

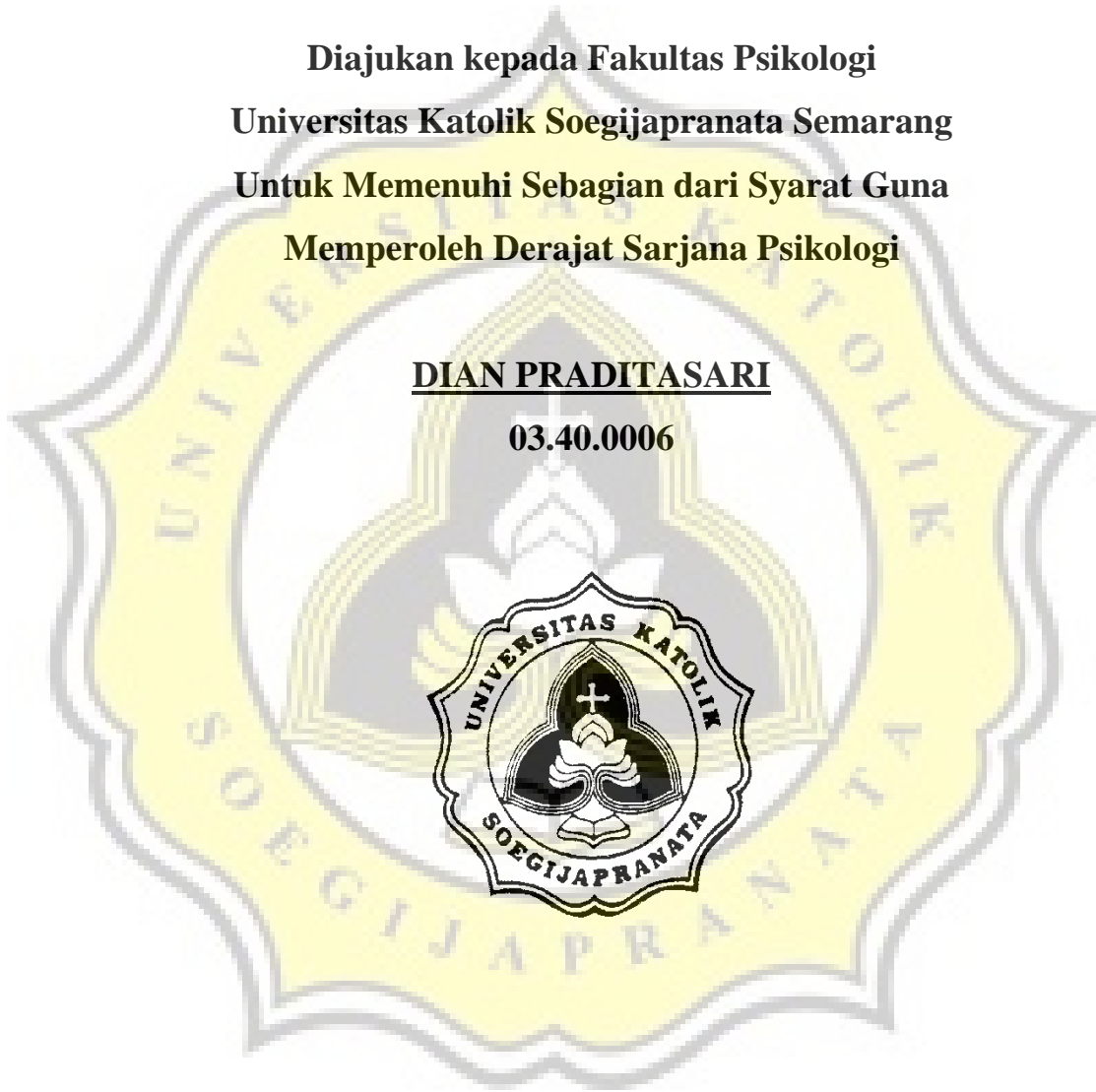
PROFIL *NEED* DAN *PRESS* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

DIAN PRADITASARI

03.40.0006



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2009

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Katolik Soegijapranata Semarang
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**

Pada Tanggal:
19 Februari 2009

Mengesahkan
Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata
Dekan,

(Th. Dewi Setyorini, S.Psi, MSi)

Dewan Penguji :

1. DR. M. Sih Setija Utami, M.Kes
2. Dra. Lucia Hernawati, MS
3. Drs. George Hardjanta, M.Si

PERSEMBAHAN



- Karya ini kupersembahkan -
kepada

Papa, Mama, Ompah, Kakak
yang selalu setia dengan doa dan cintanya
kepada penulis.

MOTTO



**Apa gunanya berada di antara semua ini O
kehidupan?**

**Bahwa kalian ada di sini – bahwa kehidupan ada
dan jati diri itu ada**

**Bahwa sandiwara yang hebat ini terus berlanjut
dan kalian bisa menyumbangkan sebuah syair**

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat kasih dan kuasa-Nya peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di bangku perguruan tinggi untuk pertama kalinya. Peneliti menyadari bahwasanya skripsi ini terwujud atas karunia serta dukungan dari berbagai pihak.

