

## **ABSTRAK**

### **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN REMAJA (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung)**

**Oleh  
NOVA DIANTY**

*Game Online* juga membawa dampak negatif pada kesehatan remaja, karena remaja menjadi sehingga lupa akan kehidupan sosial dan menghabiskan waktunya untuk bermain. Beberapa dampak negatif *game online* pada kesehatan remaja adalah remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, menimbulkan efek ketagihan, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya serta dapat mengganggu kesehatan fisik karena terlalu sering bermain *game online*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana dampak *game online* terhadap kesehatan remaja?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kesehatan remaja.

Tipe penelitian ini adalah kualitatif dengan informan yaitu empat remaja pengguna *Game Online* pada Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung, yaitu Ricko Oktaviansyah, Erwin Pranoto, Aldo Rifaldy dan Taufik Hussen. Data dikumpulkan dengan wawancara dan dokumentasi. Data selanjutnya dianalisis secara kualitatif, dengan tahapan reduksi data, display data dan verifikasi data.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dampak *game online* terhadap kesehatan remaja pada Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung, adalah: (1) Remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, sebab remaja terlalu asik bermain *game online* sehingga ia kurang memperdulikan hal-hal yang terjadi di lingkungannya. (2) Menimbulkan efek ketagihan pada remaja yang berstatus sebagai pelajar sehingga mereka dapat melupakan kewajibannya dalam belajar. Kewajiban para pelajar yaitu belajar, sehingga dengan keseringan main *game online* maka dampak buruknya adalah waktu belajar semakin berkurang. (3) Remaja kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, mereka menjadi lupa waktu, untuk makan, beribadah dan waktu untuk pulang. Pikiran pemain *game online* akan terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan, sehingga menjadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos sekolah. (4) Dapat mengganggu kesehatan fisik apabila remaja terlalu lama dan sering bermain *game online* maka remaja tersebut akan mengalami gangguan kesehatan fisiknya, seperti gangguan pada mata, pegal-pegal, jantung dan pencernaan.

Selain itu dampak positif *game online* terhadap remaja meliputi tiga aspek, yang terdiri dari aspek sosial dengan bermain online maka para remaja telah membangun hubungan sosial dengan orang lain melalui jejaring sosial di internet. Aspek fisik, yaitu remaja menjadi lebih terkonsentrasi dalam menghadapi dan menyelesaikan sesuatu. Aspek psikologis yaitu remaja mendapatkan alternatif untuk hiburan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir atau memecahkan masalah.

## **ABSTRACT**

### **THE IMPACT ON ONLINE GAME TOWARD TEENAGER'S HEALTH**

(Study on Fajar Net Raden Intan of Bandar Lampung)

**By  
NOVA DIANTY**

Online games also bring negative impact on the health of adolescents, as adolescents become so oblivious to the social life and spend time to play. Some negative effects of online games on the health of adolescents are adolescents become indifferent and less concerned with the environment, cause addictive effects, are less concerned about things going on around him and can impair physical health because too often play online games.

Formulation of the problem in this research is: "How is the impact of online games toward the health of adolescents?" The purpose of this research was to determine the impact of online games toward the health of adolescents.

This type of research is qualitative with an informant that four teenagers user Online Game on the Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung, consist of Ricko Oktaviansyah, Erwin Pranoto, Aldo Rifaldy and Taufik Hussen. Data were collected through interviews and documentation. The data were then analyzed qualitatively, with the stages of data reduction, data display and data verification.

Based on the results of research and discussion it can be concluded that the impact of online games toward health of adolescents on the Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung, are: (1) Teenagers become indifferent and less concerned with the environment, because teenagers are too cool to play online games so he is less concerned with the things that happened in his neighborhood. (2) Potential effects of addiction in adolescents with the status as a student so that they can forget their obligations in the research. Obligations of the students are learning, so that the frequency of playing online games then it's time to learn the terrible effects of diminishing returns. (3) Teens are less concerned about things going on around him, they become oblivious to time, to eat, worship and time to go home. Mind online game players will constantly think about the game being played, so it becomes difficult to concentrate on studies, work, school absenteeism. (4) Can be annoying when the physical health of adolescents is too long and often play online games then teenagers will experience a physical health disorder, such as eye disorders, aches, heart and digestion.

Besides of that, the positive impact on youth online games includes three aspects, which consists of the social aspects of playing online then the teens have to build social relationships with others through social networking on the internet. Physical aspects, namely teenagers become more concentrated in the face and getting things done. Psychological aspects that teens get an alternative for entertainment and enhance their ability to think or solve problems.