

PROFIL ADIKSI GAME ONLINE PADA SISWA SMK

SKRIPSI

Oleh:

Arif Hafizh Noor Muflihin

arifhafizh0@gmail.com

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* (kecenderungan individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game), *Conflik* 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 di sekolah SMK Samudera Buana tahun ajaran 2023/2024 dengan hasil yang diperoleh sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi rata rata 41,14%

Kata kunci: Adiksi Game, Siswa, CBT.