

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara adiksi *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara adiksi *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta angkatan 2017 berjumlah 70 orang. Data penelitian diambil dengan menggunakan skala adiksi *game online* dan skala keterampilan sosial. Teknik analisis korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson yang digunakan untuk mencari korelasi antara dua variabel. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Hasil penelitian ini ( $r=-0,486$  ; atau  $p<0,01$ ) sumbangan efektifnya yang diberikan oleh variabel adiksi *game online* terhadap keterampilan sosial sebesar 23,6% ( $R^2 =0,236$ ). Sisanya sebesar 76,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hal ini berarti semakin tinggi adiksi *game online* pada remaja maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Sebaliknya semakin rendah adiksi *game online* pada remaja semakin tinggi juga keterampilan sosialnya.

**Kata Kunci:** *Adiksi Game Online, Keterampilan Sosial, Remaja*

## ABSTRACT

This study aims to find the relationship between online game addiction and social skills in adolescents. The hypothesis proposed in this study is that there is a negative relationship between online game addiction and social skills in adolescents. The subjects in this study were the 2017 Yogyakarta Mercu Buana University Psychology students totaling 70 people. The research data was taken using the scale of online game addiction and social skill scale. Karl Pearson's Product Moment correlation analysis technique is used to find correlations between two variables. The results showed a significant relationship between online game addiction and social skills in adolescents. The results of this study ( $r = -0.486$ ; or  $p < 0.01$ ) the effective contribution given by the online game addiction variable to social skills was 23.6% ( $R^2 = 0.236$ ). The remaining 76.4% is influenced by other factors. This means that the higher the online game addiction in adolescents, the lower their social skills. Conversely, the lower the online game addiction in adolescents, the higher their social skills.

**Keywords:** *Online Game Addiction, Social Skills, Adolescents*