

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DIKELURAHAN CIPEDAK JAKARTA SELATAN

Ananda Oktavianti

Abstrak

Kecanduan *game online* sudah ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai *International Statistical Classification of Disease* (ICD) yang digolongkan sebagai penyakit gangguan mental. Dampak negatif dari *game online* adalah membuat penggunanya asik dengan kesibukan mereka dan mengurangi interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Jenis penelitian ini menggunakan *Crosssectional* dengan metode *Accidental Sampling* dengan jumlah sampel 112 remaja di kelurahan cipedak Jakarta Selatan. Instrumen yang digunakan adalah *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Social Skills Inventory* (SSI). Analisis data menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial (p value = 0.004). Saran bagi remaja agar mengurangi waktu bermain *game* dan mencari hobi baru yang lebih bermanfaat, bagi peneliti selanjutnya menambahkan faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*, bagi institusi pendidikan untuk menambahkan materi tentang kecanduan *game online*.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Kecanduan *Game Online*, Remaja

ASSOCIATION BETWEEN ONLINE GAMES ADDICTION TO SOCIAL INTERACTIONS IN ADOLESCENTS IN CIPEDAK VILLAGE, SOUTH JAKARTA

Ananda Oktavianti

Abstract

Online gaming addiction is already set up by the World Health Organization (WHO) as the International Statistical Classification of Disease (ICD) which is classified as a mental disorder disease. The negative impact of online gaming is to make users cool down with their busy life and reduce social interactions. The purpose of this research is to know the relationship between online gaming addiction with social interactions. This type of research used Crosssectional with Accidental Sampling method with a sample number of 112 teenagers in South Jakarta Cipedak village. The instruments used were Game Addiction Scale (GAS) and Social Skills Inventory (SSI). Data analysis using the Chi-Square test. The results showed there was a link between online gaming addiction with social interaction (p value = 0.004). Suggestions for teenagers to reduce game play and find new more rewarding hobbies, for researchers further add factors that can affect the addiction of online gaming, to educational institutions to add material about online gaming addiction.

Keyword : *Adolescence, Game Online Addiction, Social Interaction*