

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang duduk di bangku SMA dan bermain game online berjumlah 60 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode skala dengan model skala *Likert*. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment* yang dikembangkan oleh Karl Pearson. Dari hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,687$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu, hasil analisis data tersebut juga menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,472 yang artinya sumbangan variabel kecemasan sosial dengan kecanduan *game online* sebesar 47,2% dan 52,8% dipengaruhi oleh factor lain.

Kata kunci: kecemasan sosial, kecanduan game online, remaja

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between social anxiety and online game addiction in adolescents. The hypothesis proposed is that there is a relationship between social anxiety and online game addiction in adolescents. The subjects used in this study were teenagers who were in high school and playing online games totaling 60 people. The data collection method used in this study used a scale method with a Likert scale model. The data analysis technique used is the product moment correlation developed by Karl Pearson. From the results of data analysis obtained a correlation coefficient of $r_{xy} = 0.687$ ($p < 0.05$), which means that there is a relationship between social anxiety and online game addiction in adolescents. This shows that the hypothesis in this study is accepted. In addition, the results of the data analysis also show the coefficient of determination (R^2) of 0.472, which means that the contribution of the social anxiety variable to online game addiction is 47.2% and 52.8% is influenced by other factors.

Keywords: *social anxiety, online game addiction, teenagers*

