

ABSTRAK

Remaja dengan kecanduan *game online* akan mengalami kesulitan dalam regulasi emosi hal ini ditandai dengan kurang bisanya remaja dalam mengendalikan perasaan. Penelitian ini diteliti sebagai bukti pentingnya mengatasi kecanduan *game online* yang bisa menyebabkan regulasi emosi yang negatif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi hubungan antara bermain *game online* dengan regulasi emosi pada remaja.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa *literature review*. Populasi sebanyak 1.691 artikel.. Sampel didapatkan sebanyak 6 artikel yaitu 4 artikel nasional dan 2 artikel internasional yang didapatkan dari google scholar. Analisa data yang digunakan berupa hasil evaluasi kelayakan data dengan menggunakan *ciritical aprraisal* dengan instrumen Joanna Briggs Institute untuk Studi *sectional cross analitik*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 6 artikel menyebutkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan regulasi emosi dan 2 artikel yang menyebutkan tidak adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan regulasi emosi Adanya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan regulasi emosi dikarenakan waktu yang digunakan untuk bermain *game online* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Semakin lama bermain *game online* maka akan mengalami kecanduan dan dalam permainan *game online* tersebut adanya rasa senang, menang, merasa jago, sedih, kesal, marah dan kalah sampai keluar kata-kata kasar pada saat memainkan game yang akhirnya kebiasaan tersebut diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan bagi bidang keperawatan dengan adanya hasil penelitian ini sebagai landasan kerangka konseptual sehingga bisa menindaklanjuti secara intervensi keperawatan untuk mengatasi kecanduan *game online*.

Kata Kunci : *Game online*, Regulasi Emosi, Remaja

Sumber : 11 buku (tahun 2011-2020)
38 jurnal (tahun 2012-2020)
3 website (tahun 2019-2020)

ABSTRACT

Adolescents with online game addiction will experience difficulty in emotional regulation, this is indicated by their lack of ability to control feelings. This study was examined as evidence of the importance of overcoming online game addiction which can lead to negative emotional regulation. The purpose of this study is to identify the relationship between playing online games and emotional regulation in adolescents.

The type of research used in this study is a literature review. The population is 1,691 articles. The sample obtained is 6 articles, namely 4 national articles and 2 international articles obtained from Google Scholar. Analysis of the data used in the form of the results of the feasibility evaluation of the data using a spiritual appraisal with the Joanna Briggs Institute instrument for cross-sectional analytic studies.

The results showed that 6 articles stated that there was a relationship between online game addiction and emotional regulation and 2 articles stated that there was no relationship between online game addiction and emotional regulation. There was a relationship between addiction to playing online games and emotional regulation because the time spent playing online games was more than 3 hours a day.

The longer you play online games, you will experience addiction and in online game play there is a feeling of joy, winning, feeling good, sad, upset, angry and losing until harsh words come out when playing the game which finally applies the habit in everyday life. day. Based on the research results, it is suggested for the nursing field to have the results of this study as a basis for a conceptual framework so that it can follow up through nursing interventions to overcome online game addiction.

Keywords : Adolescents, Emotion Regulation, Online Games

Source : 11 books (2011-2020)

38 journals (2012-2020)

3 websites (2019-2020)