

**HUBUNGAN ANTARA RELASI SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA REMAJA KELAS XI DI SMA BUDISATRYA  
MEDAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi Di Fakultas Psikologi  
Universitas Medan Area

**OLEH :**

**YUNITA FAIRINA**

**18.860.0303**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 25/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)25/10/23

**HUBUNGAN ANTARA RELASI SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA REMAJA KELAS XI DI SMA BUDISATRYA  
MEDAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi Di Fakultas Psikologi  
Universitas Medan Area



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 25/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)25/10/23

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan  
Game Online Pada Remaja Kelas XI Di SMA Budisatrya  
Medan

Nama : Yunita Fairina

NPM : 18.860.0303

Fakultas : Psikologi

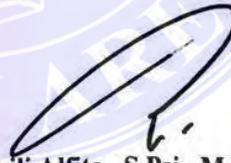
Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing



**Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi**  
Pembimbing



**Prof. Hasrudin, Ph.D**  
Dekan



**Laili Alfita, S.Psi, M.M., M.Psi, Psikolog**  
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian,  
dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tanggal Lulus : 25 September 2023

### **HALAMAN PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi - sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 25 September 2023



Yunita Fairina

18.860.0303

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yunita Fairina  
NPM : 18.860.0303  
Program Studi : Psikologi Perkembangan  
Fakultas : Psikologi  
Jenis karya : Tugas Akhir / Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Hubungan Antara Relasi Sosial dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelas XI di SMA Budisatrya Medan.** Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 25 September 2023

Yang Menyatakan



(Yunita Fairina)

## ABSTRAK

### HUBUNGAN ANTARA RELASI SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA KELAS XI DI SMA BUDISATRYA MEDAN

OLEH :

YUNITA FAIRINA

188600303

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Hubungan antara Kecanduan *game online* dengan Relasi Sosial pada Remaja. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional Populasi dalam penelitian di SMA BUDISATRYA KELAS XI IPA MEDAN yang berjumlah 67 siswa yang terdiri dari kelas a dan b, teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dengan menggunakan semua populasi, Dengan skala penelitian menggunakan Skala Likert Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasi Product moment dengan tujuan yakni ingin melihat apakah ada hubungan Kecanduan *Game online* dengan Relasi Sosial, Hasil korelasi dengan jumlah sampel 67 responden. Diketahui bahwa korelasi Relasi sosial dengan Kecanduan Game Online memiliki hubungan negatif  $-0.767$  dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Nilai  $-0.767$  dikategorikan pada tingkat korelasi tinggi . Dengan begitu, dapat dilihat bahwa variabel Relasi sosial dengan Kecanduan Game Online memiliki korelasi negatif. Koefisiensi determinan ( $r^2$ ) dari hubungan antar variabel X (Relasi sosial) dengan variabel Y (Kecanduan Game Online) sebesar 0.588. Ini menunjukkan bahwa Relasi sosial berkontribusi terhadap Kecanduan Game Online sebesar 58.8%, sehingga tingginya kecanduan siswakan akan game online akan menurunkan relasi sosial mereka

Kata Kunci: Kecanduan Game Online , Relasi Sosial dan Siswa

**ABSTRACT**

**CORRELATION BETWEEN SOCIAL RELATIONS AND ONLINE  
GAME ADDICTION IN CLASS XI ADOLESCENTS AT SMA  
BUDISATRYA MEDAN**

**BY:**

**YUNITA FAIRINA**

**188600303**

*The purpose of this study was to find out how Correlation between online game addiction and social relations in adolescents. This type of research is quantitative research with a correlational approach. The population in the study was at SMA BUDISATRYA CLASS XI IPA MEDAN, totaling 67 students consisting of grades a and b, the Sample Random Sampling technique. The data analysis method used in this research is Product moment correlation with the aim of want to see if there is a Correlations between online game addiction and social relations, the results of the correlation with a sample of 67 respondents. It is known that the correlation of social relations with online game addiction has a negative Correlations of -0.767 with a significance of  $0.000 < 0.05$ . The value of -0.767 is categorized at a high correlation level. Thus, it can be seen that the social relations variable with Online Game Addiction has a negative correlation. The determinant coefficient ( $r^2$ ) of the Correlation between variable X (social relations) and variable Y (Online Game Addiction) is 0.588. This shows that social relations contribute to Online Game Addiction by 58.8%, so high student addiction to online games will reduce their social relations*

*Keywords: Online Game Addiction, Social Relations and Students*

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan Pada tanggal 05 Juni 2000 dari ayah Mhd Faisal dan ibu Tumiana Penulis merupakan putri kedua dari dua bersaudara.

Tahun 2018 Penulis lulus dari SMKN 1 Medan dan pada tahun 2018 terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sampai dengan saat ini penulis masih diberikan kesehatan serta semangat yang luar biasa sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, dengan judul Hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelas Xi Di SMA Budisatrya Medan

Kepada bapak Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi, selaku dosen pembimbing penulis ucapkan banyak terima kasih karena selalu memberikan semangat kepada saya, yang selalu meringankan dan melancarkan segala urusan saya selama proses pembuatan skripsi, yang selalu memberikan waktu untuk saya, dan memberikan banyak masukan serta ilmu Beliau pada saya untuk menyelesaikan skripsi ini

Dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, 25 September 2023

Peneliti

Yunita Fairina  
(18.860.0303)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Tujuan Penelitian .....	10
1.5 Hipotesis .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Game Online .....	11
2.1.1 Defenisi Game Online .....	11
2.1.2 Jenis Jenis Game Online .....	11
2.1.3 Perbedaan Game Online dan Game Offline .....	12
2.2 Kecanduan Game Online .....	14
2.2.1 Defenisi Kecanduan .....	14
2.2.2. Defenisi Kecanduan <i>Game online</i> .....	15
2.2.3 Aspek Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	16

2.2.4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> ...	20
2.2.5 Gejala Kecanduan <i>Game online</i> .....	23
2.3 Relasi Sosial.....	25
2.3.1 Pengertian Relasi Sosial .....	25
2.3.2 Aspek Aspek Relasi Sosial.....	27
2.3.3 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Relasi Sosial .....	29
2.3.4 Bentuk-Bentuk Relasi sosial .....	31
2.4 Prilaku Remaja.....	33
2.4.1 Defenisi Prilaku Remaja.....	34
2.4.2 Permasalahan Yang Timbul Pada Masa Remaja.....	35
2.4.3 Relasi orang Tua-Anak.....	37
2.5 Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> terhadap Relasi sosial.....	39
2.6.Kerangka Konseptual.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	42
3.2 Bahan dan Alat.....	42
3.2.1 Bahan .....	42
3.2.2 Alat.....	44
3.3 Metodologi Penelitian .....	44
3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	44
3.4.1 Populasi.....	44
3.4.2 Sampel.....	45
3.5 Prosedur Kerja .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil .....	46
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	46
4.1.2 Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	50
4.1.3 Hasil Uji Hipotesis.....	52
4.2 Pembahasan.....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
5.1 Simpulan .....	57
5.2 Saran .....	57

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Skala Relasi Sosial Sebelum Uji Validitas Reliabilitas, dan Daya Beda Aitem.....	47
Tabel 4.2 Skala Relasi Sosial Setelah Uji Validitas, Reliabilitas, dan Daya Beda Aitem .....	48
Tabel 4.3 Distribusi Skala Kecanduan Game Online Sebelum Uji Validitas, Reliabilitas, dan Daya Beda Aitem .....	49
Tabel 4.4 Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Validitas, Reliabilitas dan Daya Beda Aitem.....	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Sebaran .....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas .....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Kolerasi Product Moment.....	53
Tabel 4.8 Mean Hipotetik dan Empirik.....	54

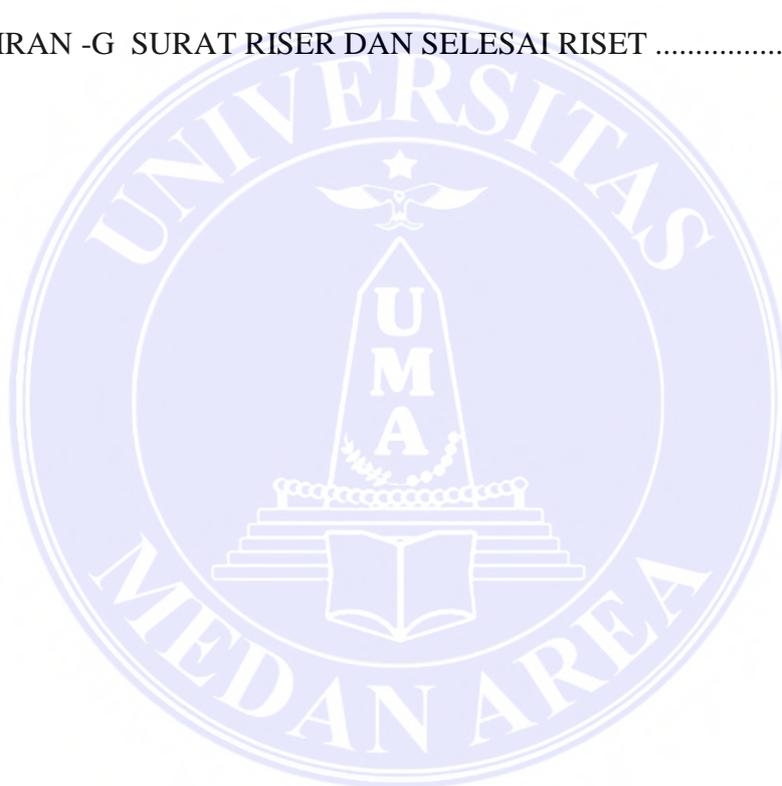
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	41
Gambar 4.1 Normal Variabel Relasi Sosial .....	54
Gambar 4.2 Kurva Normal Variabel Kecanduan Game Online .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN – A BLUEPRINT ANGKET .....	63
LAMPIRAN-B ALAT UKUR PENELITIAN.....	68
LAMPIRAN-C SEBARAN DATA PENELITIAN.....	73
LAMPIRAN- D UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS.....	81
LAMPIRAN –E UJI NORMALITAS PENELITIAN .....	84
LAMPIRAN – F UJI KORELASIONAL .....	86
LAMPIRAN -G SURAT RISER DAN SELESAI RISET .....	88



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa (Hadisaputra et al., 2022).

Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Selain perubahan yang terjadi dalam diri remaja, terdapat pula perubahan dalam lingkungan seperti sikap orang tua atau anggota keluarga lain, guru, teman sebaya, maupun masyarakat pada umumnya. Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan remaja (Nasution et al., 2022).

Remaja dituntut untuk mampu menampilkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-orang seusianya. Adanya perubahan baik di dalam maupun di luar dirinya itu membuat kebutuhan remaja semakin meningkat terutama kebutuhan sosial dan kebutuhan psikologisnya, karena berbagai tuntutan yang dialami remaja sehingga remaja sering kali mencari pelarian untuk melepaskan rasa penat mereka salah satu yang menjadi pelarian tersebut adalah game online.

Alasan para pelajar yang menyukai game online cukup beragam. Diantaranya adalah game online merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus berjibaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan mereka memilih game online sebagai media bermain. salah satu alasan remaja senang bermain game online adalah Alasan remaja bermain game untuk menunjukkan kompetensi mereka karena sifat game online yang bermain dengan banyak orang sekaligus sehingga mereka bisa membentuk relasi dengan orang orang yang satu visi dengan mereka.

Beberapa alasan yang menjadi faktor kenapa siswa menyukai game online adalah Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, terkhususnya orang tua. Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik dengan orang tua. Hal tersebut terbukti banyak anak yang bermain game online karena anak merasa tidak adanya interaksi dari orang tua, kemudian mencari kesenangan untuk dirinya sendiri. Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak, hal tersebut membuat anak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan dari orang tua. Kesalahan relasi sosial dari orang tua kepada anak, terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak adalah hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak terhadap rutinitas yang monoton, hal tersebut memungkinkan anak untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut, pada penelitian ini rahan yang akan penulis jelaskan adalah bagaimana pengaruh dari relasi sosial terhadap kecanduan game online

Relasi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Masyani & Nusuary, 2021). Relasi sosial bagi remaja penting untuk proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari remaja, agar memperoleh hubungan timbal balik antar remaja maupun manusia lainnya. Relasi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja masa percobaan atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju dewasa (Nur Kurniawan et al., 2021).

Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya, bermain *game online* hingga kecanduan. *Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah kita melakukan aktivitas.

*Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Adams dan Rollings *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Pratiwi et al., 2010). *Game online* memberikan pengaruh besar pada penggunanya.

Pengguna *game online* cenderung mengalami Bermain (addiction) pada permainan yang disukainya, ditandai dengan bermain >4-5 jam perhari, selalu memikirkan *game online* meskipun tidak bermain game, dan selalu mengutamakan bermain game pada aktivitas yang lain. Selain itu apabila para penggunanya sudah over addiction atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka bisa mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan relasi sosial, komunikasi dengan teman-teman sekitarnya (Safitri, 2020).

Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja anantara lain malas (Masyani & Nusuary, 2021). Dampak negatif terjadi jika terlalu larut dalam bermain game adalah menyebabkan efek ketagihanm pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif.

Relasi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* jugamembuat individu akan terasing dari lingkungannya (Hadisaputra et al., 2022). Pada beberapa individu ternyata memperlihatkan pola bermain game yang problematic, yaitu bermain secara berlebihan yang menyebabkan munculnya gejala-gejala menyerupai adiksi zat. Pada akhirnya tahun 2017 World health organization (WHO) mengemukakan dalam Internasional Classification of Diseases (ICD) 11th edition Revision

menetapkan Kecanduan game atau internet Game Disorder sebagai penyakit gangguan mental (Budiman & Hasmira, 2022).

Menurut Natalia (2017) bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi pelajar. Dari survey pendahuluan yang diberikan peneliti pada 5 subjek, mereka menyatakan sangat sering memainkan *game online*, seperti *game Mobile Legends*, *PUBG*, *Domino*, *Free Fire*, dan lain-lain. Mereka bisa menghabiskan waktu untuk bermain game 4-8 jam setiap harinya.

Seorang pakar psikologi dari Amerika menemukan bahwa sekitar 6% dari pengguna internet mengalami kecanduan *game online* (Rachman & Oktavianti, 2021). Setelah menjadi pecandu *game online* pemain akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta mengalami kesulitan dalam hal akademis. Menurut Nie dan Erbring bermain *game online* tidak hanya mengganggu waktu dengan orang lain, lingkungan sekitar maupun aktifitas harian, tapi juga memperburuk relasi dan meningkatkan konflik dengan orang tua dan teman (Saputra, 2021). Syahrani mengatakan bahwa individu yang bermain *game online* sangat berpotensi untuk menjadi kecanduan bermain *game online*.

Setiaji & Virlia menemukan bahwa individu yang mengalami ketergantungan terhadap *game online* maka akan menurunkan kemampuan atau keterampilan sosial dimasyarakat atau dengan individu lain ( et al., 2018).

Masalah masalah yang mungkin dapat muncul akibat dari bermain *game online* secara berlebihan, antara lain: isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan akademis, pendidikan sekolah terhambat, memperburuk

relasi sosial, gangguan dalam pernikahan, masalah dalam finansial, kinerja menurun, memperburuk kesehatan dan fungsi-fungsi vital individu dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 09, April 2022 di SMA BUDISATRYA KELAS XI IPA MEDAN, fenomena bermain *game online* terlihat pada jam istirahat dan jam pulang sekolah seringkali dijumpai siswa-siswa yang duduk di sekitar perkarangan sekolah sambil bermain *game online* secara beramai-ramai ataupun sendiri, siswa sering kali tidak menatap lawan bicaranya jika ada yang mengajak mereka berbicara karena merasa terganggu dan memilih untuk tidak terlalu sering berbicara dengan orang lain, sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) di SMA BUDISATRYA KELAS XI IPA MEDAN, siswa siswa yang kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa indikasi yang muncul seperti:

1. bermain online game seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam).
2. bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang.
3. Mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain. bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar.
4. Rasa cemas yang berlebihan ketika tidak bermain game online.

Siswa SMA di sekolah ini sering terlihat bermain *game online* melalui HP saat jam kosong, jam istirahat, maupun sepulang sekolah. Terkadang siswa

mencuri-curi untuk bermain game pada saat jam belajar di kelas. Siswa sering tidak menyapa guru yang lewat saat sedang bermain *game online* di sekitar sekolah, Terkadang siswa mengajak guru untuk bermain *game online* bersama.

Bedasarkan temuan pada saat observasi terlihat bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh terhadap relasi sosial hal ini bisa ditandai dari kebiasaan Kompulsif /dorongan terus menerus, suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus bermain *game online*. siswan melakukan penarikan diri, upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal lain kecuali *game online*. kurangnya toleransi, yang berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu. dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Masalah yang terkait dengan hubungan interpersonal dan kesehatan, masalah yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* tidak menghiraukan hubungan interpersonal mereka dengan orang lain, mereka hanya berfokus pada *game online*. Dalam masalah kesehatan pecandu *game online* tersebut kurang memperhatikan jam tidur dan pola makan.

Menurut penelitian Nita (2014) menyatakan bahwa relasi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan bermain *game online* sangat berpengaruh pada relasi sosial, karena ketika seseorang memiliki relasi sosial yang rendah maka intensitas bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika kecanduan bermain *game online* sangat rendah maka relasi sosialnya akan semakin tinggi.

Menurut Young (Kamajaya, 2020) menyatakan bahwa “*game online*” bisa menjadi pengganti relasi sosial melalui dunia maya dan menjadi pelarian dari

realita bagi penggunaannya. Namun banyak sekali hal negatif yang didapatkan dalam permainan *game online*, seperti mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga hubungan antar teman menjadi kurang baik, kurangnya relasi sosial secara langsung, kurang mampu mengontrol waktu dan hidupnya, bermain *game* secara berlebihan adalah kegiatan yang sia-sia dan tidak dapat dijadikan cara sehat dalam mengatasi stress selain itu akan membuat ketajaman mata rabun jauh berkurang. Realitanya banyak pengguna *game online* lupa waktu sehingga hal tersebut menjadi kebiasaanya.

Penelitian sebelumnya oleh (Utami & Hodikoh, 2020) yang melakukan penelitian pada remaja dengan rentang usia 13 sampai 21 tahun, menyatakan adanya hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *game online* dengan relasi sosial pada remaja. Selain itu, menurut (Hadisaputra et al., 2022), menyatakan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap relasi sosial remaja.

Menurut Himpunan Psikolog Indonesia (HIMPSI) (2020) beberapa penyebab orang menjadi kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

1. Stress, pada saat seseorang tidak bisa mengendalikan stresnya maka otomatis mereka akan melampiaskan rasa stres tersebut ke berbagai hal. Salah satu cara pelampiasannya adalah dengan mengakses internet. Karena internet mempunyai akses ke segala hal yang dapat melepaskan rasa stres seseorang baik dengan mengakses media sosial maupun mengakses *game online*.
2. Rasa kesepian. kesepian bisa jadi sebagai faktor penyebab seseorang kecanduan *game online*. Bahkan, pada saat seseorang tersebut sedang berkerumun dengan temannya masih merasakan kesepian pada dirinya.

Hal ini menandakan seseorang tersebut tidak dapat menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk memperoleh perhatian sosial salah satu contoh solusi yang ia ambil adalah dengan bermain internet termasuk didalamnya media sosial dan bermain *game online*.

