

ABSTRAK

Remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan game online dalam kategori berat dan sedang hampir 30%. *Craving behavior intervention* dengan perpaduan Ingame (CRABI PIDI) yang menjadi salah satu terapi efektif untuk menangani dan mengontrol rasa keinginan atau menurunkan hasrat bermain *game online*, dan dipadukan dengan *ingame* yang merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengatur waktu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh CRABI PIDI terhadap kecanduan game online remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang.

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pre-eksperimen (*Pre-experiment design*) pada penelitian ini menggunakan the one group pretest-posttest design. Sampel pada penelitian ini berjumlah 23 orang dimana metode sampling yang digunakan adalah *total sampling* dan alat ukur instrumen *GAS* (*Games Addiction Scale*).

Hasil penelitian setelah dilakukan penelitian didapatkan bahwa adanya pengaruh *craving behavior intervention ingame* terhadap *game addiction* pada remaja dengan *p-value* adalah 0,000. Analisa data untuk *pre-tes* didapatkan hasil bahwa rata-rata tingkat game addiction remaja adalah 98,48. Sementara untuk *pos-tes* didapatkan hasil bahwa skor rata-rata menjadi menurun, dengan skor 53,39. Oleh karena itu maka sesuai dengan teori bahwa *craving behavior intervention* bisa menurunkan tingkat kecanduan dengan menyediakan kebutuhan psikologis penderita dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai intervensi pencegahan untuk mengurangi adiksi game pada remaja.

Kata kunci: Kecanduan game, Intervensi membangun kebiasaan, Remaja

ABSTRACT

Almost 30% of teenagers tend to be addicted to games in the severe and moderate categories. Addictive behavior intervention with a combination of Ingame (CRABI PIDI) is an effective therapy for handling and controlling feelings of desire or reducing the desire to play online games, and is combined with ingame which is an application that aims to manage time. The aim of this research is to determine the effect of craving behavior intervention integrated games on adolescent games addiction in Sukadana Village, Sumedang Regency.

This research method uses quantitative pre-experiment (Pre-experiment design). In this research, it uses the one group pretest-posttest design.

The results of the research after the research were carried out showed that there was an influence of in-game craving behavior intervention on game addiction in adolescents with a p-value of 0.000. Data analysis for the pre-test showed that the average level of adolescent game addiction was 98.48. Meanwhile for the post-test the results showed that the average score decreased, with a score of 53.39. Therefore, it is in accordance with the theory that craving behavior intervention can reduce the level of addiction by providing for the psychological needs of sufferers and this research can be used as a preventative intervention to reduce game addiction in teenagers.

Key words: Craving Behavior Intervention, Games Addiction, Teenager