

ABSTRAK

Kanisius Rade. 19.75. 6607. **Menangani Persoalan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Menggunakan Pendekatan Konseling Realitas**. Skripsi. Program Sarjana, Program Studi Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2023.

Game online digunakan dan digemari oleh banyak orang, khususnya di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan dan menjelaskan tentang pengaruh kecanduan *game online* di kalangan remaja dan (2) menjelaskan tentang bagaimana menangani persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja dengan menggunakan pendekatan konseling realitas.

Objek kajian dari penelitian ini adalah remaja, kecanduan *game online*, dan pengaruh *game online* terhadap perkembangan remaja. Metode yang dipakai oleh penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis mengkaji dan menganalisis data-data tentang remaja dan *game online* dari pelbagai buku, jurnal ilmiah, dokumen, majalah, internet maupun artikel-artikel yang berhubungan dengan persoalan kecanduan *game online* dan pendekatan konseling realitas.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan tiga hal. *Pertama*, kecanduan *game online* dapat membuat para remaja mudah terjerumus ke dalam tindakan-tindakan destruktif dan menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat seperti pencurian, gangguan mental, bolos sekolah, insomnia dan kecenderungan untuk bersikap agresif. *Kedua*, kecanduan *game online* di kalangan remaja dilihat sebagai suatu perilaku yang disebabkan oleh faktor lingkungan (keluarga, teman sebaya, sekolah dan masyarakat). *Ketiga*, sebagai salah satu solusi, persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja dapat ditangani dengan menggunakan teknik-teknik pendekatan konseling realitas.

Kehadiran *game online* memberi pengaruh yang baik dan buruk dalam perkembangan kaum remaja. Oleh karena itu, ada upaya yang konkret untuk menangani persoalan kecanduan *game online* di kalangan remaja. Semua pihak mesti terlibat dan berperan secara aktif, bertanggung jawab, dan saling bahu membahu dalam memberikan perhatian dan bimbingan kepada semua orang, khususnya kepada kaum remaja. Pihak itu antara lain: orangtua remaja, guru di sekolah, masyarakat, remaja dan pemerintah.

Kata Kunci: Remaja, *game online*, kecanduan, konseling realitas.

ABSTRACT

Kanisius Rade. 19.75.6607. **Addressing Online Gaming Addiction Among Adolescents Using Reality Counseling Approach.** Undergraduate Thesis. Philosophy Program, Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology. 2023.

Online games are widely used and popular among many people, especially adolescents. This study aims to (1) describe and explain the influence of online gaming addiction among adolescents and (2) explain how to address the issue of online gaming addiction among adolescents using the reality counseling approach.

The objects of this study are adolescents, online gaming addiction, and the effects of online gaming on adolescent development. The author used a qualitative descriptive method to complete this research. The author examined and analyzed data on adolescents and online gaming from various books, academic journals, documents, magazines, the internet, and articles related to the issue of online gaming addiction and the reality counseling approach.

Based on the results, the author concludes that firstly, online gaming addiction can make adolescents easily fall into destructive and deviant behaviors from social norms and rules such as, stealing, mental disorder, schooling absence, insomnia, and tendency to act aggressively. Secondly, online gaming addiction among adolescents is seen as a behavior caused by environmental factors such as family, peers, school, and society. Thirdly, reality counseling techniques can be used as to handle online gaming addiction problems among adolescents.

The presence of online gaming has both positive and negative impacts on adolescent development. Therefore, concrete efforts are needed to address the issue of online gaming addiction among adolescents. All parties must be actively involved, responsible, and work together to provide attention and guidance to everyone, especially adolescents. These parties include parents, teachers, the community, adolescents, and the government.

Keywords: Adolescents, online gaming, addiction, reality counseling.