

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL SISWA SMAN X KABUPATEN BEKASI**

SKRIPSI

Cevito Rahadian Satya Putra

19.E1.0180



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

**HUBUNGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL SISWA SMAN X KABUPATEN BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Oleh :

Cevito Rahadian Satya Putra

19.E1.0180



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SEMARANG

2023

ABSTRAK

Kebiasaan bermain *game online* membuat individu terasing dari lingkungannya. kecanduan bermain *game online* umumnya dilakukan seorang diri, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan *game online*, semakin sedikit waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman seusianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa SMAN X di kabupaten Bekasi. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa SMAN X di kabupaten Bekasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 111 orang yang bermain game online dengan usia 15-18 tahun dan merupakan siswa SMAN X di kabupaten Bekasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling insidental. Skala pengukuran penelitian yang digunakan adalah skala Kecanduan *Game Online* dan skala interaksi sosial. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Spearman dengan nilai Rho = -0,298 dengan nilai signifikansi 0.001 ($p < 0.01$) artinya terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial. Semakin tinggi tingkat kecenderungan kecanduan game online maka semakin rendah tingkat interaksi sosial, begitu juga sebaliknya. Hipotesis yang diajukan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa SMAN X di Kabupaten Bekasi.

Kata Kunci : Kecanduan Game online, Interaksi sosial, SMA

ABSTRACT

The habit of playing online games makes individuals alienated from their environment. addiction to playing online games is generally done alone, and it is done in quite a long time. The more addicted to online games, the less time available to interact with friends their age. This research aims to determine the relationship between the tendency of online game addiction to social interaction in students of SMAN X in Bekasi kabupaten. The hypothesis in this research study is that there is a negative relationship between online game addiction to social interaction in students of SMAN X in Bekasi Kabupaten. The subjects in this research are 111 people who played online games with an age range of 15-18 years and were students of SMAN X in Bekasi kabupaten. The sampling technique used in this research is incidental sampling. The research measurement scale used is the Online Game Addiction scale and the social interaction scale. Data analysis in this research used Spearman with a value of $Rho = -0.298$ with a significance value of 0.001 ($p < 0.01$) meaning that there is a very significant negative relationship between online game addiction and social interaction. The higher the level of online game addiction tendency, the lower the level of social interaction, and same as opposite of it. The proposed hypothesis is accepted, so it can be concluded that there is a negative relationship between online game addiction and social interaction in students of SMAN X in Bekasi Kabupaten.

Keywords: Online Game Addiction, Social Interaction, Senior High School

