

## ABSTRAK

Ardianasari, Lusi. 2013. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja di Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dra. Siti Mahmudah, M. Si

---

Kata kunci : Kecanduan *game online*, Penyesuaian sosial remaja

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja melakukan penyesuaian sosial. Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan remaja saat ini adalah media *game online*. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah Kecanduan *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidak mampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan pengaruh interpersonal dan kesehatan.

Penelitian ini dilakukan di Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat penyesuaian sosial pada remaja di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang, (3) untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 60 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan skala. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis *simple linier regression*.

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat penyesuaian sosial remaja di Malang mayoritas berada pada kategori rendah dengan prosentase 51,67% atau 31 subyek. (2) Sedangkan mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada remaja di Malang berada dalam kategori tinggi dengan prosentase 40% atau 24 subyek. (3) Diketahui pula ( $F=2,453$  dengan  $p=0,000$  dan  $R^2 = 0,410$ ) yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap n penyesuaian sosial remaja di Malang. Adapun sumbangan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial sebesar sebesar 41%, sedangkan sisanya sebesar 59% penyesuaian sosial remaja dipengaruhi oleh faktor lain.