

INTISARI

Latar Belakang: Sebagian besar penduduk Indonesia merupakan pengguna internet terutama remaja yang menjadi pengguna internet aktif dan menggunakan internet untuk bermain internet *game*. Remaja yang terlalu sering bermain internet *game* memiliki risiko untuk mengalami kecanduan *game online*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui hubungan antara kecanduan internet *game* dengan keterampilan sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta.

Tujuan: Mengetahui hubungan antara kecanduan internet *game* dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan rancangan *cross sectional*. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP dan kelas XI SMA yang berjumlah 429 responden. Pemilihan subjek penelitian menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan kuisisioner *Indonesian Online Game Addiction* dan *Social Skill Inventory*. Analisis data menggunakan *Somer's d*.

Hasil: Hanya sedikit dari remaja yang mengalami kecanduan internet *game* (1,2%) dan kecanduan internet *game* ringan (16,3%), sementara itu sebagian besar remaja memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang (83,2%) dan hanya 0,5% remaja yang mengalami keterampilan sosial rendah. Hasil analisis bivariat terhadap kecanduan internet *game* dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta menunjukkan adanya hubungan ($p < 0,05$, $r = -0,124$).

Kesimpulan: Remaja yang masuk dalam kategori tidak kecanduan *internet game*, remaja tersebut akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi.

Kata Kunci: kecanduan internet *game*, keterampilan sosial, remaja.

ABSTRACT

Background: Most Indonesians are internet users, especially adolescents who are active internet users and use internet for playing games. Adolescents who play internet game too often have the risk of experiencing online gaming addiction. Therefore, researchers want to know the relationship between internet game addiction and social skills in adolescents in Yogyakarta.

Objective: To find out the relationship between internet game addiction and social skills in adolescents in Yogyakarta.

Method: This is an analytical study using cross sectional design. Participants of this study are 8th grade of Junior High School students and 11th grade of Senior High School students in Yogyakarta with 429 respondents. This research uses “Indonesian Online Game Addiction” and “Social Skill Inventory” questionnaires. Data analysis uses Somer’s d.

Result: There are only few adolescents who are addicted to internet game (1.2%) and those who have light internet game addiction (16.3%). Meanwhile, most of the adolescents have a moderate level of social skills (83.2%) and only 0.5% of adolescents with inferior social skills. The result of bivariate analysis of internet game addiction and social skills among adolescents in Yogyakarta showed a weak negative correlation ($p < 0.05$, $r = -0,124$).

Conclusion: Adolescents who are categorized as not having addiction to internet game, they will have high social skills.

Keywords: internet game addiction, social skills, adolescent