3. Kontrol diri lemah. maksudnya jika seseorang tidak bisa mengontrol perasaan, tidak mampu mengendalikan pemikiran serta tindakannya karena adanya tekanan internal maupun eksternal mengakibatkan seseorang tersebut tidak bisa mengambil keputusan atau tindakan yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru bimbingan konseling serta siswa di sekolah dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa SMA BUDISATRYA KELAS XI IPA MEDAN kurangnya hubungan sosial dengan orang sekitarnya. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ‘Hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Kelas XI Di SMA BUDISATRYA MEDAN’.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian masalah diatas dapat dirumuskan masalah utama dalam penelitian ini yaitu melihat adakah hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Kelas XI Di SMA BUDISATRYA MEDAN.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti menekankan pada masalah mengangkat

Hubungan antara Relasi Sosial dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja. Peneliti membatasi masalah hubungan antara Relasi Sosial dengan Kecanduan *Game online* pada remaja Kelas XI IPA di SMA BUDISATRYA MEDAN.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Hubungan antara Relasi Sosial dengan Kecanduan *game online* pada Remaja”

#### **1.5 Hipotesis**

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis yang berbunyi: Ada hubungan negatif antara Relasi Sosial dengan Kecanduan *game online* pada Remaja, dengan asumsi semakin baik relasi sosial maka semakin rendah tingkat kecanduan game online, dan sebaliknya jika semakin buruk relasi sosial maka semakin tinggi tingkat kecanduan game online.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi bigang Ilmu Psikologi pada umumnya, dan khususnya Psikologi Perkembangan yaitu mengenai relasi sosial pada remaja yang kecanduan game.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambahkan informasi mengenai apa yang membuat remaja kecanduan *game online* serta bagaimana relasi sosial pada remaja pecandu *game online*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Game Online

##### 2.1.1 Definisi Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Kim et al \ yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

##### 2.1.2 Jenis-jenis Game Online

Ramadhani (2019) game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS

(Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019) :

1. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Yaitu jenis game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact, dan lain-lain.
2. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) Berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires, dan lain sebagainya.
3. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling

membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya Point Blank, Call of Duty, Battlefield, Counter Strike, PUBG, dan sebagainya.

### 2.2.2 Perbedaan Game Online dan Game Offline

Perbedaan game online dan game offline menurut Farras (2014) dapat dibedakan menjadi beberapa poin, antara lain :

1. Dilihat dari segi jenisnya, game offline memiliki banyak jenis permainan sedangkan game online cenderung lebih sedikit. Hal ini dikarenakan pengembang game offline harus membuat game dengan mengikuti arus pasar sedangkan pengembang game online hanya perlu memperbarui gamenya saja
2. Jumlah pemain, game online dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan lintas negara dengan menggunakan jaringan internet. Sedangkan game offline hanya dapat dimainkan satu sampai dua orang.
3. Grafik, game online membutuhkan koneksi internet stabil dan spesifikasi perangkat yang mumpuni untuk menampilkan grafik yang lembut serta bagus supaya tidak terjadi lagging atau gagal rendering. Jika salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi maka pengalaman bermain akan terganggu. Berbeda dengan game online, game offline hanya butuh spesifikasi perangkat yang mumpuni saja untuk menjalankan gamenya.
4. Segi sosial, game online mempunyai fitur agar selalu terhubung dengan pemain lainnya, karena game online menggunakan koneksi internet. Para

pemain game online juga mempunyai komunitas virtual dalam game mereka untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman bermain. Sedangkan game offline, karena tidak menggunakan koneksi internet mereka tidak bisa bersosialisasi didalam gamenya.

5. Segi alur cerita, game online memiliki alur cerita tanpa batas. Karena game online diharuskan selalu mengeksplor dunianya dan memiliki banyak misi untuk dikerjakan terus-menerus. Sedangkan game offline memiliki alur cerita yang pakem. Karena sudah diatur sedemikian rupa oleh pengembang gameya.

## **2.2. Kecanduan *Game online***

### **2.2.1 Defenisi Kecanduan**

Menurut Smfart kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah lain, kecanduan datang untuk menggantikan istilah seperti tidak dapat menguasai diri atau seperti dalam keadaan mabuk dengan kadar alkohol yang berlebihan dan penggunaan opium (Nasution et al., 2022) . Menurut Hovart (Kamajaya, 2020), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Sedangkan menurut Cooper berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada.

Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu

kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya. Sedangkan menurut (Nasution et al., 2022) kecanduan itu sendiri didefinisikan sebagai keadaan yang diperbudak untuk *smartphone* dan layanan terkait. Hal ini juga dapat digambarkan sebagai penggunaan tak terkendali dan merusak *smartphone* dan diakui sebagai gangguan penggunaan layanan terkait seperti media sosial (Natalia, 2017).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri.

### 2.2.2 Defenisi Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game) (Natalia, 2017). Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah Game Addicition (Grant, J.E & Kim, S.W. (2003) artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game adalah hidupnya, hal ini sangat beresiko terhadap perkembangan anak yang perjalanannya masih panjang. Pande dan Marheni (Utami & Hodikoh, 2020) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama lama di depan gadget, sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang

bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

Menurut Valkenburg dan Peter (Kamajaya, 2020) pengertian dari *game online* sebagai pengguna komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial dan pemain juga tidak mampu mengendalikan bermain *game* yang berlebihan. Menurut Yee (Nasution et al., 2022), kecanduan pada *game online* adalah keterkaitan erat antara kecanduan pada *game online* dengan kecanduan zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan terhadap zat terlarang adalah ketergantungan (*dependence*), dan penarikan diri (*withdrawal*). Adiksi *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah sebuah perilaku yang apabila dimainkan secara berlebihan sangat membuat individu lupa dengan lingkungan sekitar terutama untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan cenderung mengabaikan, karena bermain *game* itu sendiri lebih membuat suasana yang membutuhkan konsentrasi yang lebih terhadap *game* tersebut.

### 2.2.3 Aspek Aspek Kecanduan *Game online*

Menurut Valkenburg dan Peter ((Ulya et al., 2021). Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game online* yang terdiri dari:

1. *Saliency*/(Arti), Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya keasikan, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan

selalu berfikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

2. *Tolerance* (Toleransi), *Tolerance* adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game online*.
3. *Mood modification* (Modifikasi Mood), Dimensi isi sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada “buzz” atau “tinggi” yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencangkup penenang dan perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seorang akibat bermain game, pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.
4. *Relapse* (Pengulangan), Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahannya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.
5. *Withdrawal* (Penarikan), Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak

menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

6. *Conflict*(Konflik), Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan menghabiskan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.
7. *Problem* (Masalah), Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif.

Sedangkan menurut Chen & Chang (Ananda, 2021)terdapat 4 aspek kecanduan *game online*

1. Komplusif /dorongan terus menerus, suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus bermain *game online*.
2. Penarikan diri, upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal lain kecuali *game online*.
3. Toleransi, yang berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu. dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan

berhenti bermain hingga merasa puas.

4. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, masalah yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* tidak menghiraukan hubungan interpersonal mereka dengan orang lain, mereka hanya berfokus pada *game online*. Dalam masalah kesehatan pecandu *game online* tersebut kurang memperhatikan jam tidur dan pola makan.

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online . Keempat aspek tersebut adalah (Rachman & Oktavianti, 2021) :

1. Compulsion (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
2. Withdrawal (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online.
3. Tolerance (toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk

melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas

4. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mengikuti dorongan terus menerus dari dalam diri, menarik diri dengan orang lain, masalah hubungan interpersonalnya dikatakan hal tersebut apabila memenuhi salah satu aspek tersebut.

#### 2.2.4 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Adapun Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* (Nur Kurniawan et al., 2021) dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor-faktor internal :
  - a. Keinginan yang kuat dari dalam diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
  - b. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.

- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
  - d. Kurangnya self control, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.
2. Faktor-faktor eksternal :
- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
  - b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
  - c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

Sedangkan menurut (Pratiwi et al., 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa bermain *game online* yaitu :

1. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, terkhususnya orang tua. Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik dengan orang tua. Hal tersebut terbukti banyak anak yang bermain *game online* karena anak merasa tidak adanya interaksi dari orang tua, kemudian mencari kesenangan untuk dirinya sendiri.
2. Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak, hal tersebut membuat anak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan

dari orang tua.

3. Kesalahan relasi sosial dari orang tua kepada anak, terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak adalah hal-hal yang sangat vital pada anak-anak.
4. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak terhadap rutinitas yang monoton, hal tersebut memungkinkan anak untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut.

Selain itu menurut (Saputra, 2021) ada 5 faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yakni

1. Correlations, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. Manipulation, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. Immersion, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. Escapism, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata
5. Achievement, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan

dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.

Berdasarkan uraian di atas faktor-faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online* ada dua macam faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal berasal dari keinginan remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika dirumah maupun disekolah, ketidakmampuan untuk mengatur waktu, dan kurangnya control diri dari dalam diri, dan faktor eksternal berasal dari lingkungan, kurangnya hubungan sosial yang baik, serta harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya. Kedua faktor tersebut disebabkan karena rasa bosan yang di rasakannya dan lebih memuaskan kesenangannya.

#### 2.2.5 Gejala Kecanduan *Game online*

Kecanduan bermain *game online* pada remaja dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul.

1. Remaja bermain online game seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu satu minggu remaja bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam.
2. Remaja bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Remaja yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain internet *game online*, dan remaja cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain.
3. Mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain.

Para gamers bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk

bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar.

4. Ingin mengurangi ketergantungannya tetapi tidak bisa. Seorang remaja yang kecanduan bisa menghabiskan waktu sehari semalam berada pada suatu rental untuk bermain *game online*. Kecanduan yang berlebihan terhadap internet *game online* akan menyebabkan remaja menjadi sangat cemas jika tidak bermain (Utami & Hodikoh, 2020).

Sedangkan gejala-gejala fisik yang menimpa seseorang kecanduan *game online* :

1. Gangguan dipergelangan lengan karena saraf tertekan
2. Mengalami gangguan tidur
3. Mata kering
4. Sakit kepala
5. Sakit punggung dan nyeri pinggang
6. Malas makan atau makan tidak teratur
7. Mengabaikan kebersihan pribadi (Ayu & Saragih, 2016)

Selain itu menurut (Masyani & Nusuary, 2021) 6 ciri kecanduan game online bisa dilihat dari

1. Menghabiskan Banyak Waktu untuk Bermain. ...
2. Aktivitas Sehari-hari Terganggu.
3. Sulit Berkonsentrasi dan Fokus.
4. Menggunakan Game untuk Melampiaskan Emosi.
5. Mudah Marah, Sedih, atau Depresi Bila Tidak Bermain Game.
6. Menarik Diri dari Pergaulan.

Berdasarkan uraian di atas maka gejala kecanduan *game online* adalah bermain online game seharian, bermain online game untuk kesenangan, mengorbankan kegiatan sosial, tidak memikirkan kesehatan dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain, dan ingin mengurangi ketergantungannya tetapi tidak bisa

## 2.3 Relasi Sosial

### 2.3.1 Pengertian Relasi Sosial

Relasi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Nasution et al., 2022). Sarwono mengatakan relasi sosial adalah hubungan manusia dengan manusia lain, atau hubungan manusia dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. Koenjaraningrat mengatakan bahwa relasi sosial akan terjadi ketika seorang individu lainnya melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut (Santoso & Purnomo, 2017).

