

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif mengenai “Pengaruh Kecanduan *Game PlayerUnknown’s BattleGrounds* (PUBG) terhadap Perilaku Hubungan Sosial di Kota Jakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap perilaku hubungan sosial. Dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh Kecanduan *Game PlayerUnknown’s BattleGrounds* terhadap Perilaku Hubungan Sosial di Kota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode non-probability dengan jumlah responden sebanyak 385 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan paradigma yang digunakan dalam penelitian ini ialah linier sederhana Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil pengujian hipotesis, kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku hubungan sosial. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ $Y = 7.829 + 0.485 X$ dengan tingkat signifikasinya $0,000 < 0,005$. Berdasarkan koefisien determinasi bahwa kecanduan *Game online* PUBG memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Hubungan Sosial dengan arah positif yaitu sebesar 48%. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa terdapat Kecanduan *Game* PUBG terhadap Perilaku Hubungan Sosial di Kota Jakarta. Perhitungan menunjukkan bahwa pengaruh Kecanduan *Game* PUBG sudah memberikan pengaruh yang besar.

Kata Kunci: *Game Online*, *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG), Kuantitatif, Kecanduan *Game Online*, Perilaku Hubungan Sosial.