BAB III
KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kerangka Konsep

Skema 3.1 Kerangka Konsep

Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online*

Menurut King (2012) Remaja merupakan peralihan atau masa transisisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap adiksi *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010) yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang adiksi *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012).

Pemanfaatan *game online* dapat menimbulkan efek positif dan negatif. Menurut jurnal Carana Nirmala & Sandi Kartasasmita (2013). Bermain *game online* memiliki beberapa manfaat diantaranya untuk dapat mengasah keterampilan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berfikir dan memelihara interaksi sosial. Namun, akan terjadi pergeseran manfaat jika berlebihan dalam bermain *game online* tersebut yaitu jika terlalu larut dalam bermain *game* dapat menyebabkan beberapa hal negatif terjadi diantaranya adalah menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mencuri, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis.

World Health Organization (2018) mendefinisikan adiksi *game online* sebagai gangguan mental yang dimasuk-kan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Faktor penyebab gangguan ini yang banyak ditemukan adalah sebagai media "melarikan diri" dari permasalahan dunia nyata, modifikasi mood (sebagai bentuk koping), hubungan pertemanan, karakteristik kepribadian, genetik dan fisiologis serta lingkungan. Internet Gaming Disorder menimbulkan beberapa masalah seperti adiksi dan penyesuaian sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian tentang Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* sangatlah penting dalam upaya penanggulangan atau memberikan asuhan keperawatan mengenai masalah adiksi *game online* pada remaja.

B. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Karateristik responden					
	Jenis kelamin	Perbedaan antara perempuan dengan laki-laki secara biologis sejak lahir	Kuesioner A Data Demografi	Pengisian kuesioner yang berisikan data demografi	1.Laki-laki 2.Perempuan	Nominal
	Durasi bermain *game online*	Mengetahui lama durasi Remaja dalam bermain *game online*	Kuesioner A Data demografi	Pengisian kuesioner yang berisikan data demografi.	1. ≥ 6 jam per hari 2. ≤ 6 jam per hari (Kuss & Griffiths, 2013)	Ordinal
	Jenis *Game*s yang di mainkan	Jenis *Game*s yang dimaikan	Kuesioner A Data demografi	Pengisian kuesioner yang berisikan data demografi.	1.Mobile Legend 2.Free Fire 3.Class of clan (COC) 4. Lainnya	Ordinal
	Tingkat adiksi *game*	Keadaan dimana pikiran	Kuesioner	Mengisi kuesioner	Jumlah poin di totalkan,	Ordinal

2.	*online*	remaja di MTsN 4 Ciaajur dengan parahnya menginginkan atau memerlukan *game online*	B.	yang berisikan 7 pertanyaan tentang penggunaan *game online*. Penilaian menggunakan skala likert 1-5 . 1. Tidak pernah 2. Hampir tidak pernah 3. Kadang-kadang 4. Sering 5. Sangat sering Total skor adalah 35.	jika skor 14 sudah teridentifikasi Adiksi. 1. 14-21 Adiksi ringan 2. ≥ 22 = Adiksi berat (Lemmens, 2009)	