

Judul : Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu *Games online*

Fakultas : Psikologi

Nama : Nurul Aini

Abstraksi



Peneliti menemukan fenomena baru di era teknologi informasi yang menjadikan *games online* berkembang pesat. Fenomena ini mencakup di banyak negara, meskipun relatif baru berkembang di Indonesia. Banyak faktor-faktor yang menjadikan seseorang menjadi pecandu *games online*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kepribadian seseorang yang memang sudah dari dahulu menyukai permainan *games online*. Faktor lain yaitu faktor eksternal, yaitu segi situasi dan kondisi yang mendukung seseorang sehingga menjadi pecandu *games online*.

Pada ketiga responden faktor internal dan faktor eksternal sangat mempengaruhi perilaku responden sehingga menjadi pecandu *games online*. Faktor internal yaitu ketiga responden memang menyukai *games online*. Faktor eksternal pada responden I dan responden II adalah pengaruh rekan sebaya, sedangkan pada responden III adalah pengaruh lingkungan keluarga.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Pada pecandu *games online*, proses interaksi sosial mengalami gangguan, para pecandu *games online* memiliki kecenderungan menjadi seseorang yang kurang terhadap interaksi sosial.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif karena dapat meneliti secara mendalam setiap rangkaian kehidupan seseorang. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa faktor penyebab kecanduan *games online* adalah faktor internal dan eksternal, sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pecandu *games online* adalah faktor imitasi, sugesti, indentifikasi dan sugesti. Dampak *games online* terhadap interaksi sosial ketiga responden yaitu ketiga responden menjadi kurang memperhatikan lingkungan dan berkurangnya komunikasi responden terhadap orang-orang di sekelilingnya.

Kata kunci : Interaksi Sosial, Remaja, Pecandu *Games Online*.