

**FENOMENA GAME ONLINE GENSHIN IMPACT (STUDI PADA  
PERILAKU SOSIAL BAGI REMAJA DI PACAR KEMBANG KOTA  
SURABAYA)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

dalam bidang Sosiologi



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**Camelia Rashedah Widyadhana**

**NIM 10040320083**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
MARET 2024**

## PERNYATAAN

### PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

*Bismillahirrohmanirrohim*

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Camelia Rashedah Widyadhana

NIM : 10040320083

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : **Fenomena Game Online Genshin Impact (Studi Pada Perilaku Sosial Bagi Remaja Di Pacar Kembang Kota Surabaya)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini benar-benar hasil karya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai plagiasi, saya bersedia menanggung atas segala konsekuensi hukum yang sedang berlaku.

Surabaya, 24 Januari 2024

Yang menyatakan,



**Camelia Rashedah Widyadhana**

**10040320083**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah memeriksa dan memberikan arahan terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Camelia Rashedah Widyadhana  
Nim : 10040320083  
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul : “*FENOMENA GAME ONLINE GENSHIN IMPACT (STUDI PADA PERILAKU SOSIAL BAGI REMAJA DI PACAR KEMBANG KOTA SURABAYA)*”, saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut dapat diajukan sebagai salah satu persyaratan bagi yang bersangkutan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang sosiologi.

Surabaya, 24 Januari 2024

Dosen Pembimbing



Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag, M.Si

NIP. 197504232005011002

## PENGESAHAN

Skripsi oleh Camelia Rashedah Widyadhana dengan judul “Fenomena Game Online Genshin Impact (Studi Pada Perilaku Sosial Bagi Remaja Di Pacar Kembang Kota Surabaya)” telah di pertahankan dan ditanyakan lulus di depan tim penguji Skripsi pada tanggal 14 Maret 2024.

### TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag, M.Si  
NIP. 197504232005011002

Penguji II

Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, M.Si  
NIP. 197607182008012022

Penguji III

Dr. Amal Taufik, S.Pd., M.Si  
NIP. 197008021997021001

Penguji IV

Masitah Effendi, M.Sosio  
NIP. 199105172020122027

Surabaya, 14 Maret 2024


Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Dekan,



  
Prof. Dr. Abd. Chalik, M.Ag  
NIP. 197306272000031002

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Camelia Rashedah Widyadhara  
NIM : 10040320083  
Fakultas/Jurusan : FISIP / SOSIOLOGI  
E-mail address : Cameliarw4@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Fenomena Game Online Genshin Impact (Studi Pada Perilaku  
Sosial Bagi Remaja Di Pacar Kembang Kota Surabaya)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Maret 2024

Penulis

( Camelia Rashedah .W )  
*nama terang dan tanda tangan*

## ABSTRAK

**Camelia Rashedah Widyadhana, 2024.** “*Fenomena Game Online Genshin Impact (Studi Pada Perilaku Sosial Bagi Remaja Di Pacar Kembang Kota Surabaya)*”. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

