

ABSTRAK

Damanhuri, 2025, *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Hedonisme pada Remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan*, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Institut Agama Islam Negeri Madura, Pembimbing: Diana Vidya Fakhriyani, M.Psi.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Perilaku Hedonisme, Remaja

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya remaja yang bermain *game online*. Remaja memiliki kebiasaan bermain *game online* hingga larut malam, kebiasaan remaja tersebut sudah dikategorikan sebagai bentuk perilaku hedonisme yang menyebabkan remaja tidak bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain sehingga menyebabkan remaja di Dusun Kobarung Desa Grujugan Larangan Pamekasan datang terlambat ke sekolah dan jarang terjalin komunikasi bersama lingkungan sosialnya. Fokus pada penelitian ini meliputi 1). Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?, 2). Apa saja faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?, 3). Bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan?, 4). Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi dampak *Game online* pada remaja?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study*). Teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pengecekan keabsahan data melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi. Analisa data yang digunakan adalah Analisis Data Interaktif Model Miles Dan Huberman. Diantaranya ialah; reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Pertama*, gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan yaitu; keinginan bermain *game* setiap hari, ketika saat tidak bisa bermain *game* remaja merasa murung dan stres, membutuhkan banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik dan merasa puas, mengabaikan waktu untuk aktifitas lain, remaja dalam kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*, remaja yang kecanduan *game online* akan mengganggu fokus mereka, remaja yang kecanduan *game online* akan kehilangan waktu yang seharusnya digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat. *Kedua*, faktor kecanduan remaja terhadap *game online* disebabkan karena diawali dengan coba-coba, tertarik nikmat yang ditawarkan, ajakan teman dan kumpul-kumpul bersama. *Ketiga*, dampak konsumerisme kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme yang mencakup sulit berhenti bermain sebelum dirinya merasa puas, berani berbohong untuk kepentingan pribadinya. *Keempat*, peran serta orang tua dalam mengawasi anak/remaja terhadap kecanduan *game online* dengan cara membatasi waktu dalam bermain serta mengajak anak melakukan hal-hal yang lebih positif.