

ABSTRAK

Game addiction merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Organisasi Kesehatan dunia (WHO) resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disordere* ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Indonesia sendiri menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* terbanyak ada dalam kategori berat dan sedang, angka ini cukup tinggi dan menjadi salah satu kasus yang banyak menyita perhatian. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran karakteristik *game addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter di Desa Sukadana Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang Jawa Barat. Jenis penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui Survei pada 24 responden pengguna *game online* yang tergabung dalam ikatan pemuda bunter. Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*. Dengan instrument penelitian menggunakan kuesioner GAS (*Game Addiction Scale*) yang terdiri dari tujuh poin yaitu : *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problems*. Data diolah dengan Analisis univariat berupa distribusi frekuensi. Dari penelitian ini didapatkan hasil gambaran karakteristik Ikatan Pemuda Bunter yang sebagian besar adalah laki-laki dengan rentang usia terbanyak ada pada remaja madya (pertengahan) hingga remaja akhir dengan jenjang pendidikan SMP, SMA hingga perkuliahan. Adapaun tingkat *game addiction* pada Ikatan Pemuda Bunter ada pada tingkat adiksi sedang, dengan aspek *game addiction* tertinggi menunjuk pada poin *Relapse* (Kegagalan individu dalam upaya mengurangi penggunaan *game online*). Adapun saat ini peningkatan kasus *game addiction* yang semakin luas dengan karakteristik yang lebih beraneka ragam sehingga perlu adanya penelitian yang lebih mendalam mengenai karakteristik pengguna *game online* dengan jumlah sampel yang lebih banyak.

Kata Kunci : GAS, *Game addiction*, *Game online*,

Sumber : 28 Jurnal (2009-2022)
1 E-book (2017)
4 Website (2018-2022)

ABSTRACT

Game addiction is a form of addiction caused by internet technology. The World Health Organization (WHO) officially defines game addiction or game disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11). Indonesia itself occupies the 17th global ranking with the highest number of mobile game players in the heavy and medium category at 30%, this figure is quite high and is one of the cases that has attracted a lot of attention. This study aims to find out how to describe the characteristics of game addiction in the Bunter Youth Association in Sukadana Village, Cimanggung District, Sumedang Regency, West Java. The subjects of this study were 24 people, with this type of research using a Quantitative Descriptive Survey Method. In this study the sample technique used is Total Sampling. The research instrument uses the GAS (Game Addiction Scale) questionnaire which consists of seven points, namely: salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict and problems. Data analysis used univariate analysis in the form of a frequency distribution. The results of this study show an overview of the characteristics of the Bunter Youth Association, most of whom are men with the widest age range in middle adolescents (mid) to late adolescents with junior, high school and college education levels. The level of game addiction at the Bunter Youth Association is in the category of mild addiction (75%), with the highest aspect of game addiction showing Relapse (Individual failure in trying to reduce online game use).

Keywords : online games, game addiction, GAS

Bibliography : 28 Journals (2009-2022)

1 E-book (2017)

4 Website (2018-2022)