Menurut Homans (dalam Nisriyana, 2007) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Menurut Hormans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu dari diberi ganjaran atau hukuman suatu tindakan lain yang menjadi pasangannya oleh individu (Nurdiarti, 2018).

Relasi sosial adalah suatu pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka masing-masing orang menunjukkan perilaku satu sama lain. Pengertian relasi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, di mana kelakuan individu mempengaruhi mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya menurut (Fathy, 2019) relasi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Bonner (Astuti & Hardati, 2022) mengatakan relasi sosial, yaitu adanya ikatan antara dua orang atau lebih yang mana adanya memiliki ketergantungan lalu memberi pengaruh satu sama lainnya. Relasi sosial terjadi saat individu melakukan suatu kegiatan dan kemudian mendapatkan respon perilaku dari individu lainnya yang biasanya berupa hal yang membantu kegiatan individu tersebut (Rahman, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah hubungan individu yang satu dengan yang lain yang disitu terjadi pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing-masing perilaku mempengaruhi satu sama lain.

### 2.3.2 Aspek Aspek Relasi Sosial

Intimitas relasi sosial tidak selamanya berjalan sesuai dengan harapan. Tentu ada dampak positif dan negatif yang bisa di nilai dari beberapa aspek. Aspek – aspek relasi sosial menurut (Maksum, 2013) adalah :

1. Komunikasi, Merupakan proses pengiriman berita dari seorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari–hari kita melihat komunikasi ini

dalam berbagai bentuk misalnya, percakapan antar dua orang pidato dari ketua keanggota rapat, berita yang disiarkan oleh penyiar televisi atau radio, buku cerita, dan Koran.

2. Sikap, Merupakan mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan yang biasa – biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu, sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang – orang atau kelompok. Kalau yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan yang senang, maka disebut sikap positif, sedangkan perasaan tidak senang disebut sikap negatif, kalau tidak timbul perasaan apa – apa berarti bersikap netral.
3. Tingkah laku kelompok, Merupakan kumpulan individu secara bersama – sama atau dua orang atau lebih berkumpul di suatu tempat tertentu mereka akan menampilkan perilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri – ciri tingkah laku individu itu masing – masing.
4. Norma sosial, norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep – konsep psikologi lainnya ialah bahwa norma sosial terkandung sanksi sosial. Sedangkan menurut Faturochman (2018), menjelaskan bahwa relasi sosial dibagi menjadi tiga macam yaitu :

1. Relasi Interpersonal, Relasi interpersonal merupakan hubungan antara satu individu dengan individu lain. Relasi interpersonal dikategorikan menjadi tiga bentuk. Pertama, relasi komunal yang merujuk pada kesatuan tanpa terdiferensiasi, misal seperti pertemanan. Kedua, relasi kolegal merujuk pada kesetaraan yang kerap kali ditandai dengan adanya pertukaran yang dilakukan secara adil, misal seperti relasi antara karyawan. Ketiga, relasi hierarkis menekankan otoritas dan kuasa individu terhadap individu lain,

seperti relasi antara orangtua dengan anak.

2. **Dinamika Kelompok**, Dinamika kelompok berfokus pada relasi antaranggota dalam sebuah kelompok, baik skala besar maupun kecil. Terdapat dua kajian yang signifikan dan perlu untuk diketahui, yaitu relasi antaranggota suatu kelompok dan konsep rukun. Kelompok yang memiliki relasi cukup kuat antaranggota akan menumbuhkan rasa memiliki dan komitmen terhadap kelompoknya.
3. **Relasi Antarkelompok**, Khususnya bagi negara yang menggunakan orientasi kultur kolektivis seperti di Indonesia, literatur seputar relasi antarkelompok cukup penting untuk diketahui.

Menurut (Soeharto et al., 2022) tahap-tahap hubungan interpersonal akan meliputi

1. **Inisiasi**, merupakan tahap paling awal dari suatu hubungan interpersonal. Pada tahap ini individu memperoleh data mengenai masing-masing melalui petunjuk nonverbal seperti senyuman, jabatan tangan, pandangan sekilas, dan gerakan tubuh tertentu.
2. **Eksplorasi**, tahap ini merupakan pengembangan dari tahap inisiasi dan terjadi tidak lama sesudah inisiasi di sini mulai dijajaki potensi yang ada dari setiap individu serta dipelajari kemungkinan-kemungkinan yang ada dari suatu hubungan.
3. **Intensifikasi**. Pada tahap ini individu harus memutuskan baik secara verbal maupun non verbal apakah hubungan akan dilanjutkan atau tidak
4. **Formalisasi**, dalam perkembangannya hubungan yang telah berjalan itu perlu di formalkan. Pada tahap ini tiap-tiap individu secara bersama

mengembangkan simbol-simbol, pola-pola komunikasi yang disukai, kebiasaan dan lain sebagainya.

5. Redefenisi, sejalan dengan waktu individu tidak dapat menghindarkan diri dari perubahan. Perubahan ini mampu menciptakan tekanan terhadap hubungan yang tengah berlangsung.
6. Deteriorasi, kemunduran atau melemahnya suatu hubungan kadang tidak disadari oleh mereka yang terlibat dalam hubungan tersebut. Jika kemunduran yang terjadi itu tidak segera diantisipasi maka bukan tidak mungkin hubungan yang terbentuk itu akan mengalami kehancuran

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek aspek yang mempengaruhi adalah komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, norma sosial.

### 2.3.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Relasi sosial

Intimitas atau kelekatan merupakan suatu hubungan sosial yang sifatnya mendalam antara individu satu dengan individu lain. Intimitas ditandai dengan saling kenal dan rasa kasih sayang dalam kehidupan berkelompok pada suatu masyarakat. Menurut Gerungan (Soeharto et al., 2022) faktor-faktor yang mempengaruhi relasi sosial yaitu:

1. Faktor imitasi, Merupakan dorongan untuk meniru orang lain, contohnya tingkahlaku, model pakaian dan lain-lain
2. Faktor sugesti, Merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain
3. Faktor identifikasi, Merupakan suatu dorongan untuk menjadi indentik (sama) dengan orang lain.

4. Faktor simpati, Merupakan suatu prasaan tertarik kepada orang lain.

Relasi sosial

Kemudian menurut (Fathy, 2019) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya pola-pola relasi sosial sebagai berikut:

1. Tingkat hubungan dan konteks. Pola yang berkembang akan berbeda pada tingkat komunikasi yang biasa dengan yang intim. Begitu juga konteks akan menentukan pola komunikasi yang tercipta.

2. Kebutuhan interpersonal dan gaya komunikasi

3. Kekuasaan

4. Konflik

Sementara itu Jalaluddin Rakhmat menyebut tiga faktor yang mempengaruhi terbentuknya pola komunikasi dalam hubungan interpersonal.

1. Percaya (trust) Percaya menentukan efektifitas komunikasi dan dapat meningkatkan kadar relasi sosial yang terbentuk.

2. Sikap suportif Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Komunikasi defensif dapat terjadi karena faktor-faktor personal (ketakutan, kecemasan, harga diri yang rendah, pengalaman defensif, dsb) atau faktor-faktor situasional.

3. Sikap terbuka. Sikap terbuka sangat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan relasi sosial yang efektif. Lawan dari sikap terbuka adalah dogmatisme.

Menurut (Kamajaya, 2020) secara umum faktor-faktor penyebab terjadinya hubungan sosial

1. Faktor Sosial Ketergantungan seorang individu terhadap individu lainnya

menunjukkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial. Adanya ketergantungan mendorong individu untuk melakukan hubungan sosial yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

2. Faktor Ekonomi Faktor ekonomi meliputi hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara itu, kebutuhan hidup seseorang tidak akan terpengaruh tanpa melakukan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain.
3. Faktor Pendidikan Manusia memerlukan bantuan orang lain dalam menimba ilmu dan pengetahuan. Pengetahuan juga dapat diperoleh baik melalui media maupun interaksi langsung.
4. Faktor Budaya (Kultural) Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa berhubungan tradisi, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. manusia mematuhi dan menyepakati tradisi (budaya) yang turun temurun itu..

Dari penjelasan faktor di atas dapat disimpulkan ada beberapa faktor yang saling berkaitan dan dapat mempengaruhi relasi sosial, imitasi suatu tingkah laku meniru untuk melakukan suatu tindakan, sugesti pemberian pengaruh pada satu pihak ke pihak lain, identifikasi kegiatan mencari mengumpulkan data dari lapangan, simpati lebih menggambarkan prasaan belas kasihan terhadap orang lain.

#### 2.3.4 Bentuk-Bentuk Relasi sosial

Bentuk relasi sosial menurut park dan Burgess (Fathy, 2019) dibagi menjadi empat yaitu:

1. Kerjasama (Cooperation), Kerjasama adalah bentuk relasi sosial dimana

orang-orang atau kelompok-kelompok bekerjasama untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Persaingan (Competition), Persaingan adalah suatu bentuk relasi sosial ketika seorang individu dapat mencapai tujuan sehingga individu lain akan terpengaruh dalam mencapai tujuan tersebut.
3. Pertentangan (Conflict), Konflik yaitu suatu bentuk relasi sosial ketika individu atau kelompok dapat mencapai tujuan sehingga individu atau kelompok lain akan hancur.
4. Persesuaian (Accommodation), Persesuaian adalah usaha-usaha individu untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan.
5. Perpaduan atau asimilasi, Perpaduan adalah suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat di antara individu atau kelompok.

