

ABSTRAK

Skripsi ini diberi judul “**Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dan Kesehatan Mental pada Remaja (Usia 12-18 Tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim**”. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *Internet Addictive Disorder*. Kesehatan mental adalah dimana seseorang memungkinkan untuk berkembang dari semua aspek perkembangan, fisik, intelektual, dan emosional yang optimal serta selaras dengan perkembangan orang lain, sehingga selanjutnya mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Metode alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala kesehatan mental yang diukur menggunakan aspek-aspek menurut King & Delfabbro dan Muhammad Utsman Najati. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 110 remaja yang merupakan remaja di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan jumlah 94 remaja yang ditentukan berdasarkan tabel *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 1%. Skala tersebut terlebih dahulu diuji cobakan terhadap kelompok subjek uji coba (*try out*), setelah dilakukan analisis dan seleksi kemudian skala item yang tidak layak diperbaiki kemudian disebarkan kembali kepada subjek penelitian. Metode analisis data yang digunakan uji asumsi (prasyarat) dengan menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan selanjutnya uji hipotesis. Semua perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 25.0 *for windows*.

Kesimpulan dari penelitian ini ada hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, yang menunjukkan hasil $r = 0,474$ dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan terbukti ada hubungan antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim.

Kata Kunci: Kecanduan, *Game Online*, Kesehatan Mental, Remaja