

ABSTRACT

Name : Jualing Krisna
Study Program : Islamic Psychology
Title : *The dynamics of online game addiction among students at SMA 1 Sirah Pulau Padang*

This thesis discusses the dynamics of online game addiction among students at SMA 1 Sirah Pulau Padang. This research is qualitative research with a descriptive design. The aim is to find out the picture of the dynamics of online game addiction among students at SMA 1 Sirah Pulau Padang. Data collection methods in this research used interviews, observation and documentation. The validity of the data used is by triangulation. The results of research describing the dynamics of online game addiction among students at SMA 1 Sirah Pulau Padang on the subject show that the initial cause of playing online games was joining in, wanting to find new friends and fill their free time, but after playing online games several times they became addicted to it. keep playing online games. These subjects also sometimes do not remember the time and place of playing online games. Sometimes the subjects spent 1-4 hours playing online games, even more than 4 hours, and they also played games in unknown places, sometimes at home, hanging out, even worse, they played online games in the school environment, especially in the classroom.

Keywords: *Dynamics, Addiction, Online*

INTISARI

Nama : Jualing Krisna
Program Studi : Psikologi Islam
Judul : Dinamika *Online Game Addiction* pada Siswa SMA
1 Sirah Pulau Padang

Skripsi ini membahas mengenai Dinamika Game Online Addiction pada Siswa SMA 1 Sirah Pulau Padang. Penelitian ini adalah penelitian Kualitatif dengan desain deskriptif. Yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran Dinamika Kecanduan Game Online pada Siswa SMA 1 Sirah Pulau Padang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan adalah dengan Triangulasi. Hasil dari penelitian gambaran dinamikas kecanduan game online pada siswa SMA 1 Sirah Pulau Padang pada subjek menunjukkan bahwa yang menjadi penyebab awalnya bermain game online adalah ikut-ikutan, ingin mencari teman baru dan mengisi waktu luang akan tetapi setelah beberapa kali bermain game online mereka kecanduan untuk terus bermain game online. Para subjek ini juga terkadang tidak mengingat waktu dan tempat bermain game online. Terkadang para subjek menghabiskan waktu 1-4 jam untuk bermain game online bahkan lebih dari 4 jam serta mereka juga bermain game tidak mengenal tempat terkadang di rumah, tempat tongkrongan bahkan yang lebih parah mereka bermain game online di lingkungan sekolah terkhusus di dalam kelas.

Kata Kunci: Dinamika, Kecanduan, *Game Online*