

**PROFIL ADIKSI GAME DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
(Penelitian Deskriptif Kuantitatif Pada Siswa SMK Galuh Rahayu
Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis)**

RENALDY PUTRA UTAMA

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah
Tasikmalaya



ABSTRAK

Adiksi merupakan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan gangguan pada fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial individu. Adiksi seseorang dapat terjadi kepada siapa saja dan dalam bentuk apa saja, salah satunya adalah adiksi atau adiksi *game*. Terdapat tujuh karakteristik adiksi *game*, diantaranya *Saliance* (*game* menjadi aktivitas yang paling penting, mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku), *Tolerance* (bermain *game* semakin meningkat, waktu yang dihabiskan bermain *game* bertambah), *Mood modification* (Perasaan seseorang yang dihasilkan dari bermain *game*, misalnya perasaan nyaman serta menghindari interaksi dengan orang lain), *Withdrawal* (dampak yang terjadi ketika berhenti bermain *game*. misalnya murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*)), *Relapse* (kecenderung individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game*), Konflik yang dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya, meliputi argumen dan penolakan serta berbohong, dan Masalah yang terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, makan atau tidur, dan bersosialisasi. Penelitian ini membahas tentang adiksi *game* disekolah galuh rahayu tahun ajaran 2019/2020 dengan hasil yang diperoleh sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, artinya siswa cenderung merasa *game* merupakan sebuah kebutuhan yang tidak boleh terlewatkan. Hampir seluruhnya berada pada tingkat tinggi dengan rata-rata 82,90%.

Kata Kunci : *adiksi, adiksi game, CBT*