

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 Keperawatan
Skripsi, Juli 2020
Eunike Chrystina Eryanti
010116A032

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMP Negeri 02 Pabelan Kabupaten Semarang

ABSTRAK

Latar Belakang: Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Permainan *game online* dapat memicu kecanduan bagi para pemain *game online*. Akibat bagi pecandu *game online* akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis. Pemain *game online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya interaksi sosial. **Tujuan:** Untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang yang akan dilakukan melalui analisis berbagai hasil penelitian terkait

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan meta analisis dengan merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Artikel yang dianalisis berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal indonesia dan 1 jurnal internasional.

Hasil: Jurnal pertama menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Jurnal kedua menerangkan terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Hasil jurnal ketiga adalah penggunaan handphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja. Sedangkan jurnal ke-4 menghasilkan ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja. Jurnal ke-5 menyimpulkan ada hubungan kecanduan *game mobile* dengan depresi, kecemasan sosial dan kesepian.

Simpulan: Kecanduan *gameonline* mengakibatkan interaksi sosial yang buruk pada remaja.

Saran: Diharapkan bagi siswa terus meningkatkan interaksi sosial dengan mengikuti organisasi di sekolah. Pihak sekolah juga selalu mengingatkan siswa dan diberikan informasi tentang dampak negatif bermain *game online*.

Kata Kunci : *game online*, interaksi sosial, remaja

Kepustakaan :58 (2000-2019)

Universitas Ngudi Waluyo
Faculty of Nursing
Nursing Study Program
Final Project, July 2020
Eunike Chrystina Eryanti
010116A032

The Correlation of Online Games Addiction to Social Interaction of Adolescents in State Junior High School 02 Pabelan Semarang

ABSTRACT

Background: Adolescents are the age group who experience problems with the use of online games. Online games can trigger addiction for online game players. As a result, online game addicts will experience social isolation, lose control of time, experience difficulties in academic matters. Players of online games become separated from their environment that results in disruption of social interaction. **Objective:** This study is to get description of the feasibility the correlation of online game addiction to social interaction in adolescents of State Junior High School 2 Pabelan, Semarang districts which will be carried out through the analysis of various research related results.

Methods: This research uses a meta-analysis approach by summarizing various quantitative research results. The articles analyzed consisted of 5 journals from 4 Indonesian journals and 1 international journal.

Results: The first journal concluded that there was a significant correlation between addiction to playing online games and social skills in adolescents gamers. The second journal explained that there was a significant negative correlation between DoTA 2 online game addiction with social adjustment in adolescents. The results of the third journal was the use of mobile phones very influential on social interaction of adolescents. Whereas the fourth journal produced a significant correlation between the level of smartphone dependence with social interaction in adolescents. The fifth journal concluded that there was a correlation between mobile game addiction and depression, social anxiety and loneliness.

Conclusion: Addiction to online games results in reduced social interaction in teenagers.

Suggestion: It is expected that students will continue to increase social interaction by attending organizations in schools. The school always reminds students and given information about the negative effects of playing online games.

Keywords : online game, social interaction, adolescents

Literatures : 58 (2000-2019)

