 Kerangka Teori.....	31
2.3.1 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead.....	31
2.4 Kerangka Pemikiran	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1 Pendekatan Penelitian.....	40
3.2 Informan	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	44

3.5 Teknik Keabsahan Data.....	45
3.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Gambaran Umum Lokasi Studi	47
4.1.1 Sejarah Sekolah	47
4.1.2 Identitas Sekolah.....	49
4.1.3 Visi dan Misi SMPN 29 Depok.....	50
4.1.4 Struktur Organisasi SMPN 29 Depok.....	51
4.1.5 Data Siswa.....	52
4.1.6 Sarana dan Prasarana	53
4.1.7 Kegiatan Ekstra Kurikuler.....	54
4.2 Interaksi Sosial Anak Pecandu Game Online Dengan Teman Sebaya Berdasarkan Perspektif Teori Interaksi Simbolik.....	54
4.2.1 Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa	59
4.2.2 Jenis-Jenis Game	61
4.2.3 Peran Teman Sebaya Dalam Kecanduan Game	63
4.3 Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Anak Saat Berinteraksi Dengan Orang Lain.....	66
4.3.1 Dampak Platfrom Game Terhadap Hubungan Sosial.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah.....	51
Tabel 4. 2 Data Siswa.....	52
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana	53
Tabel 4. 4 Data Ekstra Kurikuler	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 SMPN 29 Depok.....	48
Gambar 4. 2 Lokasi SMPN 29 Depok	48