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (cooperation), persaingan (competition) dan pertentangan atau pertikaian (conflict). Gillin dan Gillin pernah melakukan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial,

1. pertama proses yang asosiatif (akomodasi, asimilasi dan akulturasi), yang kedua adalah proses yang disosiatif yakni persaingan dan pertentangan. Proses asosiatif, akomodasi adalah suatu proses kearah tercapainya kesepakatan sementara yang dapat diterima kedua belah pihak yang tengah bersengketa Faturochman (2018) . Akomodasi ini terjadi pada orang-orang atau kelompok-kelompok yang mau tak mau harus berkerja sama sekalipun

dalam kenyataannya masing-masing selalu memiliki paham yang berbeda dan bertentangan. Asimilasi merupakan proses yang lebih berlanjut apabila dibandingkan dengan proses akomodasi. Pada proses asimilasi terjadi proses peleburan kebudayaan, sehingga pihak-pihak atau warga-warga dari dua tiga kelompok yang tengah berasimilasi akan merasakan adanya kebudayaan tunggal yang dirasakan sebagai milik bersama. Adapun akulturasi merupakan proses sosial yang melebur dua kelompok budaya menjadi satu, yang pada akhirnya melahirkan sesuatu yang baru (Dwi & Suyanto,2015).

2. Proses sosial diasosiatif, kompetisi atau persaingan merupakan bentuk interaksi sosial diasosiatif yang sederhana. Proses ini adalah proses sosial yang mengandung perjuangan untuk merebut tujuan-tujuan tertentu yang sifatnya terbatas yang semata-mata bermanfaat untuk mempertahankan suatu kelestarian hidup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk relasi sosial menurut park dan Burgess bentuk dari relasi sosial itu sendiri adalah kerjasama,persaingan,pertentangan,persesuaian dan perpaduan atau asimilasi.

## **2.4 Prilaku Remaja**

### **2.4.1 Defenisi Prilaku Remaja**

Ciri-ciri Umum Masa Remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai

bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa (Hadisaputra et al., 2022).

Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Selain perubahan yang terjadi dalam diri remaja, terdapat pula perubahan dalam lingkungan seperti sikap orang tua atau anggota keluarga lain, guru, teman sebaya, maupun masyarakat pada umumnya. Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan remaja (Nasution et al., 2022).

Remaja dituntut untuk mampu menampilkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-orang seusianya. Adanya perubahan baik di dalam maupun di luar dirinya itu membuat kebutuhan remaja semakin meningkat terutama kebutuhan sosial dan kebutuhan psikologisnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut remaja memperluas lingkungan sosialnya di luar lingkungan keluarga, seperti lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat lain. Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Masa remaja awal (12-15 tahun) Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya.
2. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun) Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran yang penting, namun individu sudah lebih mampu

mengarahkan diri sendiri (self-directed). Pada masa ini remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

3. Masa remaja akhir (19-22 tahun) Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan sense of personal identity. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa, juga menjadi ciri dari tahap ini (Santoso & Purnomo, 2017).

#### 2.4.2 Permasalahan Yang Timbul Pada Masa Remaja

Proses perkembangan perilaku dan pribadi di pengaruhi oleh tiga faktor dominan yaitu faktor bawaan (heredity), kematangan (maturation), dan lingkungan (environment) termasuk belajar dan latihan (training and learning). Ketiga faktor ini yang kemudian saling bervariasi menjadi hal yang menguntungkan atau menghambat proses perkembangan, yang kemudian menjadi masalah yang tidak mudah di atasi oleh individu yang bersangkutan maupun oleh masyarakat secara keseluruhan (Utami & Hodikoh, 2020). Masalah tersebut antara lain :

1. Masalah-masalah yang mungkin timbul berkaitan dengan perkembangan fisik dan psikomotorik
  - a. Adanya variasi yang mencolok dalam tempo dan irama serta kecepatan perkembangan fisik antarindividu atau kelompok.
  - b.

Perubahan suara dan peristiwa menstruasi dapat juga menimbulkan gejala-gejala emosional seperti perasaan malu.

b. Masalah-masalah yang mungkin timbul bertalian dengan perkembangan bahasa dan perilaku kognitif

1) Bagi individu-individu tertentu, mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang menyenangkan, kelemahan dalam bahasa dapat menjadikan bahan cemooh yang bersifat negative

2) Intelegensi merupakan kapasitas dasar belajar, bagi yang mempunyai IQ kurang dan tidak mendapat bimbingan yang memadai akan mendapat ekkses psikologis yang tidak mencapai hasil yang diharapkan.

c. Masalah-masalah yang timbul bertalian dengan perkembangan perilaku afektif, konatif, dan kepribadian a. Keterikatan hidup di jalan yang tidak terbimbing menimbulkan Kecanduan Game Online yang berbentuk perkelahian antarkelompok, pencurian, perampokan, prostitusi, dan bentuk-bentuk anti sosial lainnya.

2. Konflik dengan orang tua, yang berakibat tidak senang di rumah, bahkan melarikan diri dari rumah. . Melakukan perbuatan-perbuatan yang justru bertentangan dengan norma masyarakat atau agama, seperti mengonsumsi ganja, narkoba, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Menurut Harlock Kecanduan Game Online bersumber dari moral yang sudah berbahaya dan beresiko. Menurutnya, kerusakan moral bersumber dari keluarga yang sibuk, keluarga yang retak, dan keluarga yang single parents dimana anak hanya diasuh oleh ibu, dan kewibawaan sekolah dalam

mendidik siswanya yang tidak mampumenangani masalah moral. Pengasuhan keluarga sangat diperlukan untuk remaja dalam membentuk kepribadian seorang remaja (Hadisaputra et al., 2022).

Pengaruh sosial dan kultural memainkan peranan yang besar dalam membentuk atau pengkondisian tingkah laku kriminal anak-anak remaja. Perilaku anak-anak remaja ini menunjukkan tanda-tanda kurang atau tidak adanya konformitas terhadap norma-norma sosial, mayoritas Kecanduan Game Online berusia dibawah umur 21 tahun. Angka tertinggi tindak kejahatan pada usia 15-19 tahun dan sesudah umur 22 tahun kasus kejahatan (Santoso & Purnomo, 2017)

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja adalah suatu bentuk perilaku kegiatan atau Kecanduan Game Online yang disebabkan karena bentuk pengabaian sosial dan kurangnya perhatian dari lingkungan sosialnya, sehingga ia melakukan perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma dan aturan yang ada

#### 2.4.3 Relasi orang Tua-Anak

Sesuatu yang bersifat prinsipil dalam perkembangan hidup manusia antara lain adalah terwujudnya hubungan timbal balik antara satu potensi dengan potensi lainnya. Dengan terciptanya hubungan timbal balik antara potensi yang saling dibutuhkan itu, maka segala sesuatu yang dicita-citakan akan mudah dicapai (Fathy, 2019) , begitu pun dengan hubungan timbal balik atau relasi antara potensi yang dimiliki oleh anak dan orang tua.

Dalam KBBI dinyatakan bahwa relasi berarti hubungan, perhubungan, pertalian . Dalam istilah sosiologi, relasi atau relation digunakan sebagai sebutan bagi hubungan antara sesama. Relasi sosial juga disebut hubungan sosial

merupakan hasil dari interaksi (rangkaiannya tingkah laku) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Relasi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu yang satu dengan individu yang lain dan saling mempengaruhi. Suatu relasi sosial atau hubungan sosial akan ada jika tiap-tiap orang dapat meramalkan secara tepat seperti halnya tindakan yang akan datang dari pihak lain terhadap dirinya (Maksum, 2013).

Menjadi orang tua merupakan salah satu tahapan yang dijalani oleh pasangan yang memiliki anak. Masa transisi menjadi orang tua pada saat kelahiran anak pertama terkadang menimbulkan masalah bagi relasi pasangan dan dipersepsi menurunkan kualitas perkawinan. Selain itu, kajian psikologis juga memperlihatkan bahwa perempuan menjalani transisi yang lebih sulit daripada laki-laki. Apalagi bila masalah ini berkaitan dengan pilihan antara mengurus anak dan kesempatan ekonomis. Dukungan dari sanak keluarga sangat diperlukan agar perempuan tidak berjuang dengan susah payah imbal dalam menjalankan fungsi keibuannya dengan baik. Bila dukungan sanak keluarga sangat kurang, maka keterlibatan dan dukungan suami menjadi andalan utama (Pratiwi et al., 2010).

Relasi pasangan secara alamiah bergerak melalui tahap perkembangan, salah satu tahap melibatkan transisi ke dalam peran pengasuhan, dan bagi banyak orang hal ini dapat menjadi pengalaman yang membuat kewalahan. Problem ini membuat lebih buruk dalam masyarakat Barat dimana keluarga-keluarga secara umum harus pindah ke tempat yang jauh dari tempat tinggal orang tua agar dapat memperoleh pekerjaan. Akibatnya banyak orang tua yang tidak mempunyai dukungan dari keluarga luas saat mereka sedang membesarkan anak-anaknya. Selain itu, secara umum ada kekurangan pendidikan yang memadai bagi remaja

dalam mempersiapkan diri untuk melaksanakan pengasuhan. Hal ini memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana para orang tua baru mempelajari keterampilan mengasuh. Bagi banyak orang, itu adalah kasus belajar melalui trail and error, dan hal ini secara emosional merugikan bagi kedua orang tua secara individual, bagi relasi mereka, dan bagi kesejahteraan anak-anak mereka (Hadisaputra et al., 2022).

## 2.5 Hubungan Relasi sosial dengan Kecanduan *Game online*

Syahrani mengatakan bahwa individu yang bermain *game online* sangat berpotensi untuk menjadi kecanduan bermain *game online*. Seorang pakar psikologi dari Amerika menemukan bahwa sekitar 6% dari pengguna internet mengalami kecanduan *game online* (Rachman & Oktavianti, 2021). Setelah menjadi pecandu *game online* pemain akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta mengalami kesulitan dalam hal akademis. Menurut Nie dan Erbring bermain *game online* tidak hanya mengganggu waktu dengan orang lain, lingkungan sekitar maupun aktifitas harian, tapi juga memperburuk relasi dan meningkatkan konflik dengan orang tua dan teman (Saputra, 2021).

Setiaji & Virlia menemukan bahwa individu yang mengalami ketergantungan terhadap *game online* maka akan menurunkan kemampuan atau keterampilan sosial dimasyarakat atau dengan individu lain ( et al., 2018). Masalah masalah yang mungkin dapat muncul akibat dari bermain *game online* secara berlebihan, antara lain: isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan akademis, pendidikan sekolah terhambat, memperburuk relasi sosial, gangguan dalam pernikahan, masalah dalam finansial, kinerja menurun, memperburuk kesehatan dan fungsi-fungsi vital individu dalam

kehidupan sehari-hari.

