

ABSTRAK

Latar belakang. Kebanyakan yang menjadi kecanduan game online adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah game online. Seseorang bisa mengalami kecanduan dapat dipengaruhi oleh pengetahuan, kecanduan game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan, tantangan dalam game ini adalah salah satu godaan bagi pemain untuk melupakan waktu dan bermain game online, ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengetahuan remaja terhadap kecanduan game online di masa pandemic covid - 19 di Cibodas RT 01 RW 04. Kecanduan didefinisikan sebagai perilaku yang tidak proporsional, yang mengarah pada toleransi, penarikan diri, dan ketidak mampuan untuk mengurangi atau berhenti. **Metode penelitian** ini menggunakan metode deskriptif, dengan populasi sebanyak 24 remaja, sampel yang digunakan menggunakan teknik total sampling sebanyak 24 responden. **Hasil penelitian** ini menunjukkan bahwa setengahnya tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai kecanduan game online (54.2%), dan sebagian kecil responden memiliki pengetahuan yang cukup baik (33.3%). **Kesimpulan** penelitian ini menunjukkan bahwa dari setengah responden tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai kecanduan game online. **Saran.** Sehingga disarankan untuk para orang tua agar meningkatkan pengawasan dan pendidikan pada remaja untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang kecanduan game online.

Kata Kunci : Remaja, Kecanduan, Game Online

Daftar Pustaka : 5 Buku (2015 – 2020)
 4 Website (2018 – 2021)
 8 Jurnal (2015 – 2020)

ABSTRAK

Background. A person who can have a disorder can be influenced by knowledge, online game addiction not only provides entertainment, but also provides an interesting challenge to complete, the challenge in this game is one of the temptations for players to forget the time and play online games, when someone is at this level, then the person is addicted to addiction. The purpose of this study was to determine adolescent knowledge of online game addiction during the COVID-19 pandemic in Cibodas RT 01 RW 04. Addiction is a disproportionate behavior, leading to tolerance, withdrawal, and the inability to reduce or stop. **This research method uses descriptive method**, with a population of 24 adolescents, the sample used using a total sampling technique of 24 respondents. **The results of this study** indicate that half of them do not have a good knowledge about online game addiction (54.2%), and a small respondent has a fairly good knowledge (33.3%). **The conclusion** of this study shows that half of the respondents do not have good knowledge about online game addiction. **Suggestion.** So it is recommended for parents to increase supervision and education in adolescents to increase knowledge about online game addiction.

Keywords: Teenagers, Addiction, Online Games

Bibliography : 5 Books (2015 – 2020)
 4 Websites (2018 – 2021)
 8 Journals (2015 – 2020)