

SKRIPSI

**PENGALAMAN KOMUNIKASI MAHASISWA YANG
MENGALAMI ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KELUARGA
DI YOGYAKARTA**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana Keperawatan
pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh

FRISKA DWI APRILIA

20170320107

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2021

SKRIPSI

**PENGALAMAN KOMUNIKASI MAHASISWA YANG
MENGALAMI ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KELUARGA
DI YOGYAKARTA**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana Keperawatan
pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh

FRISKA DWI APRILIA

20170320107

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Friska Dwi Aprilia

NIM : 20170320107

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Faultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Yogyakarta, 7 Mei 2021

Yang membuat pernyataan



Friska Dwi Aprilia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l'amin segala puji bagi Allah SWT atas izin-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses pembuatan skripsi ini. Dengan bangga skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Terimakasih kepada Bapak Yanuar Fahrizal., Ns., M.Kep., S.Kep. Jiwa yang selalu memberikan semangat dan bantuannya sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Terimakasih kepada seluruh Partisipan yang telah membantu jalannya penelitian dan bersedia melakukan wawancara dengan saya.
3. Terimakasih kepada Ayah dan Mama tercinta, Eko Muji Wihandono dan Fri Andri Yanti yang selalu memberikan doa, dukungan, arahan dan kasih sayang dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya Silfia Wahyuni, Trie Ardi Febrianti, Rahmatika Aulian dan Wukufia A. Anggiri yang telah menyemangati saya dalam menulis skripsi.
5. Terimakasih kepada Ririn Andrea yang selalu mendukung dan menemani saya dalam proses penyusunan skripsi serta Hafizudin S, Delia Winada, Bella Catherine dan Reny Nur S. selaku teman satu bimbingan yang selalu memberi semangat.
6. Terimakasih kepada Fauzaan Rusydi Atmaja yang selalu setia menjadi *support system* untuk saya.
7. Terimakasih kepada teman-teman NCC Emergency Angkatan 9 atas segala bentuk semangat yang kalian berikan, semoga kita semua dapat menjadi orang-orang yang dapat berguna bagi siapa saja.
8. Terimakasih kepada semua teman-teman PSIK 2017 yang luar biasa, semoga kita semua dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengalaman Komunikasi Mahasiswa Yang Mengalami Adiksi *Game Online* Pada Keluarga Di Yogyakarta”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas akhir Program Studi Ilmu Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari, bahwa sampai terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M.Kes selaku dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Ibu Shanti Wardaningsih, M.Kep., NS.Sp.Kep Jiwa.,Ph.D., selaku Penguji dan Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Yanuar Fahrizal, M.Kep., Ns.,Sp.Kep. Jiwa, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, waktu serta dukungan untuk penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam mengerjakan skripsi ini namun apabila masih ada kekurangan penulis meminta masukan serta sarannya.

Yogyakarta, 7 Mei 2021



Friska Dwi Aprilia

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
Abstrak.....	x
Abstract.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN TEORI.....	10
A. Telaah Teoritis	10
1. Komunikasi	10
2. Komunikasi Dalam Keluarga.....	14
3. Mahasiswa.....	17
4. Game Online	20
5. Adiksi	23
6. Adiksi Game Online.....	25
B. Krangka Teori	29
C. Kerangka Konsep.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	31

B. Sample.....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
D. Variable Penelitian	32
E. Definisi Operasional.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Uji Keabsahan	34
H. Teknik Pengumpulan Data	36
I. Analisis Data	38
J. Etika Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	92
C. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian	108
BAB V KESIMPILAN DAN SARAN	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	116
LAMPIRAN 1	117
LAMPIRAN 2	118
LAMPIRAN 3.....	119
LAMPIRAN 4.....	121
LAMPIRAN 5	123
LAMPIRAN 6.....	124
LAMPIRAN 7	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	29
Gambar 2. Kerangka Konsep	30
Gambar Tema 1: lingkungan mempengaruhi mahasiswa bermain <i>game online</i>	48
Gambar Tema 2: ketidakpedulian mahasiswa dan orang tua terhadap masalah adiksi <i>game online</i>	55
Gambar Tema 3: pemahaman mahasiswa tentang pentingnya komunikasi dengan orang tua	65
Gambar Tema 4: intensitas komunikasi mahasiswa dengan orang tua.....	70
Gambar Tema 5: perubahan komunikasi mahasiswa dengan orang tua akibat adiksi <i>game online</i>	73
Gambar Tema 6: dampak pola asuh orang tua pada perilaku mahasiswa bermain <i>game online</i>	83
Gambar Tema 7: adiksi <i>game online</i> menjadi penyebab masalah mahasiswa dengan orang tua	85