

ABSTRAK

Laili Fitriyani, 1810910049, Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus).

Perkembangan industry 4.0 masuknya teknologi pada dunia tidak dapat dipungkiri karena terus berkembang setiap hari. Kemajuan teknologi menuntut digitalisasi dalam setiap aspek kehidupan termasuk dalam permainan atau yang sering kita sebut dengan *Game online*. Perubahan perilaku sosial dapat terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar seperti pengaruh dari bermain *Game online*. *Game online* memiliki daya tarik tersendiri terhadap penggunaannya sehingga dapat membuat orang-orang yang memainkannya dapat kecanduan bermain *Game online* dan dapat mengakibatkan berbagai dampak atau pengaruh terhadap pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus, faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus, dan hambatan serta solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan atau *field research* dengan pendekatan penelitian kualitatif di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Subyek penelitiannya yaitu kepala desa, orang tua serta remaja yang menjadi pecandu *Game online* di Des Getassrabi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Uji keabsahan data penulis menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Adapun analisis data menggunakan empat langkah diantaranya tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) ada beberapa dampak yang timbul yang diakibatkan oleh kecanduan *Game online*. Diantarnya adalah kecanduan *Game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan smartphone sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. 2) Banyaknya remaja yang kecanduan *Game online* ini disebabkan oleh berbagai faktor, beberapa faktor yang mempengaruhi adalah fasilitas. Selain itu lingkungan pertemanan atau yang sering disebut dengan teman sebaya. (3) Diantara kendala atau hambatan yang ditemui dalam upaya mengatasi perilaku sosial yang kurang baik dalam remaja yang pertama adalah lingkungan pergaulan remaja. Solusi dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut adalah dengan mengisi kekosongan waktu yang ada pada remaja dengan kegiatan-kegiatan positif yang dapat membentuk karakter dan kepribadian remaja. Diantara yang dapat dilakukan adalah dengan gerakan mengaji bersama setelah maghrib.

Kata Kunci : *Game online*, Perilaku Sosial, Remaja