

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA
DI KELURAHAN UPAI KECAMATAN KOTAMOBAGU UTARA**

Oleh

DICKY CAHYA S. MOKOGINTA
NIM : 221 416 014

Telah diperiksa & disetujui untuk diuji

Pembimbing I



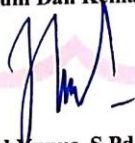
Dr. Lucvane Djaafar, SH., M.Pa
NIP.19681106200003 2 001

Pembimbing II



Ramli Mahmud, S.Pd., M.A
NIP. 19820503201504 1 002

Mengetahui:
Ketua Jurusan
Ilmu Hukum Dan Kemasyarakatan



Rasid Yunus, S.Pd, M.Pd
NIP :19840224 200812 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Yang Berjudul :
DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERLAKU SOSIAL REMAJA
DI KELURAHAN UPAI KECAMATAN KOTAMOBAGU UTARA

Oleh
DICKY CAHYA S. MOKOGINTA
NIM : 221 416 014

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Agustus 2021
Waktu : 08:45 WITA s/d selesai

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Hj. Zulaecha Ngiu, M.Pd
NIP. 196705091 99803 2 002

(.....
.....)

2. Asmun W. Wantu, S.Pd, M.Sc
NIP. 19780712 200501 2 004

(.....
.....)

3. Dr. Hj. Lucvane Djaafar, SH, M.Pa
NIP. 19681106200003 2 001

(.....
.....)

4. Ramli Mahmud, S.Pd, M.A
NIP. 19820503201504 1 002

(.....
.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Hj. Zulaecha Ngiu, M.Pd
NIP. 196705091998032002

ABSTRAK

Dicky Cahya S. Mokoginta. 2021. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara. Skripsi, Jurusan Ilmu Hukum Dan Kemasyarakatan, Fakultas Ilmu Sosial. Pembimbing I Dr. Lucyane Djaafar, S.H, M.Pa, Pembimbing II Ramli Mahmud, S.Pd, MA.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi memberikan banyak Penawaran menarik, Khususnya bagi para remaja masa kini. tidak sedikit remaja yang sering menggunakan Internet sebagai sarana hiburan, salah satunya yaitu Game Online. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk Menjelaskan Dampak Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara 2) Untuk Menjelaskan Faktor-Faktor Apakah Dalam Permainan Game Online Yang Dapat Mempengaruhi Para Remaja Di Kelurahan Upai Kecamatan Kotamobagu Utara.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dengan demikian peneliti berperan sebagai instrument utama yang terlibat secara langsung dalam mengumpulkan data melalui teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut : Dari 15 Remaja yang terbiasa dengan Game Online, Terdapat (12) remaja yang mengalami kecanduan dengan Game Online. Peneliti memperoleh 2 (dua) dampak yang ditimbulkan oleh remaja dalam kecanduan game online, yaitu : 1) Dampak positif 2) Dampak negatif. Selain dampak yang ditimbulkan dari permainan game online, Tentunya terdapat faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan, yaitu : 1) Faktor Keluarga 2) Faktor Lingkungan.

Dampak yang ditimbulkan akibat game online terhadap remaja tentunya sangat luar biasa. Oleh sebab itu, kontrol penuh harus dilakukan oleh orang tua, pemerintah terkait dengan kelompok sosial lainnya termasuk pihak sekolah demi menjaga agar remaja tidak terjebak dengan game online.

Kata Kunci : Dampak Game Online, Perilaku Sosial, Remaja.

ABSTRACT

Dicky Cahya S. Mokoginta. 2021. The Impact of Online Games on Adolescents' Social Behavior in Upai Village, Kotamobagu Utara Sub-district. Undergraduate Thesis, Department of Law and Society, Faculty of Social Science. The Principal Supervisor is Dr. Lucyane Djaafar, S.H., M.Pa, and the Co-supervisor is Ramli Mahmud, S.Pd., MA.

The development of science and technology provides many exciting offers, especially for today's youth. Not a few teenagers often use the internet as a means of entertainment, one of which is online games. This study aims 1) to elucidate the impact of addiction to playing online games on adolescents' social behavior, and 2) to elucidate what factors of playing online games can affect adolescents in Upai Village, Kotamobagu Utara Sub-district.

This study applies the descriptive quantitative method. Thus, the researcher is the main instrument directly involved in collecting data through observation, interview, and documentation techniques.

Based on the results of research and discussion, the following research results are obtained: from 15 teenagers who are accustomed to online games, there are 12 teenagers addicted to online games. In addition, the researcher discovers two impacts caused by teenagers in online game addiction, which are 1) positive impact, 2) negative impact. In addition, some factors cause the addiction, namely 1) family factors 2) environmental factors.

The impact caused by online games on adolescents is certainly unexpected. Therefore, complete control must be carried out by parents and the government related to social groups, including school party to keep teenagers from being trapped by online games.

Keywords: Impact of Online Games, Social Behavior, Adolescents