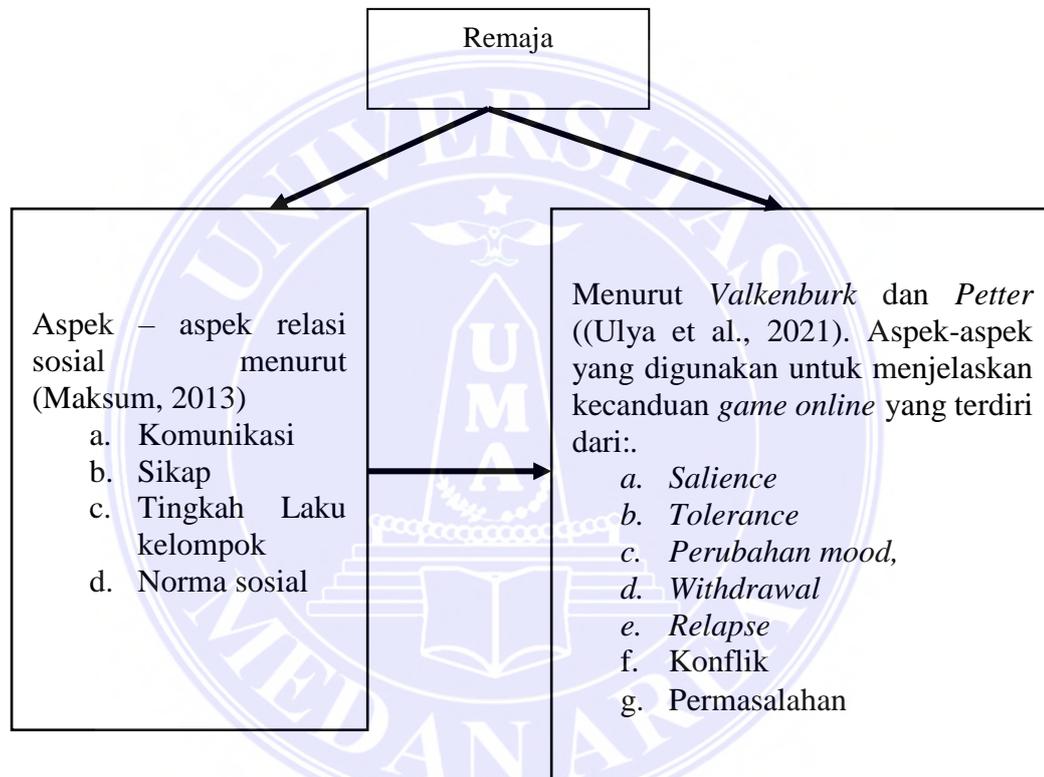
Hubungan antara kedua variabel yang memiliki hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dan relasi sosial. karena Semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah relasi sosial, dan sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi relasi sosial.

Danforth (Akbar, 2020) mengatakan bahwa frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game online* tersebut. Kebiasaan bermain *game online* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Bermain *game online* pada umumnya dilakukan sendirian, dalam waktu cukup lama. Semakin seseorang kecanduan terhadap *game online* maka semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman-teman sosialnya dan jelas sekali dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sebagai sebuah alat rekreasi *game online* dapat bersifat positif maupun negatif, namun lebih sering mendapatkan sorotan ke sisi negatifnya, karena para pemain *game* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain dan sebagai akibatnya kebanyakan prestasi akademis cenderung turun. Meskipun demikian, sisi positifnya juga ada bahwa dengan bermain game itu sendiri sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan juga memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure*.

Sementara penelitian (Masyani & Nusuary, 2021) menyatakan ada pengaruh *game online* pada perubahan perilaku pada remaja. Dampak sosialnya

*game online* membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan teman dan tempat tinggal di lingkungannya. Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka sulit berrelasi sosial dengan orang-orang sekitarnya karena sering menutup diri dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dari pada harus berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Budisatrya Medan. Yang beralamatkan di Jl. Letda Sujono No.166, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20225 dan penelitian ini berlangsung selama tanggal 25-26 Juni 2023

Visi yayasan SMA Budisatrya Medan adalah untuk membentuk siswa yang kreatif, kompetitif sehingga mampu bersaing dimasa depan, SMA Budisatrya Medan menyelenggarakan pendidikan dengan para pendidik yang profesional

#### **3.2 Bahan dan Alat**

##### **3.2.1 Bahan**

Bahan yang digunakan dalam Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai alat pengambilan data, terdapat 2 macam skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah, skala relasi sosial dan skala kecanduan game online, berikut penjelasan mengenai skala yang digunakan dalam penelitian ini.

##### **1. Skala Relasi sosial**

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Helmi & Husna, 2020) aspek aspek relasi sosial disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Maksu yang dinilai dari aspek aspek seperti

##### **a. komunikasi**

- b. sikap
- c. tingkah laku kelompok
- d. norma sosial

## 2. Skala Kecanduan *game online*

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala yang diadaptasi dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Ulya et al., 2021) yang disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh *Valkenburk* (2009) berdasarkan 7 aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu:

- a. *Salience*
- b. *Tolerance*
- c. *Perubahan mood,*
- d. *Withdrawal*
- e. *Relapse*
- f. Konflik
- g. Permasalahan

Setiap skala yang dibagikan terdiri dari dua jenis pernyataan yaitu pernyataan favourable dan pernyataan unfavourable, pernyataan favourable adalah pernyataan yang mendukung variabel yang dapat diukur sedangkan pernyataan unfavourable adalah pernyataan yang tidak mendukung variabel yang dapat diukur (Azwar, 2016) Skor Skala favourable bernilai 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), Skor 3 untuk pilihan jawaban sesuai (S), skor 2 untuk pilihan jawaban tidak sesuai (TS) dan skor 1 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS). Sedangkan skor item unfavourable adalah bernilai 1 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), skor 2 untuk pilihan

jawaban sesuai (S), skor 3 untuk pilihan jawaban tidak sesuai (TS) dan skor 4 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS).

### **3.2.2 Bahan**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kertas kuisioner dan pulpen

### **3.3 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian korelasional adalah sebuah bentuk analisis variabel untuk mengetahui derajat atau kekuatan hubungan, bentuk, atau arah hubungan diantara variabel-variabel. Dalam analisis hubungan ini, hubungan antara variabel dapat berbentuk hubungan simetris, hubungan kausal, dan hubungan timbal balik (Sugiyono, 2018).

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional pada penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara relasi sosian dengan kecanduan game online pada remaja kelas XI di SMA Budisatrya Medan

### **3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi merupakan suatu keseluruhan atau totalitas individu yang memiliki kesamaan karakteristik yang menjadi bahan penelitian. Hal ini sesuai dengan penjelasan tentang populasi oleh sugiyono (2008), bahwa populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian di SMA BUDISATRYA KELAS XI IPA MEDAN yang berjumlah

67 siswa yang terdiri dari kelas a dan b

### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua populasi yang berjumlah 67 responden dijadikan sampel.

### 3.5 Prosedur Kerja

Pada awalnya peneliti menyiapkan berkas berupa surat izin untuk melakukan penelitian serta lampiran persetujuan dosen pembimbing dan diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Setelah peneliti mendapatkan surat izin meneliti dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area = dengan nomor 1385/FPSI/01.10/VI/2023 maka peneliti menyerahkan surat penelitian kepada kepala sekolah secara langsung, setelah diberikan izin peneliti kemudian melakukan penelitian di SMA Budisatrya Medan dengan sistem luring (langsung) dengan protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah.

Peneliti mempersiapkan 2 skala, yaitu skala likert yang terdiri dari 16 aitem skala relasi sosial dan skala kecanduan game online yang terdiri dari 28 item untuk dibagikan kepada masing-masing siswa yang sedang bermain game. Di dalam angket tersebut peneliti mencantumkan nama, umur, kelas, dan jenis kelamin siswa. Setelah selesai proses pengambilan data, pihak sekolah SMA Budisatrya Medan mengeluarkan surat keterangan selesai penelitian dengan nomor 1240/421.3-SMABS/VI/2023.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

1. Hasil korelasi dengan jumlah sampel 60 responden. Diketahui bahwa korelasi Relasi sosial dengan Kecanduan Game Online memiliki hubungan negatif  $-0.767$  dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Nilai  $-0.767$  dikategorikan pada tingkat korelasi tinggi. Dengan begitu, dapat dilihat bahwa variabel Relasi sosial dengan Kecanduan Game Online memiliki korelasi negatif.
2. Hasil Mean Hipotetik nya adalah  $(23 \times 1) + (23 \times 4) : 2 = 23 + 92 : 2 = 57,5$ . Kemudian untuk variabel Relasi sosial mempunyai jumlah aitem yang valid dan reliabel yaitu 39 Aitem dengan 4 pilihan jawaban dengan skala likert. Maka Mean Hipotetik nya adalah  $(16 \times 1) + (16 \times 4) : 2 = 16 + 64 : 2 = 40$
3. Koefisiensi determinan ( $r^2$ ) dari hubungan antar variabel X (Relasi sosial) dengan variabel Y (Kecanduan Game Online) sebesar 0.588. Ini menunjukkan bahwa Relasi sosial berkontribusi terhadap Kecanduan Game Online sebesar 58.8% merupakan hasil dari perhitungan korelasi product moment, sehingga tingginya kecanduan siswa akan game online akan menurunkan relasi sosial mereka

#### 5.2 Saran

1. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa agar lebih menjaga relasi sosial mereka agar hasrat mereka dalam bermain game bisa dikurangi dan akan mencegah kecanduan game online yang memberikan banyak kerugian bagi siswa.

