

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada generasi Z di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada generasi Z di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Subjek penelitian berjumlah 60 orang generasi Z berusia 17-21 tahun. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala keterampilan sosial dan skala kecanduan *game online*, metode yang digunakan adalah korelasi Product Moment dari Pearson. Hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar $-0,358$ ($p < 0,050$). Hal itu menunjukkan, ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online* pada generasi Z di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Peran atau sumbangan efektif keterampilan sosial terhadap kecanduan *game online* sebesar 12,8% yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinan (R^2) senilai 0,128.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Kecanduan *Game Online*, Generasi Z.

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between social skills and addition game online in the generation Z of the Universitas Mercu Buana Yogyakarta. The hypothesis proposed is that there is a negative relationship between social skills and addition game online in the generation Z of the Universitas Mercu Buana Yogyakarta. The criteria for the research subject used were 60 generasi Z aged 17-21 years. Meanwhile, data collection is done using the social skills and addicted online games scale, while the method used is the correlation *Product Moment* from Pearson. On the results of the analysis, the value of the correlation coefficient (r) is -0.358 ($p < 0.050$). That shows, there is a negative relationship between social skills and addicted online games in the generation Z of the Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Role or effective contribution social skills to the addicted online games of 12,8% indicated by the value of the determinant coefficient (R^2) worth of 0.128).

Keywords: Social Skills, Addicted Online Games, Generation Z.