Semangat, doa, dan banyak dukungan immaterial dari berbagai pihak itulah yang membuat peneliti mampu menyelesaikan tugas ini hingga akhir. Melalui halaman ini, dengan penuh kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada :

1. Ibu Th.Dewi Setyorini, S.Psi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan izin bagi terlakasnya penelitian ini.
2. Bapak George Hardjanto, MSi, selaku Dosen pembimbing utama dan Dosen Wali yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan banyak waktu, pemikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan dan dukungan moril kepada peneliti.
3. Mas Inang, Mas Gandhi, mbak Ike, mbak Tati, mbak Retno dan segenap karyawan Tata Usaha yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran pengurusan administrasi.
4. Papa dan Mama atas cinta, doa dan dukungan moril yang tiada henti. Terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada penulis.
5. Ompah, Iyuz, dan Aya yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
6. Muh. Rahmat Wibisono, terima kasih banyak telah mengajarku banyak hal dan mengisi ribuan hariku dengan keajaiban-keajaiban kecil. *Unforgettable.*

7. *Titi Kriti Resti, Miun Mikha, Nonik Esther, T-Rex Dian, Mama Dewiq, Menox, Dante, dek Adit, Kangmas Jozzu, Londho...makasih buat persahabatan dan bersenang-senangnya selama ini. Love u!*
8. *Adek Tya dan Tikung, stay together, and grow up together sist!*
9. *Antie, Trimey, Pak Ake, mas Dino, Dyota, Rafael, makasih banget buat sumbangan pemikirannya. Kalian merapikan isi otakku.*
10. *Seluruh subyek penelitian, makasih udah mau bantu penelitian ini..*
11. *The last, but not least...for Kakak "the old bull" dan Dedek "my babe" terimakasih atas dukungan, canda tawa dan kasih sayangnya. Aku tak akan sempurna tanpa kalian, kalian yang tercinta.*

Tidak ada yang peneliti bisa lakukan kecuali mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan semoga Tuhan memberikan limpahan berkat, kasih dan karunia-Nya kepada kalian semua.

Semarang, Februari 2009

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Pemain <i>Game Online</i>	9
1. Pengertian Pemain <i>Game Online</i>	9
2. Faktor yang mempengaruhi pemain <i>Game Online</i>	10
a. Faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi	
<i>Netter</i>	10
b. Faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi	
pemain <i>game online</i>	11
3. Dampak yang ditimbulkan oleh <i>Game Online</i>	11
B. <i>Need</i> dan <i>Press</i>	15
1. Pengertian <i>Need</i> dan <i>Press</i>	15
2. Klasifikasi Kebutuhan	17
3. Macam-macam kebutuhan.....	20

	4. Macam-macam tekanan	25
	C. <i>Need</i> dan <i>Press</i> Pemain <i>Game Online</i>	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
	A. Paradigma Penelitian Kualitatif	33
	B. Subyek Penelitian	34
	C. Metode Pengumpulan Data.....	36
	1. Wawancara	36
	2. <i>Testing</i>	37
	3. Observasi	38
	D. Prosedur Pengambilan Data.....	39
	E. Teknik Analisis Data.....	39
	F. Uji Kesahihan dan Keandalan	40
BAB IV	LAPORAN PENELITIAN	42
	A. Orientasi Kancan Penelitian	42
	B. Pelaksanaan Penelitian.....	42
	C. Hasil Penelitian dan Pembahasan	45
	1. Kasus 1.....	45
	2. Kasus 2.....	71
	3. Kasus 3.....	97
BAB V	PEMBAHASAN	116
	A. Rangkuman Subyek <i>Game Online</i>	116
	B. Pembahasan	127
BAB VI	PENUTUP	131
	A. Kesimpulan	131
	B. Saran	132
	DAFTAR PUSTAKA	135
	LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: <i>Needs</i> Subyek 1	64
Tabel 2	: <i>Press</i> Subyek 1	64
Tabel 3	: Konflik Subyek 1	64
Tabel 4	: Intensitas Kebutuhan Yang Muncul Subyek 1	70
Tabel 5	: Intensitas Tekanan Yang Muncul Subyek 1	70
Tabel 6	: <i>Needs</i> Subyek 2	89
Tabel 7	: <i>Press</i> Subyek 2	89
Tabel 8	: Konflik Subyek 2.....	89
Tabel 9	: Intensitas Kebutuhan Yang Muncul Subyek 2.....	96
Tabel 10	: Intensitas Tekanan Yang Muncul Subyek 2.....	96
Tabel 11	: <i>Needs</i> Subyek 3	110
Tabel 12	: <i>Press</i> Subyek 3.....	111
Tabel 13	: Konflik Subyek 3.....	111
Tabel 14	: Intensitas Kebutuhan Yang Muncul Subyek 3.....	115
Tabel 15	: Intensitas Tekanan Yang Muncul Subyek 3	115
Tabel 16	: Karakteristik Pelaku <i>Game Online</i>	116
Tabel 17	: Identifikasi <i>Needs</i> Pelaku <i>Game Online</i>	121
Tabel 18	: Identifikasi <i>Press</i> Pelaku <i>Game Online</i>	124
Tabel 19	: Identifikasi Konflik Pelaku <i>Game Online</i>	126

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	136
Lampiran Pedoman Wawancara	137
Lampiran Pedoman Observasi	138
Lampiran Analisa Reduksi Subyek 1	140
Lampiran Analisa Reduksi Subyek 2	144
Lampiran Analisa Reduksi Subyek 3	150
Lampiran Hasil Tes TAT Subyek 1	152
Lampiran Hasil Tes TAT Subyek 2	161
Lampiran Hasil Tes TAT Subyek 3	173
Lampiran Surat Keterangan Penelitian	