2. Bagi Orang Tua

Pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk mencegah terjadinya kecanduan game online, orang tua mempunyai wewenang dalam membatasi waktu penggunaan *smartphone* anak-anak mereka sehingga waktu bermain game siswa akan terbatas dan tidak menyebabkan kecanduan

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah harus membatasi penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah dan membuat kegiatan ekstrakurikuler lebih berjalan agar siswa bisa melupakan bermain game online dan lebih tertarik membangun hubungan sosial mereka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya lebih dianjurkan menggunakan aspek lain dari variabel relasi yang dapat menggali informasi lebih dalam sehingga tidak sekedar untuk mengkategorikan kecanduan game online, namun faktor-faktor penyebabnya juga

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Ananda, D. S. (2021). Penyuluhan Dampak *Game online* Bagi Siswa SMP X Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Barelang*. <https://doi.org/10.33884/jpb.v3i01.2710>
- Astuti, T., & Hardati, P. (2022). Relasi Sosial Siswa Dalam Kebhinekaan Di Sd Multi Etnik. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Relasi sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Budiman, A., & Hasmira, M. H. (2022). Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain *Game online* di Warung Wifi (Jorong Koto Birah Nagari Pulakek Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan). *Jurnal Perspektif*. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.614>
- Fathy, R. (2019). Modal Sosial: Konsep, Inklusivitas dan Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. <https://doi.org/10.22146/jps.v6i1.47463>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- hadi, luqman, & qori' fatmala, fita. (2018). Relasi sosial Pada Remaja Yang Kecanduan *Game online*. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i1.136>
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Helmi, A. F., & Husna, A. N. (2020). Psikologi Untuk Indonesia: Isu-Isu Terkini Relasi Sosial Dari Intrapersonal Sampai Interorganisas. *Psikologi Untuk Indonesia: Isu-Isu ....*
- Juliandi, A., Irfan, I., & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep dan Aplikasi*. UMSU Press.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *Game online* Pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4855>

- Maksum, A. (2013). Sosiologi Pendidikan. In *Sosiologi Pendidikan*.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis. *Counselling*.
- Natalia, F. R. (2017). Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja. *Jurnal*.
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu *Game online* di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1395>
- Nurdiarti, R. P. (2018). Media sosial, pola interaksi dan relasi sosial pada grup whatsapp alumni SDK St. Maria Blitar. *ETTISAL Journal of Communication*.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., Karyanta, N. A., Studi, P., Fakultas, P., & Maret, U. S. (2010). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*.
- Rachman, R., & Oktavianti, R. (2021). Pengaruh Kepercayaan Konsumen terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Penggunaan Sistem Pembayaran Online (Survei Pengguna Produk Unipin). *Prologia*. <https://doi.org/10.24912/pr.v5i1.8200>
- Rahman, R. (2018). Relasi sosial Masyarakat Muslim dan Non Muslim di Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. *Skripsi*.
- Safitri, S. S. (2020). *Game online* dan Pengaruh Relasi sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*.
- Saputra, R. A. D. (2021). RELASI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA SINGOSAREN. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Soeharto, T., Kuncoro, M., & Prahara, S. A. (2022). Peran Relasi Sosial sebagai Mediator antara Dukungan Sosial dengan Konflik Pekerjaan-Keluarga. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v13i2.27599>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan *Game online* Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*.







**LAMPIRAN – A**  
**BLUEPRINT ANGKET**

**HUBUNGAN ANTARA RELASI SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA REMAJA KELAS XI DI SMA BUDISATRYA  
MEDAN**

**A. Data Identitas Diri**

**Nama** :

**Jenis Kelamin** :

**Kelas** :

**Durasi Bermain Game/Hari** :

**Jenis Game Online yang Dimainkan** : a. Mobile Legend  
b. PUBG  
c. Free Fire  
d. Lainnya

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dibawah ya adik-adik
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan kamu yang sebenarnya yaa
3. Pilihlah jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓) STS = Sangat

Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**C. Kuisioner Penelitian**

Aspek	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Relasi Sosial	Komunikasi	Saya tetap berkomunikasi	Saya tidak banyak berkomunikasi	

		dengan baik dengan teman teman saya	dengan teman teman saya baik diluar atau didalam lingkungan sekolah	
		Saya tetap bisa berbicara dengan lawan bicara saya walaupun sedang bermain game	Saya tidak bisa berbicara dengan baik dengan lawan bicara saya saat sedang bermain game	
	Sikap	Saya tetap menjaga sikap saya kepada orang orang sekitar ketika saya dimana pun saya berada	Saya sulit untuk menjaga sikap saya kepada orang orang sekitar ketika saya ketika tidak sesuai dengan isi hati saya	
		saya tidak merasa sikap saya berubah ketika saya bermain game	saya memang merasa sikap saya berubah ketika saya bermain game online karena saya tidak ingin diganggu	
	Tingkah Laku kelompok	Saya dan teman teman saya tetap menjaga sikap saya ketika kami sedang berkumpul kesana	saya dan teman teman susah mengontrol sikap saya saat sedang berkumpul bersama	
		Walaupun saya dan teman teman sering bermain game online bersama sama, tapi tetap menjaga akan selalu kondusif	ketika saya dan teman teman sering bermain game online bersama sama, susah untuk menjaga kondisi agar selalu kondusif	
	Norma Sosial	Saya selalu menaati aturan aturan yang sudah ditetapkan baik ketika berada didalam sekolah atau berada di lingkungan sekolah	Saya tidak bisa menaati aturan aturan yang sudah ditetapkan ketika saya berada bersama teman teman saya	
		Saya tetap menjaga kebiasaan kebiasaan baik saya walapun saya sering bermain game online	Saya tidak bisa menjaga kebiasaan kebiasaan baik saya saat saya sering bermain game online	
Kecanduan	Salice	Saya merasa gelisah	Tidak bermain game	

Game Online		jika tidak bermain game	selama 1-2 hari tidak masalah bagi saya asal bisa berkumpul dengan teman teman saya	
		Saya sering terbayang Game online yang saya mainkan ketika saya sendiri	Ketika saya berkumpul dengan teman saya , keinginan saya dalam bermain game jadi berkurang	
	Tolerance	Saya merasa tidak mood jika tidak memainkan game online saya	Mood saya tidak dipengaruhi oleh game yang mainkan	
		Saya merasa memang durasi permainan saya meningkat	Durasi permainan saya tergantung waktu luang yang sama miliki	
	Perubahaan Mood	Saya sadar bahwa perubahan mood saya tergantung dari kondisi saya	Mood saya akan menjadi lebih baik jika saya memiliki rekan untuk bersosialisasi	
		Jika saya kalah dalam suatu ronde saya akan berusaha agar bisa menang di ronde berikutnya	Saya tidak masalah jika kalah karena masih ada kesempatan lain untuk menang	
	Withdrawal	Ketika saya sedang sedirian saya akan menarik diri dari pergaulan dengan teman saya	Saya tidak akan marah jika saya merasa teman teman saya menjauh dari saya	
		Kebanyakan rekan saya yang murung dikarenakan dibatasi bermain game online	Saya tidak akan murung jika dibatasi bermain game online	
	Relapse	Jika saya tidak memainkan game online dalam waktu yang lama, saya akan bermain sepanjang waktu jika ada kesempatan	Durasi permainan saya tidak akan bertambah walaupun saya sudah cukup lama tidak memainkan game online	
		Jika saya tidak memainkan dengan	Rangking yang saya raih dalam game	

		durasi yang lama akan mempengaruhi ranking saya di game	bukan karena durasi bermain tapi karena kemampuan saya	
	Konflik	Saya sering berselisih dengan keluarga saya dikarenakan masalah masalah yang saya punya	Keluarga saya akan membantu saya dalam menyelesaikan permasalahan yang saya miliki	
		Rekan rekan saya bertengkar didunia nyata karena permasalahan mereka di game onlie	Saya tidak menganggap konflik yang saya dapat saat bermain game online sebagai masalah serius.	
	Permasalahan	Saya mendapatkan banyak masalah dengan rekan rekan saya	Saya tidak mendapatkan banyak masalah saat saya bermain game dengan rekan saya karena saya menjaga jarak dalam bersikap	
		Masalah yang saya dapatkan dikarenakan saya terlalu banyak main game online	Walapun saya terlalu banyak bermain game online tapi saya tetap belajar dan membantu orang tua saya.	
TOTAL				



## KUISIONER PENELITIAN

### HUBUNGAN ANTARA RELASI SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMA BUDISATRYA MEDAN

#### D. Data Identitas Diri

- Jenis Kelamin** :
- Kelas** :
- Durasi Bermain Game/Hari** :
- Jenis Game Online yang Dimainkan** : a. Mobile Legend  
b. PUBG  
c. Free Fire  
d. Lainnya

#### E. Petunjuk Pengisian

4. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dibawah ya adik-adik
5. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan kamu yang sebenarnya yaa
6. Pilihlah jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√) STS = Sangat

Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

#### F. Kuisisioner Penelitian

##### RELASI SOSIAL

No	Instrument	Skor			
		SS	S	TS	STS
<b>Komunikasi</b>					
1	Saya tetap berkomunikasi dengan baik dengan teman teman saya				
2	Saya tetap bisa berbicara dengan lawan bicara saya walaupun sedang bermain game				

3	Saya tidak banyak berkomunikasi dengan teman teman saya ketika saya bermain game				
4	Saya tidak bisa berbicara dengan baik dengan lawan bicara saya saat sedang bermain game				
<b>Sikap</b>					
5	Saya tetap menjaga sikap saya kepada orang orang sekitar ketika saya bermain game online				
6	saya tidak merasa sikap saya berubah ketika saya bermain game				
7	Saya sulit untuk menjaga sikap saya kepada orang orang sekitar ketika saya bermain game online				
8	saya memang merasa sikap saya berubah ketika saya bermain game online karena saya tidak ingin diganggu				
<b>Tingkah Laku Kelompok</b>					
9	saya dan teman teman saya tetap berkelakuan baik walaupun sedang bermain game bersama teman teman saya				
10	Walaupun saya dan teman teman sering bermain game online bersama sama, tapi tetap menjaga akan selalu kondusif				
11	saya dan teman teman susah mengontrol sikap saya saat sedang bermain game bersama teman teman saya				
12	ketika saya dan teman teman sering bermain game online bersama sama, susah untuk menjaga kondisi agar selalu kondusif				
<b>Norma Sosial</b>					
13	Walapun saya sering bermain game online saya masih bisa mengikuti aturan aturan apa yang harus saya patuhi				
14	Saya tetap menjaga kebiasaan kebiasaan baik saya walapun saya sering bermain game online				
15	Saat saya bermain game online saya susah mengikuti aturan aturan apa yang harus saya patuhi				
16	Saya tidak bisa menjaga kebiasaan kebiasaan baik saya saat saya sering bermain game online				

