

ABSTRAK

Naila Nahdiyatul Rizqa (2020). *Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*. Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus, Program Studi DIII Keperawatan Malang. Pembimbing Edy Suyanto S.ST.,M.PH

Game online adalah permainan yang bersifat atraktif dan jika kegiatan ini dilakukan berulang hingga menjadi kegemaran dan ketagihan akan menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional. Pada saat ini terdapat banyak fenomena remaja yang sering mengunjungi *game centre* guna menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan dilakukan secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kecanduan game online pada remaja wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Penelitian ini menggunakan deskriptif studi kasus dengan 2 responden. Tempat penelitian terdapat di *game centre* Delta Net.2, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi mengacu pada komponen kecanduan *game online*. Data disajikan dalam bentuk narasi. Responden yang termasuk kategori tidak kecanduan jika memiliki <4 komponen dan yang termasuk kategori kecanduan jika memiliki ≥ 4 komponen kecanduan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden 1 dan responden 2 terdapat 7 komponen kecanduan game online yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problems*. Kesimpulannya adalah kedua responden dinilai kecanduan karena memenuhi seluruh komponen kecanduan *game online*. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan meneliti mengenai pengetahuan subjek tentang game online.

Kata kunci : kecanduan *game online*, remaja

ABSTRACT

Naila Nahdiyatul Rizqa (2020). An overview of Online Game Addictions in Youth in the Kedungkandang District of Malang. Case Study Scientific Papers, Malang Nursing Study Program DIII. Advisor Edy Suyanto S.ST., M.PH

Online gaming is an attractive game and if this activity is repeated until it becomes a craze and addiction will cause negative effects that harm the person concerned until social and emotional problems arise. At the moment there are many teenage phenomena that often visit the game centre to spend their time playing online games and doing so excessively. This research aims to identify the addiction of online games on adolescents of the District of Kedungkandang Malang. The study used a descriptive case study with 2 respondents. Research place in the game centre Delta Net. 2, Kedungkandang Sub-district, Malang City. The collection of data in this study using interviews and observations refers to online gaming addiction components. Data is presented in narrative form. Respondents who belong to the category are not addicted if they have a < 4 component and that belongs to the category of addiction if it has ≥ 4 components of addiction. The results showed that respondents 1 and 2 respondents were 7 components of online gaming addiction namely salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict and problems. The conclusion is that both respondents are judged addicted for fulfilling all the components of online gaming addiction. For further researchers, it is expected to examine the subject knowledge about online gaming.

Tags: addicted to online games, teens