

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA AKHIR DI KOTA
JAKARTA DAN TANGERANG SELATAN**

SKRIPSI

Robert Bagas Setyowadi

20.E1.0140



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA AKHIR DI KOTA JAKARTA DAN TANGERANG SELATAN

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:

Robert Bagas Setyowadi

20.E1.0140



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Akhir Di Kota Jakarta Dan Tangerang Selatan

(The Relationship between Online Game Addiction and Social Interaction in Late Adolescents in the Cities of Jakarta and South Tangerang)

Robert Bagas Setyowadi, Bartolomeus Yofana Adiwena

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

Abstrak

Interaksi sosial yang baik merupakan hal penting bagi para remaja, tidak hanya untuk memenuhi tugas perkembangannya, tetapi juga memudahkan mereka untuk bersosialisasi dengan masyarakat. Suatu hubungan yang bersifat dinamis, dimana dalam hubungan tersebut terjadi antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi dan adanya reaksi timbal balik dalam proses komunikasi disebut sebagai interaksi sosial. Perkembangan teknologi yang begitu pesat juga dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang, salah satunya *game online* yang dapat mempengaruhi Interaksi sosial seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja akhir. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja akhir. Penelitian ini melibatkan 171 remaja akhir yang berdomisili di kota Jakarta dan Tangerang Selatan dan menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan skala *The Gaming Addiction Scale (GAS)* untuk variabel kecanduan *game online* dan skala interaksi sosial (Sarwono). Data dikumpulkan melalui *Google Form* dan dianalisis dengan uji korelasi Spearman. Hasil menunjukkan korelasi sebesar -0,550 ($\text{sig} = 0,000$), sehingga hipotesis diterima. Aspek modifikasi suasana hati memiliki korelasi tertinggi dengan variabel interaksi sosial ($r = -0,574$), sedangkan yang paling rendah, yaitu aspek masalah ($r = -0,457$).

Kata kunci: Kecanduan *game online*, interaksi sosial, remaja akhir

Abstract

Good social interaction is an essential aspect for adolescents, not only to fulfill their developmental tasks but also to facilitate their ability to socialize within society. A dynamic relationship, in which interactions occur between two or more people who influence each other and engage in mutual responses within the communication process, is called social interaction. The rapid advancement of technology has also affected individuals social interactions, one example being online games that can influence a person's social interaction. This study aims to examine the relationship between online game addiction and social interaction among late adolescents. The hypothesis proposed in this research states that there is a negative relationship