**Kata kunci :** *Game online, Perilaku Sosial, Remaja, Genshin Impact*

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis perilaku sosial pada remaja yang sedang bermain game online *Genshin Impact*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pencarian data secara *purposive sampling* dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data pada penelitian menggunakan triangulasi. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni faktor yang menyebabkan remaja sering bermain game online *Genshin Impact* disebabkan oleh adanya faktor hiburan karena pada game online *Genshin Impact* dapat mengalihkan stress dan meningkatkan suasana hati pada remaja, faktor lingkungan karena berdasarkan hasil penelitian bahwa remaja terpengaruh untuk bermain game online *Genshin Impact* secara terus menerus akibat dari ajakan teman sebayanya dan remaja terpengaruh untuk bertutur kata yang kurang sopan karena pada game ini sangat menantang bagi mereka, Faktor kurangnya monitoring orang tua dapat menyebabkan remaja dapat memiliki kebebasan untuk mengakses game online *Genshin Impact* karena orang tua mereka disibukkan oleh pekerjaannya sehingga tidak ada waktu untuk memonitoring anaknya, Faktor tekanan sosial yang telah dialami oleh remaja di Pacar Kembang karena mereka memiliki ekspektasi sosial yang tinggi untuk memenuhi standart orang lain agar mereka diterima dilingkungan sosialnya, faktor kompetisi menjadi motivasi bagi remaja di Pacar Kembang untuk memainkan game *Genshin Impact* secara intensif agar mereka dapat melatih skill dalam bermain game online *Genshin Impact* supaya menjadi pemain yang handal. (2) bentuk-bentuk perubahan perilaku social pada remaja setelah bermain game online *Genshin Impact*. Terdapat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja melakukan isolasi sosial seperti pembatasan hubungan sosial dengan orang lain dilingkungan sekitarnya, remaja di Pacar Kembang mengalami adanya suatu perubahan pada perilakunya seperti mereka memiliki sifat yang malas dalam melakukan kegiatan produktif sehingga remaja mengalami adanya penurunan produktifitas, remaja juga mengalami ketergantungan pada game online *Genshin Impact* sehingga remaja tidak bisa membagi waktunya untuk melakukan kegiatan sosial dan berinteraksi dengan orang lain, kemudian remaja yang sering bermain game online *Genshin Impact* akan muncul sikap individualisme tanpa memeperhatikan situasi sosial disekitarnya karena mereka fokus pada game online *Genshin Impact*, remaja di Pacar Kembang merasa kurangnya rasa percaya diri untuk melakukan komunikasi dengan orang lain karena mereka kurang mampu dalam mengembangkan cara berkomunikasi dengan baik sehingga mereka memilih untuk memainkan game online *Genshin Impact*.

## ABSTRACT

**Camelia Rashedah Widyadhana, 2024.** *"The Phenomenon of the Online Game Genshin Impact (Study of Social Behavior for Teenagers in Pacar Kembang, Surabaya City)". Sociology Study Program Thesis, Faculty of Social and Political Sciences, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya.*

**Keywords:** *Online games, Social Behavior, Teenagers, Genshin Impact*

*This research was conducted with the aim of analyzing the social behavior of teenagers who are playing the online game Genshin Impact. The method used in this research is qualitative with data search techniques using purposive sampling and data collection through observation, interviews and documentation. Validity of data in research using triangulation. Based on the results of research conducted by researchers, namely the factors that cause teenagers to often play the online game Genshin Impact are caused by entertainment factors because the online game Genshin Impact can divert stress and improve mood in teenagers, environmental factors because based on research results that teenagers are affected to play the online game Genshin Impact continuously as a result of invitations from their peers and teenagers are influenced to speak impolite words because this game is very challenging for them. The lack of parental monitoring can cause teenagers to have the freedom to access the online game Genshin Impact because their parents are busy with their work so they don't have time to monitor their children. The social pressure factor experienced by teenagers in Pacar Kembang is because they have high social expectations to meet other people's standards so that they are accepted in their social environment. The competition factor is a motivation for teenagers in Kembang's girlfriend to play the Genshin Impact game intensively so that they can practice their skills in playing the online game Genshin Impact to become skilled players. (2) forms of change in social behavior in teenagers after playing the online game Genshin Impact. There are research results showing that teenagers practice social isolation, such as limiting social relationships with other people in the surrounding environment, teenagers in Pacar Kembang experience a change in their behavior, such as they have a lazy nature in carrying out productive activities so that teenagers experience a decrease in productivity, teenagers also experience dependency on the online game Genshin Impact so that teenagers cannot divide their time to carry out social activities and interact with other people, then teenagers who often play the online game Genshin Impact will develop an attitude of individualism without paying attention to the social situation around them because they focus on the online game Genshin Impact, teenagers at Pacar Kembang feel they lack confidence in communicating with other people because they lack the ability to develop a good way of communicating, so they choose to play the online game Genshin Impact.*

