

**PEMETAAN FAKTOR PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE
GENERASI Z**

SKRIPSI



Oleh:

Khansa Amelia Putri

NPM: 22043010287

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA
2026**

**PEMETAAN FAKTOR PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE
GENERASI Z**

SKRIPSI



Oleh:

Khansa Amelia Putri

NPM: 22043010287

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMETAAN FAKTOR PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE
GENERASI Z**

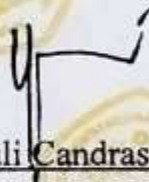
Disusun oleh:



Khansa Amelia Putri
NPM. 22043010287

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING



Dr. Yuli Candrasari, M.Si
197107302021212003

Mengetahui
DEKAN



Prof. Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMETAAN FAKTOR PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE GENERASI
Z**

oleh:

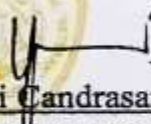
Khansa Amelia Putri
NPM. 22043010287

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur pada tanggal 26 Agustus 2026**

PEMBIMBING


Dr. Yuli Candrasari, M.Si
NIP. 197107302021212003

**TIM PENGUJI
KETUA**


Dr. Yuli Candrasari, M.Si
NIP. 197107302021212003

SEKRETARIS


Dra. Dyva Claretta, M.Si.
NIP. 196601072021212001

ANGGOTA


Mohammad Syarrafah, S.Sos.I., M.I.Kom
NIP. 199003082024061001

**Mengetahui
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK**


Prof. Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Khansa Amelia Putri
NPM : 22043010287
Angkatan : 2022
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Surabaya, 18 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Khansa Amelia Putri

NPM. 22043010287

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Dr. Yuli Candrasari, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan motivasi pada penulis.
4. Bapak Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis sejak mahasiswa baru.
5. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dukungan, dan semangat kepada penulis.
7. Sahabat dan teman dekat yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak. Sekian dari penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, 9 Mei 2026

Khansa Amelia Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, memetakan, dan mendeskripsikan faktor psikologis dan sosial yang melatarbelakangi kecanduan *game online* pada remaja Generasi Z di Kota Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas penggunaan *game online* di kalangan generasi z perkotaan yang berpotensi mengganggu produktivitas, kualitas tidur, dan interaksi sosial di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi terhadap delapan informan yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan indikator adiksi media digital. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, dengan Teori *Uses and Gratifications* dan Teori Determinisme Teknologi sebagai kerangka utama, didukung konsep Psikologi Komunikasi, deindividuasi dan model SIDE, *Online Disinhibition Effect*, serta *Cuelessness Model* untuk membaca dinamika komunikasi virtual dalam komunitas *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* terbentuk dari keterkaitan faktor psikologis, seperti kebutuhan regulasi emosi, pencarian identitas, dan kepuasan instan, dengan faktor sosial berupa konformitas kelompok, *Fear of Missing Out* (FOMO), dan kebutuhan ikatan emosional melalui komunitas virtual. Faktor sosial ditemukan lebih dominan dibandingkan faktor psikologis pada sebagian besar informan, meskipun kedua faktor tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada Generasi Z merupakan fenomena komunikasi digital yang terbentuk dari interaksi antara faktor psikologis, faktor sosial, dan karakteristik teknologi *game* yang dirancang untuk mempertahankan keterlibatan pemain.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, faktor psikologis; faktor sosial, Generasi Z, *Uses and Gratifications*, Surabaya

ABSTRACT

This study aims to identify, map, and describe the psychological and social factors underlying online gaming addiction among Generation Z adolescents in Surabaya. The study is motivated by the high intensity of online game use among urban Generation Z, which has the potential to disrupt productivity, sleep quality, and social interactions in the real world. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation involving eight informants selected through purposive sampling based on digital media addiction indicators. The data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, with Uses and Gratifications Theory and Technological Determinism Theory as the main theoretical frameworks, supported by concepts from Communication Psychology, deindividuation and the SIDE model, Online Disinhibition Effect, and the Cuelessness Model to examine the dynamics of virtual communication within gaming communities. The findings indicate that online gaming addiction is formed through the interaction of psychological factors, such as the need for emotion regulation, identity seeking, and instant gratification, and social factors, including group conformity, Fear of Missing Out (FOMO), and the need for emotional bonds within virtual communities. Social factors were found to be more dominant than psychological factors among most informants, although the two factors are interconnected and cannot be separated. This study concludes that online gaming addiction among Generation Z is a digital communication phenomenon shaped by the interaction of psychological factors, social factors, and the technological characteristics of games designed to maintain player engagement.

Keywords: *online game addiction, psychological factors, social factors, Generation Z, Uses and Gratifications, Surabaya*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Tinjauan Pustaka.....	12
2.1.1 Uses and Gratifications Theory.....	12
2.1.2 Teori Determinisme Teknologi dalam Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.1.3 Generasi Z dan Penggunaan <i>Game Online</i>	17
2.1.4 Konsep Psikologi Komunikasi.....	18
2.1.5 Faktor Psikologis dalam Kecanduan <i>Game Online</i>	21
2.1.6 Faktor Sosial dalam Kecanduan <i>Game Online</i>	23
2.1.7 Kecanduan <i>Game Online</i>	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Pendekatan Penelitian.....	31
3.2 Definisi Konseptual.....	31
3.2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	32

3.2.2 Faktor Psikologis.....	32
3.2.3 Faktor Sosial.....	33
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.4 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6 Analisis Data.....	38
3.7 Keabsahan Data.....	40
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Umum dan Subjek Penelitian.....	40
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	40
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	41
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	43
4.2.1 Indikator dan Perilaku Adiktif.....	43
4.2.2 Faktor Psikologis yang Melatarbelakangi Kecanduan Game Online.....	49
4.2.3 Faktor Sosial yang Melatarbelakangi Kecanduan <i>Game Online</i>	64
4.3 Pembahasan.....	76
4.3.1 Pemetaan Faktor Psikososial Kecanduan <i>Game Online</i>	76
4.3.2 Analisis Dominasi Faktor Sosial atas Faktor Psikologis.....	80
4.3.3 Integrasi Determinisme Teknologi, <i>Uses and Gratifications</i> , dan Konformitas Sosial.....	83
BAB 5 KESIMPULAN.....	87
5.1 Simpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 4.1 Profil Informan Penelitian.....	42
Tabel 4.2 Dominasi Faktor Psikologis dan Faktor Sosial.....	78
Tabel 4.3 Frekuensi Aspek Faktor Psikologis dan Sosial.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4.1 Pemetaan Faktor Psikosoial.....	77