

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI KELURAHAN NEGLASARI

Irpan Ali Rahman¹ Dini Ariani² Nurul Ulfah³

¹Dosen STIKes Muhammadiyah Ciamis

²Dosen STIKes Muhammadiyah Ciamis

³Mahasiswa STIKes Muhammadiyah Ciamis

E-mail nurulsundari989@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : *Game online* merupakan permainan yang terhubung dengan internet salah satu yang sangat banyak diminati dari berbagai kalangan dari mulai anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Telah disayangkannya dalam hal ini tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik sehingga dapat menyebabkan kecanduan. Pada remaja dengan usia belasan tahun hampir setiap harinya bermain *game online* dengan diperkirakan 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna dari usia 12-24 tahun berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan kedelapan di dunia serta mayoritas dari pengguna *game online* tersebut adalah berusia muda remaja. **Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Kelurahan Neglasari. **Metode :** Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah 6.236 orang. sampel yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. **Hasil penelitian :** Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada remaja kelurahan neglasari yaitu dalam kategori sedang. **Kesimpulan :** Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahwa gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan neglasari dengan durasi yang dikategorikan paling banyak dengan durasi kategori tingkat kecanduan sedang.

Kata kunci : *game online*, kecanduan

DESCRIPTION OF ONLINE GAME ADDICTION IN TEENAGERS IN NEGLASARI VILLAGE

Irpan Ali Rahman¹ Dini Ariani² Nurul Ulfah³

¹Lecturer at STIKes Muhammadiyah Ciamis

²Lecturer at STIKes Muhammadiyah Ciamis

³Student STIKes Muhammadiyah Ciamis

E-mail nurulsundari989@gmail.com

ABSTRACT

Background: Online games are internet-connected games that are very much in demand from various groups, ranging from children, adolescents, to adults. Unfortunately, in this case, not everyone can control it well so that it can lead to addiction. Adolescents in their teens almost day play online games with an estimated 10.7 million people or about 10% of the total users from 12-24 years of age based on the survey results Indonesia ranks eighth in the world and the majority of online game users are young teens. **Purpose:** games in adolescents in the Neglasari Village. **Methods:** The research method used is descriptive quantitative with a cross-sectional approach. The population in this study was 6,236 people. Samples were taken using the purposive sampling technique. **Results:** The results showed that the level of online game addiction among adolescents in the Neglasari village was in the mild medium category,. **Conclusion:** The conclusion of this study is that the description of the level of online game addiction in adolescents in the Neglasari village with the most categorized duration with moderate addiction level category duration.

Keywords: Addiction, Games online