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>Motto .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. LATAR BELAKANG MASALAH.....</b>	<b>1</b>
<b>B. FOKUS PENELITIAN.....</b>	<b>5</b>
<b>C. TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>D. MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>E. DEFINISI KONSEPTUAL .....</b>	<b>7</b>
<b>F. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
<b>G. PENELITIAN TERDAHULU.....</b>	<b>17</b>
<b>H. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI .....</b>	<b>28</b>
<b>BAB II PERSPEKTIF TEORI BEHAVIORAL SOCIOLOGY (B.F SKINNER) ....</b>	<b>30</b>
<b>A. Teori Behavioral Sociology (B.F Skinner) .....</b>	<b>30</b>
<b>B. Relevansi Teori dengan Fenomena Game Online Genshin Impact (Studi     Pada Perilaku Sosial Bagi Remaja Di Pacar Kembang Kota Surabaya) .....</b>	<b>32</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>B. Situasi Sosial, Sampel, dan Teknik Sampling .....</b>	<b>36</b>
<b>C. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>42</b>
<b>D. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>47</b>
<b>E. Teknik Validasi Data .....</b>	<b>54</b>





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Data Informan Penelitian .....	40
<b>Tabel 3. 2</b> Tabel Observasi Game Online Genshin Impact .....	44
<b>Tabel 4. 1</b> Data Penduduk Kelurahan Pacar Kembang .....	59



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4. 1</b> Kantor Kelurahan Pacar Kembang.....	56
<b>Gambar 4. 2</b> Letak Geografis Kelurahan Pacar Kembang .....	57
<b>Gambar 4. 3</b> Game Genshin Impact Mode Co-op.....	63
<b>Gambar 4. 4</b> Komunitas Roemah Soekotjo pada Genshin Impact.....	65
<b>Gambar 4. 5</b> Fenomena Bermain Game Online Genshin Impact Pada Remaja ..	67
<b>Gambar 4. 6</b> Situasi Remaja Saat Bermain Game Online Genshin Impact di Warkop Nusantara .....	80



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna, 2004.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Anwar Sanusi. *Metodologi Penelitian Bisnis ; Disertai Contoh Proposal Penelitian Bidang Ilmu Ekonomi Dan Manajemen*. Salemba Empat, 2011.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Baron, Robert A., and Donn Byrne. *Psikologi Sosial*. 10th ed. Jakarta: Erlangga, 2004.
- Bogdan, Robert, Taylor, and Steven J. *Introduction to Qualitative Research Methods A Phenomenological Approach to the Social Sciences*. John Wiley & Sons, 1975.
- Budiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. 2nd ed. Surakarta: UNS Press, 2013.
- Cooper, Donald R., and Pamela S. Schindler. *Business Research Methods*. 9 th. New York: McGraw Hill, 2006.
- Creswell John. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Daymon, Christine, Immy Holloway, Cahya Wiratama, and Santi Indra Astuti. *Metode-Metode Riset Kualitatif Dalam Public Relations & Marketing Communications*. Yogyakarta: Bentang, 2008.
- Djam'an Satori, and Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- DR. W.A. Gerungan DIPL. PSYCH. *Psikologi Sosial*. PT. Refika Aditama, 2010.
- Gisely Vionalita S.KM, M.Sc. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," 2020, 0–17.
- Gunarsa, Prof. Dr. Singgih D dan Dra. Ny. Y. Singgih D. Gunarsa. 2004. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- H. Nana Sudjana, and H. Awal Kusumah. *Proposal Penelitian Di Perguruan Tinggi*. 3rd ed. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Hakim, Abdul. *Pengelolaan Perubahan Berbasis Nilai-Nilai Islami*, 2015.
- Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal Dan Laporan Penelitian*. UMM Press, 2004.
- Hardani, S., M.SiNur Hikmatul Auliya, M. Helmina Andriani, S. Roushandy Asri Fardani, S. Ustiawaty, M.Farm. Fatmi Utami, and Dhika Juliana Sukmana





