

Pengalaman keluarga mengasuh remaja dengan perilaku adiksi game online di kota Bogor = Family experience of parenting adolescent with addiction online game behavior in Bogor city

Umi Rachmawati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20350460&lokasi=lokal>

Abstrak

Adiksi game online merupakan masalah psikososial yang banyak ditemukan pada kalangan anak dan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman keluarga dalam mengasuh remaja dengan perilaku adiksi game online. Penelitian ini menggunakan desain fenomenologi deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini adalah orangtua yang mengasuh remaja usia antara 11-14 tahun dengan skor adiksi game online 50-100 dengan menggunakan instrumen skala adiksi game online yang dikembangkan oleh Young (2009), dengan menggunakan purposive sampling sebanyak enam partisipan. Metode pengumpulan data dengan cara indepth interview. Analisa data menggunakan tehnik Collaizi. Hasil penelitian diperoleh tujuh tema yaitu masa remaja sebagai masa sulit bagi orangtua, teknologi sebagai sumber ilmu dan informasi, dampak negatif adiksi game online, faktor penyebab adiksi game online, fungsi pengayoman, tidak optimalnya pengasuhan remaja, bentuk dukungan sosial yang diharapkan untuk mengatasi perilaku adiksi game online. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi data dasar pengembangan terapi spesialis keperawatan BT (Terapi perilaku) bagi remaja dalam mengatasi perilaku adiksi game online dan pendidikan kesehatan sebagai upaya preventif terhadap adiksi game online remaja.

<hr>

Online gaming addiction is a psychosocial problem to be found among children and adolescents. The aim of this study was to gain an overview of the family's experience in parenting for adolescents with online gaming addiction behavior. This study used a descriptive phenomenology design. Partisipant in this study were parents or other relatives who parenting for adolescents between the ages of 11-14 years with a score of 50-100 online gaming addiction assessed with the online game addiction scale instrument developed by Young (2009). Using purposive sampling as many as six subjects participated in the study. Method of data collection by in-depth interview. Data analysis using techniques Collaizi. The study revealed seven themes of adolescence as a difficult period for parents, parents perspectives on the use of technology, the impact of online gaming addiction, shading function, lack of parenting, social support forms expected to overcome the behavior of online gaming addiction. The result of this study can be used as data based for the development of nursing specialist therapy BT (behavioral therapy) for adolescents in overcoming addicted online games behavior and health education for parents as a preventative measure online game addiction among adolescents.