

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA SUMBERGEDE KECAMATAN SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

**Oleh  
Feby Apisce Amalina**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja di desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yakni remaja desa Sumbergede. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 57 responden. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur dengan presentase sebesar 35,8% dan indikator variabel X yaitu: memanfaatkan fungsi bermain *Game Online*, durasi bermain *Game Online*, dampak *Game Online*, kemudian dalam indikator Y yaitu: kontak sosial dan komunikasi. Fenomena meningkatnya intensitas bermain *Game Online* di kalangan remaja telah menimbulkan perubahan pola komunikasi dan hubungan sosial, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh *Game Online* bersifat dualistik: memberikan manfaat sosial bila digunakan secara bijak, tetapi berdampak negatif bila digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, kontrol diri dan pengawasan dari orang tua, guru, serta lingkungan sangat diperlukan agar aktivitas bermain *Game Online* tidak menggeser nilai-nilai sosial remaja di dunia nyata.

***Kata Kunci: Game Online, Interaksi Sosial, Remaja, Masyarakat***

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL INTERACTION OF ADOLESCENTS IN SUMBERGEDE VILLAGE, SEKAMPUNG DISTRICT, EAST LAMPUNG REGENCY***

**By**

***Feby Apisce Amalina***

*The purpose of this study is to analyze the influence of online Games on the social interactions of adolescents in Sumbergede Village, Sekampung District, East Lampung Regency. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach with data collection techniques through interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of this study were adolescents in Sumbergede Village. The sample in this study amounted to 57 respondents. The data analysis technique in this study used a simple linear regression test with the help of SPSS version 25. The results of the study indicate that online Games influence the social interactions of adolescents in Sumbergede Village, Sekampung District, East Lampung Regency with a percentage of 35.8% and the indicators of variable X are: utilizing the function of playing online Games, duration of playing online Games, impact of online Games, then in indicator Y namely: social contact and communication. The phenomenon of increasing intensity of playing online Games among adolescents has led to changes in communication patterns and social relationships, both in the family, school, and community environments. These findings indicate that the influence of online Games is dualistic: providing social benefits when used wisely, but having a negative impact when used excessively. Therefore, self-control and supervision from parents, teachers, and the environment are very necessary so that online gaming activities do not shift the social values of teenagers in the real world.*

***Keywords: Online Games, Social Interaction, Adolescents, Community***