

ABSTRAK

Bayu Rama Wicaksana (2021). Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah. Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus, Program Studi Diploma III Keperawatan Malang, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Pembimbing Kissa Bahari, S.Kep., Ns, M.Kep. PhD.N.

Kecanduan game online adalah kegiatan berulang yang menjadi kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional. Tujuan penelitian ini adalah Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online beserta penyebabnya. Metode penelitian menggunakan deskriptif studi kasus yang melibatkan 2 subjek anak usia sekolah yang mengalami kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi mengenai gambaran perilaku sehari-hari subjek yang kecanduan *game online*. Teknik analisa data secara kualitatif dan disajikan dalam bentuk naratif. 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*. Hasil penelitian disimpulkan kedua subjek yang mengalami kecanduan game online memiliki perubahan perilaku yang meliputi: (1) Bermain game memiliki makna yang penting (2) Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain game (3) Perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran game (4) Kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain game online (5) Bermain game secara berulang-ulang (6) Konflik dengan orang tua (7) Mengalami penurunan kesehatan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi.

Kata kunci : gambaran perilaku kecanduan *game online*, anak usia sekolah