

**HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN *GAME ADDICTION*  
PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE*  
DI SMK PASUNDAN JATINANGOR**

Shinta Nurhidayah  
201FK03051

Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Keperawatan  
Universitas Bhakti Kencana

**ABSTRAK**

Permasalahan pada remaja dengan adanya penggunaan internet terbanyak digunakan untuk bermain *game online*, dimana dengan bermain *game online* tersebut jika dimainkan melebihi waktu >4 jam akan dikatakan *game addiction*, faktor dari hal tersebut akan mengakibatkan *sensation seeking* untuk mengurangi kebosanan pada pemain. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja pemain *game online* di SMK Pasundan Jatinangor. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Populasi pada penelitian ini yaitu remaja kelas 10 dan kelas 11 di SMK Pasundan Jatinangor sebanyak 425 responden. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan Teknik *Purposive Sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi didapatkan sampel sebanyak 202 responden. *Sensation seeking* diukur dengan *Sensation Seeking Scale form V* dan tingkat *game addiction* diukur menggunakan *Game Addiction Scale for Adolescent*. Analisis penelitian ini univariat menggunakan distribusi frekuensi, dan bivariat menggunakan uji *rank spearman* ( $p \leq 0,05$ ). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 118 responden (58,4%) memiliki tingkat *sensation seeking* sedang dan 129 responden (63,9%) mengalami tingkat *game addiction* sedang. Pada hasil uji statistik menunjukkan bahwa adanya hubungan *sensation seeking* dengan *game addiction* pada remaja ( $p=0,000$ ). Saran pada penelitian ini untuk melaksanakan kelanjutan peneliti mengenai cara menurunkan *game addiction* terhadap *sensation seeking* pada aspek *boredom susceptibility*.

Kata Kunci : *Game Addiction*, Remaja, *Sensation Seeking*  
Referensi : 9 Buku (2012 – 2021)  
46 Jurnal (2014 – 2023)  
8 Website (2016 – 2023)

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SEEKING SENSATION AND GAME  
ADDICTION IN ADOLESCENTS WHO PLAY ONLINE GAMES AT SMK  
PASUNDAN JATINANGOR**

*Shinta Nurhidayah*  
201FK03051

*Undergraduate Nursing Study Program, Faculty Of Nursing  
Bhakti Kencana University*

**ABSTRACT**

*Problems in adolescents with the most internet use used to play online games, where by playing the game online if it is played for more than >4 hours, it will be said to be an game addiction, this will result factor in sensation seeking to reduce boredom in players. This study aims to determine the relationship between sensation seeking and game addiction in adolescents who play online games at SMK Pasundan Jatinangor. This study uses a correlational quantitative method. The population in this study is 425 respondents in grades 10 and 11 at SMK Pasundan Jatinangor. Sampling was carried out using the Purposive Sampling Technique with inclusion and exclusion criteria, a sample of 202 respondents was obtained. Sensation seeking was measured using the Sensation Seeking Scale form V and game addiction levels were measured using the Game Addiction Scale for Adolescent. The analysis of this study was univariate using frequency distribution, and bivariate using the spearman rank test ( $p < 0.05$ ). The results of this study showed that as many as 118 respondents (58.4%) had a moderate level of sensation seeking and 129 respondents (63.9%) experienced a moderate level of game addiction The suggestion in this study is to carry out the continuation of the researcher on how to reduce game addiction to sensation seeking in the aspect of boredom susceptibility.*

*Keywords : Game Addiction, Teenagers, Sensation Seeking*

*References : 9 Books (2012 – 2021)*

*46 Journals (2014 – 2023)*

*8 Website (2016 – 2023)*