

ABSTRAK

REZA FAHLEVI (NIM: 1208030171) (2024): PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA (Penelitian di Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang Kabupaten Bandung)

Dampak aktivitas *Game Online* menjadikan remaja mengalami perubahan terutama dalam segi berinteraksi sosial sehingga dalam hal penelitian ini diharapkan remaja agar tidak kecanduan dalam bermain *Game Online* dan lebih berinteraksi ke sesama teman. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk menghindari ketimpangan anak supaya tidak kecanduan *Game Online* dan agar masih mau berteman dengan yang lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Game Online* di kalangan remaja yang memainkan permainan *Game Online* di Desa Jatiendah. Kemudian untuk mengetahui faktor aktivitas remaja dalam bermain *Game Online* di Desa Jatiendah. Selain itu, untuk mengetahui dampak aktivitas bermain *Game Online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Jatiendah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data di lapangan, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Teori dari Emile Durkheim. teori struktur dan fungsi sosial oleh Emile Durkheim dapat membantu menjelaskan bagaimana perubahan interaksi sosial remaja terjadi akibat penggunaan *Game Online*, baik dalam aspek positif maupun negatif. Perubahan ini dapat dipahami melalui perubahan dalam struktur sosial, fungsi sosial, pembagian kerja sosial, solidaritas sosial, dan keteraturan sosial.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. Penggunaan *Game Online* rata-rata sudah bermain *gadget*, terutama remaja laki-laki menggunakannya untuk bermain *Game Online* jadi rata-rata semua remaja laki laki bermain *Game Online*. Faktor aktivitas dalam bermain *Game Online terhadap interaksi sosial* dapat dikategorikan menjadi faktor psikologis, lingkungan, budaya, dan demografis, faktor-faktor ini dapat mempengaruhi remaja untuk terus bermain *Game Online* dan mengurangi interaksi sosial. Dampak aktivitas *Game Online* memberikan dampak positif dan negatif pada remaja, perilaku juga sikap yang dirasakan remaja berbeda beda namun yang rata rata memberikan dampak berupa kecanduan atau kebiasaan yang tidak baik dalam ber interaksi sosial.

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