

ABSTRAK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TASIKMALAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
Skripsi, Mei 2021

Ari Setiawan

ABSTRAK PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA

xii bagian awal + 97 halaman + 2 bagan + lampiran

Kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam bermain *game online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja berdasarkan *literature review*. Metode penelitian ini adalah *literature review* dengan menggunakan *search engine google scholar*, dan portal garuda. Populasi *literature review* ini terdiri dari 4.493 artikel dan sampel penelitian ini berjumlah 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi. Hasil analisis berdasarkan *literature review* terhadap 10 artikel jurnal menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap perilaku remaja. Kesimpulan: Kecanduan *game online* berpengaruh terhadap perilaku remaja. Saran: diharapkan *literature review* ini bisa menjadi data dasar sebagai acuan dalam penelitian secara primer.

Kata kunci : *Game Online*, Perilaku dan Remaja
Kepustakaan : 24 (2016-2021)

ABSTRACT

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY TASIKMALAYA
FACULTY OF HEALTH SCIENCE
BACHELOR NURSING STUDY PROGRAM
Thesis, May 2021

Ari Setiawan

ABSTRACT

INFLUENCE OF ONLINE GAME ON TEENAGE BEHAVIOR

xii beginning + 97 pages + 2 charts + attachments

Online game addiction is a habitual drive to engage in persistently playing online games which has a negative impact on work and social relationships. It is characterized by impaired control over the game by increasing the priority given to games over other activities. This behavior continues even though it has negative consequences on him. The purpose of this study was to determine the effect of online game addiction on adolescent behavior based on a literature review. This research method is a literature review using google scholar search engine, and the Garuda portal. The population of this review literature consisted of 4,493 article and the sample of this study was 10 article that fit the inclusion criteria. The results of the analysis based on a literature review of 10 journal articles show that online game addiction has an effect on adolescent behavior. Conclusion: Online game addiction affects adolescent behavior. Suggestion: It is hoped that this literature review can become basic data as a reference in primary research.

Keywords : *Online Games, Behavior and Youth*
Literature : *24 (2016-2021)*