

Durasi Bermain Game Online pada Remaja di Kampung Rawadas, Kelurahan Pondok Kopi, Duren Sawit, Jakarta Timur 2023 = The Duration of Online Gaming among Adolescents in Rawadas Village, Pondok Kopi Subdistrict, Duren Sawit, East Jakarta, 2023

Dextra Fairuz Dzakirosin, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920564251&lokasi=lokal>

Abstrak

Masa remaja merupakan fase transisi dalam hidup seseorang yang memiliki potensi sekaligus tantangan besar yang dapat berdampak pada perkembangan mereka secara menyeluruh. Salah satu tantangan besar bagi perkembangan masa remaja ialah ketergantungan pada perangkat digital khususnya permainan game online yang semakin populer di kalangan remaja. Ketergantungan pada game online dapat menyebabkan dampak negatif, seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan isolasi sosial. Hal ini dikarenakan minimnya kontrol waktu terhadap durasi bermain game online dan kurangnya edukasi tentang manajemen waktu. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik dan durasi bermain game online pada remaja usia 15-19 tahun di Pondok Kopi, Duren Sawit, Jakarta Timur. Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif menggunakan kuesioner tertutup dan wawancara terstruktur, kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menggambarkan pola kebiasaan bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan durasi bermain game online berdasarkan karakteristik pendidikan terakhir SMP (65,2%) (p-value = 0,008); penghasilan orang tua (60,9%) (p-value = 0,026); dukungan teman rumah (69,9%) (p-value = 0,003); tidak mendapat dukungan ibu (56,5%) (p-value = 0,007); dan tidak mendapat dukungan bapak (52,2%) (p-value = 0,001).

.....Adolescence is a transitional phase in a person's life that has great potential and challenges that can impact their overall development. One of the big challenges for adolescent development is dependence on digital device, especially online games, which are increasingly popular among teenagers. Dependence on online games cause various negative impact, such as sleep disturbances, decreased academic performance, and social isolation. This is due to the lack of time control over the duration of playing online games and the lack of education about time management. The aim of the research was to determine the characteristics and duration of playing online gmaes among teenagers aged 15-19 years in Pondok Kopi, Duren Sawit, East Jakarta. The research was conducted using a quantitative descriptive method using closed questionnaires and structured interviews, then analyzed quantitatively to describe patterns of online game playing habits. The research results show that the duration of playing online games is based on the characteristics of the last junior high school education (65,2%) (p-value = 0.008); parent's income (60,9%) (p-value = 0,026); friends support (69,9%) (p-value = 0,003); not receive mother support (56,5%) (p-value = 0,007); and not receive father support (52,2%) (p-value = 0,001).