- Farida Aryani Rahmawaty, Syamsul Bachri Talib, "PERILAKU GAME ONLINE, DAMPAK DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS PADA SISWA DI SMP NEGERI 2 RANTEPAO)," no. 1 (2021): 1–14.
- Gunawan, I Made Sonny, and Baiq Alda Sofya Farliyani. "Pengaruh Teknik Self Instruction Terhadap Kecanduan Game Online Pada Siswa." *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2022).
- Haqiqi, Akhmad Nur, and Abd. Muhith. "Efek Negatif Bermain Game Online 'Free Fire Battlegrounds' Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember." *Journal of Social Studies* 1, no. 2 (2021): 60–72.
- Kurnada, Nada, and Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021):
- Mardotillah, I. "Teknik Aversi Dalam Menangani Remaja Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Warnet Kelurahan Sumur Pecung Kota Serang)," 2019.
- Masyita, Alfin. R. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang." *Ucv* I, no. 02 (2016): 390–92.
- Morrison, R. B. "Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist." *The Modern Schoolman* 13, no. 2 (1936): 43–43.
- Mustaqim. "PARADIGMA PERILAKU SOSIALDENGAN PENDEKATAN BEHAVIORISTIK(Telaah Atas TeoriBurrhusm Frederic Skinner)." *Journal of Chemical Information and Modeling* 12 Suppl 1, no. 9 (2005): 2.
- Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, Henry Januar Saputra. "ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ASPEK KEHIDUPAN SOSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 07 KENDALDOYONG KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. August (2016): 128.
- Nurfirdaus, Nunu, and Risnawati. "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten)." *Jurnal Lensa Pendas* 4, no. 1 (2019): 36–46.
- Nurjannah, Nifta, and Budi Santosa. "Perilaku Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam." *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 3 (2022): 257–66.
- Nurlaela and Sangkala Ibsik, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," No. 1 (2017), 93–104.
- Young, Kimberly S. "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder." *Cyberpsychology and Behavior* 1, no. 3 (1998): 237–44.
- Zahraputeri, Alfia, and Lusianus Kusdibyo. "Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan Genshin Impact." *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2021, 1273-

78.

### C. Internet

*Genshin Impact Wiki Indonesia* diakses pada tanggal 21 November 2023 melalui [https://genshin-impact.fandom.com/id/wiki/Genshin\\_Impact](https://genshin-impact.fandom.com/id/wiki/Genshin_Impact)

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)* diakses pada tanggal 21 November 2023 melalui <https://kbbi.web.id/fenomena>

KEMENAG RI. Qs Al-Baqarah : 153, diakses pada tanggal 20 Januari 2024 melalui <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/153>

Septi. “Definisi Kelompok Menurut Para Ahli,” n.d. [https://www.academia.edu/17234712/Definisi\\_Kelompok\\_Menurut\\_Para\\_Ahli](https://www.academia.edu/17234712/Definisi_Kelompok_Menurut_Para_Ahli) (diakses tanggal 21 September 2023, pukul 23.14).

### D. Wawancara

Wawancara Azka Tiara, di Jl. Kedung Sroko 3 No.19 pada tanggal 16 Desember 2023

Wawancara Defira Syakina Salwa Ramadhani, di Jl. Pacar Kembang 3 No.29 pada tanggal 2 Desember 2023

Wawancara Defita Aulia, di Jl. Kalikepiting Jaya VIII No.2 pada tanggal 3 Desember 2023

Wawancara Dhemas Sena, di Jl. Pacar Keling V No.58 pada tanggal 2 Desember 2023

Wawancara Dimas, di Jl. Kalikepiting 49/8 pada tanggal 10 Desember 2023

Wawancara Estralita Oriel Gadis Kalim, di Jl. Bronggalan Sawah VF No. 29F pada tanggal 2 Desember 2023

Wawancara Kalinda Zora Najwa Khoirunnisa, di Jl. Kedung Sroko 1 No.19 pada tanggal 10 Desember 2023

Wawancara Kenzie Anggun Dara, di Jl. Bronggalan Sawah VF No. 28F pada tanggal 3 Desember 2023

Wawancara Muhammad Rofi’I, di Jl. Kalikepiting VI No.11 pada tanggal 10 Desember 2023

Wawancara Ravanda, di Jl. Bronggalan Sawah V No.31 pada tanggal 17 Desember 2023