

ABSTRAK

Brian Pradipta, 111111086, *Proses Coping pada Remaja Mantan Pecandu Game Online*, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2016
xvi + 99 halaman + 4 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses coping remaja sebelum berhenti dari adiksi game online dan setelah berhenti dari adiksi game online. Proses coping terdiri dari beberapa tahap, yaitu: 1) situasi penentu, yang merupakan pendorong munculnya coping; 2) proses penilaian, yang terdiri dari penilaian primer dan sekunder dimana individu menilai situasi yang dihadapi dan sumber daya yang dimiliki untuk mengatasinya; 3) coping, respon individu terhadap situasi atau stressor; dan 4) hasil, yang merupakan perubahan yang dialami setelah melakukan coping (Frydenberg, 1997)

Penelitian dilakukan pada 4 partisipan yang terdiri dari 3 laki-laki dan 1 perempuan. Partisipan penelitian ini merupakan individu yang pernah mengalami adiksi game online ketika remaja. Partisipan setidaknya telah berhenti dari adiksinya setidaknya selama 8 bulan. Pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis tematik dengan melakukan coding terhadap hasil transkrip wawancara yang kemudian dianalisis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua partisipan memiliki perbedaan dalam proses coping sebelum berhenti dari adiksi game online dan setelah berhenti dari adiksi game online. Perbedaan tersebut terletak pada cara coping mereka dimana sebelum berhenti dari adiksi game online mereka menggunakan game online sebagai coping utama mereka dalam permasalahan sehari-hari. Setelah berhenti dari adiksinya, semua partisipan cenderung melakukan aktivitas yang dilakukan bersama orang lain seperti jalan-jalan bersama atau sekedar mengobrol sebagai coping mereka

Kata Kunci: Proses Coping, Adiksi, Remaja, Online Game
Daftar Pustaka: 33 (1984-2014)

ABSTRACT

Brian Pradipta, 11111086 Adolescence's Coping Process of former Game Online Addict, *Undergraduate Thesis*, Faculty of Psychology Universitas Airlangga Surabaya, 2016

xvi + 99 pages + 4 appendixes

The aim of this research was to understand the adolescence coping process on pre-game online addiction and post-game online addiction. The coping process consists of several phases: 1) situational determinants, that urge individual to coping; 2) appraisal, which consists of primary and secondary appraisal in which individual assess the situation they're in and resources they have to mitigate the situation; 3) coping, the individual responses to situation or stressor; 4) outcomes, changes as the result of coping (Frydenberg, 1997)

This research conducted on 4 participants that consist of 3 boys and 1 girl. All participants were former game online addict in their adolescence. The participants have been recovered from the addiction for at least 8 months. Qualitative method was used to collect the data. The analysis technique that was used was thematic analysis with coding on every interview transcript that afterwards was being analyzed.

The results of this study showed that there were differences in coping process of all participants before and after game online addiction. Before they were recovered from online game addiction, their coping mainly was playing online game to deal with everyday stress. After they have recovered from the addiction, all participants tend to do other activities such as hanging out or just chat with their friends as a coping.

Keywords: Coping Process, Addiction, Adolescence, Online Game

References: 33 (1984-2014)