### KECANDUAN GAME ONLINE

No	Instrument	Skor			
		SS	S	TS	STS
<b>Salice</b>					
1	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game				
2	Saya sering terbayang Game online yang saya mainkan				
3	Tidak bermain game selama 1-2 hari tidak masalah bagi saya				
4	Bagi saya game online hanya sebatas permainan				
<b>Tolerance</b>					
5	Saya merasa tidak mood jika tidak memainkan game online saya				

6	Saya merasa memang durasi permainan saya meningkat				
7	Mood saya tidak dipengaruhi oleh game yang mainkan				
8	Durasi permainan saya tergantung waktu luang yang sama miliki				
<b>Perubahan Mood</b>					
9	Saya akan merasa buruk jika kalah dalam permainan				
10	Jika saya kalah dalam suatu ronde saya akan berusaha agar bisa menang di ronde berikutnya				
11	Kalah menang dalam permainan tidak masalah bagi saya				
12	Saya tidak masalah jika kalah karena masih ada kesempatan lain untuk menang				
<b>Withdrawal</b>					
13	Saya akan marah jika saya tidakizinkan bermain game online				
14	Kebanyakan rekan saya yang murung dikarenakan dibatasi bermain game online				
15	Saya tidak akan marah jika saya tidakizinkan bermain game online				
16	Saya tidak akan murung jika dibatasi bermain game online				
<b>Relapse</b>					
17	Jika saya tidak memainkan game online dalam waktu yang lama, saya akan bermain sepanjang waktu jika ada kesempatan				
18	Jika saya tidak memainkan dengan durasi yang lama akan mempengaruhi rangking saya di game				
19	Durasi permainan saya tidak akan bertambah walapun saya sudah cukup lama tidak memainkan game online				
20	Rangking yang saya raih dalam game bukan karena durasi bermain tapi karena kemampuan saya				
<b>Konflik</b>					
21	Saya sering berselisih dengan keluarga saya jika dilarang bermain game online				
22	Rekan rekan saya bertengkar didunia nyata karena permasalahan mereka di game online				
23	saya tidak berselisih dengan keluarga saya karena bermain game online				
24	Saya tidak menganggap konflik yang saya dapat saat bermain game online sebagai masalah serius.				
<b>Permasalahan</b>					
25	Saya mendapatkan banyak masalah saat saya bermain game online				
26	Masalah yang saya dapatkan dikarenakan saya terlalu banyak main game online				
27	Saya tidak mendapatkan banyak masalah saat saya bermain game online karena durasi bermain game saya masih normal				

28	Walapun saya terlalu banyak bermain game online tapi saya tetap belajar dan membantu orang tua saya.				
----	--	--	--	--	--





**LAMPIRAN-C  
SEBARAN DATA PENELITIAN**

## IDENTITAS RESPONDEN

Identitas Responden			
jk	Kelas	Durasi	Jenis Game
1	1	2	1
1	1	2	1
1	1	2	1
1	2	3	1
2	1	3	1
1	2	2	1
1	2	2	1
1	1	1	1
2	2	2	2
2	2	2	2
1	1	3	3
1	2	3	3
1	2	2	3
2	1	2	2
2	2	2	2
1	2	3	1
1	1	3	1
1	2	2	2
2	1	1	2
2	2	1	2
1	1	2	3
1	2	2	3
2	1	3	2
2	2	3	2
1	1	3	1
1	2	2	1
1	1	2	2
1	1	1	2
2	2	1	3
2	1	2	3
1	1	2	4
1	1	3	3
1	1	3	3
2	2	2	3
2	1	2	2
1	2	1	2

1	1	1	1
1	2	2	2
2	1	2	3
2	2	3	2
1	1	3	2
1	2	1	1
1	1	2	2
1	2	2	2
2	1	3	3
2	2	2	2
1	1	2	1
1	2	1	2
1	1	2	3
2	2	2	2
2	1	3	1
1	2	3	2
1	1	2	3
2	2	2	2
2	1	3	1
1	2	2	2
1	1	1	3
1	1	2	2
2	1	3	1
2	2	3	2
1	1	2	1
1	2	2	2
1	1	1	2
2	1	2	3
2	2	2	2
1	1	3	1
1	1	3	1

No	Relasi Sosial																total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	60
2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	56
3	4	4	4	3	4	3	4	4	1	2	1	1	2	2	2	2	43
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	52
5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	1	2	2	45
6	4	3	3	4	3	2	3	3	2	1	1	1	1	1	3	1	36

7	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	47
8	3	3	4	4	3	4	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	38
9	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	41
10	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	41
11	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	1	1	1	2	2	2	46
12	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	47
13	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	38
14	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	41
15	3	3	3	3	4	4	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	40
16	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	1	42
17	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	1	2	1	41
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	1	1	44
19	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	1	2	2	2	3	2	42
20	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	40
21	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	47
22	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	42
23	4	3	4	4	4	3	3	3	1	1	1	1	2	2	2	1	39
24	4	4	4	3	2	1	1	1	3	3	3	4	3	4	4	3	47
25	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	60
26	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	56
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	51
29	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	51
30	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	56
31	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	53
32	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	58
33	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	54
34	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	51
35	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	51
36	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	50
37	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
38	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	45
39	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	53
40	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
41	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	56
42	3	1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49
43	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	56
44	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
45	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	49
46	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52
47	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52

48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
49	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
50	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	56
51	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	52
52	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
53	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
54	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
55	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	55
56	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
57	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
58	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
59	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
60	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
61	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	54
62	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	53
63	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
64	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	51
65	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	54
66	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
67	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49

Kecanduan Game Online																		t													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	
																															8
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	8	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	8	
4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	9	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	8	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	7	0	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	5	8		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	9	0	



3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	8
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	8
3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	2	4	9	
3	4	3	4	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	9	
3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	9	
3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	8	
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	8	
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	8	
4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	9	
3	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	9	
4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	9	
3	3	3	3	3	1	3	4	4	3	3	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	8	
3	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	9	
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	9	
3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	8	
4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	8	
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	8	
3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	9	
2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	9	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	3	3	4	3	4	8	
3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	9	
4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	9	
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	





**LAMPIRAN- D**

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS**

**Item Total Statistic**

	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	.417	.852
x2	.414	.855
x3	.400	.848
x4	.448	.844
x5	.424	.841
x6	.460	.845
x7	.516	.837
x8	.425	.841
x9	.699	.816
x10	.836	.807
x11	.808	.807
x12	.779	.808
x13	.770	.810
x14	.596	.822
x15	.586	.823
x16	.712	.814

**Item Total Statistic**

	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
y1	.425	.860
y2	.485	.858
y3	.499	.858
y4	.508	.857
y5	.385	.860
y6	.367	.869
y7	.393	.860
y8	.456	.859
y9	.546	.857
y10	.496	.857
y11	.615	.853
y12	.564	.855

y13	.471	.858
y14	.430	.859
y15	.376	.861
y16	.079	.870
y17	.541	.856
y18	.532	.857
y19	.520	.857
y20	.434	.859
y21	.490	.858
y22	.077	.868
y23	.441	.859
y24	.253	.865
y25	.293	.863
y26	.422	.859
y27	.165	.866
y28	.327	.862

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Cronbach's Alpha if Item Deleted
relasi sosial	90.7015	53.213	.816
kecanduan Game Online	49.4179	40.065	.869



**LAMPIRAN –E**  
**UJI NORMALITAS PENELITIAN**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan Game Online * relasi sosial	Between Groups	(Combined) Linearity	1424.381	25	56.975	1.119	.366
		Deviation from Linearity	15.992	1	15.992	.314	.578
			1408.389	24	58.683	1.152	.337
	Within Groups		2087.649	41	50.918		
	Total		3512.030	66			

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		relasi sosial	kecanduan Game Online
N		67	67
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	49.4179	90.7015
	Std. Deviation	6.32970	7.29469
Most Extreme Differences	Absolute	.083	.101
	Positive	.073	.101
	Negative	-.083	-.087
Kolmogorov-Smirnov Z		.676	.827
Asymp. Sig. (2-tailed)		.751	.501
a. Test distribution is Normal.			



**LAMPIRAN – F**  
**UJI KORELASIONAL**

### Correlations

		relasi sosial	kecanduan <i>Game online</i>
relasi sosial	Pearson Correlation	1	-.767
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	67	67
kecanduan <i>Game online</i>	Pearson Correlation	-.767	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	67	67

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.767 <sup>a</sup>	.588	.511	7.33384

a. Predictors: (Constant), relasi sosial



**LAMPIRAN G :  
SURAT RISET DAN SELESAI RISET**

	<b>UNIVERSITAS MEDAN AREA</b> <b>FAKULTAS PSIKOLOGI</b> Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223 Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122 Website: <a href="http://www.uma.ac.id">www.uma.ac.id</a> E-Mail: <a href="mailto:univ_medanarea@uma.ac.id">univ_medanarea@uma.ac.id</a>
Nomor : 1385/FPSI/01.10/VI/2023	19 Juni 2023
Lampiran : -	
Hal : Penelitian	
Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMA Budisatrya Medan di Tempat	
Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:	
Nama : Yunita Fairina	
NPM : 188600303	
Program Studi : Ilmu Psikologi	
Fakultas : Psikologi	
untuk melaksanakan pengambilan data di SMA Budisatrya Medan, Jl. Letda Sujono No. 166, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, 20223 guna penyusunan skripsi yang berjudul <i>"Hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMA Budisatrya"</i> .	
Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.	
Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.	
Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.	
An. Dekan, Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat	
 Daili Alifata, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog	
Tembusan - Mahasiswa Ybs - Arsip	



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 1240 /421.3-SMABS/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Swasta Budisatrya Medan, menerangkan bahwa

Nama : YUNITA FAIRINA  
N P M : 188600303  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMA Swasta Budisatrya Medan, sesuai dengan surat pengantar dengan Nomor : 1385/FPSI/01.10/VI/2023 pada tanggal 19 Juni 2023, tentang Permohonan Izin Penelitian dalam rangka memenuhi persyaratan penulisan Skripsi dengan Judul : "Hubungan Antara Relasi Sosial Dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMA Budisatrya Medan". Pelaksanaan penelitian dilaksanakan tanggal 20 Juni sampai dengan 27 Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 27 Juni 2023  
Kepala SMA Swasta Budisatrya



HENNY AFRIANI, S.Pd

Jalan Letda Sujono No. 166 Medan - 20223 ☎ (061) 736 6899 Fax. (061) 732 6899  
E-mail : budisatrya@ymail.com