

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Setia Budi Surakarta. Subyek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Universitas Setia Budi Surakarta dengan jumlah 100 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan dua alat ukur yaitu skala kecanduan *game online* dan skala interaksi sosial. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan pengambilan sampelnya dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Metode yang digunakan untuk analisis data adalah korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan *SPSS 24.0 for windows release*. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,441$ dengan $p = -0,000$ ($p < 0,01$). Hal tersebut membuktikan terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Interaksi Sosial

ABSTRACT

This research aimed to find out the relationship between game online addiction and social interaction in students of Surakarta Setia Budi University. The subject of research was 100 students of Surakarta Setia Budi University. This study employed two measurement instruments: online game addiction and social interaction scale. Hypothesis proposed was that there was a negative relationship between online game addiction and social interaction. This research employed quantitative method and the sampling technique used was purposive sampling technique.

The method employed was data analysis was Karl Pearson's Product Moment correlation with SPSS 24.0 for windows release help. The result of analysis showed correlation coefficient of $r_{xy} = -0.441$ with $p = -0.000$ ($p < 0.01$). It proved that there was a very significant negative relationship between online game and social interaction, so that hypothesis proposed in this research was supported.

Keywords: Online Game addiction, social interaction