

## ABSTRAK

**MIKYAL MAWARRAHMA, 21.02.023. Kecanduan *Game Online* dan Gangguan Kesehatan Mental pada Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung Dosen Pembimbing: RINI HARTINI RINDA ANDAYANI dan SILVIA FATMAH NURUSSHOBAH**

Penelitian ini mengkaji tentang kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang realitas kompleks kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap kesehatan mental mahasiswa dan melibatkan enam informan dengan rincian tiga orang orang mahasiswa aktif dan pengguna *game online*, dan tiga teman dekat pengguna *game online*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif terhadap mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*. Analisis data menggunakan konsep Gaming Disorder berdasarkan ICD-11 (*International Classification of Diseases 11th Revision*) dari WHO. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami pola bermain *game* yang tidak terkendali dengan durasi mencapai 13 jam per hari pada masa terparah. Ketiga responden menunjukkan preferensi terhadap *game* mobile bergenre *battle royale* dan *MOBA* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG*, dan *Call of Duty*. Dampak terhadap kesehatan mental mencakup gejala gelisah ketika tidak bermain, gangguan emosional berupa mudah marah dan mood yang tidak stabil, kesulitan berkonsentrasi dalam perkuliahan, serta gangguan pola tidur. Faktor utama yang mempengaruhi kecanduan adalah pengaruh lingkungan pertemanan, kurangnya pengawasan keluarga, dan desain *game* yang dirancang untuk meningkatkan *engagement* pemain melalui event dan reward system. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak signifikan terhadap kesehatan mental mahasiswa sesuai dengan kriteria *Gaming Disorder* dalam ICD-11, yang berlangsung lebih dari 12 bulan dan mengganggu fungsi personal, sosial, dan akademik. Berdasarkan temuan tersebut, penulis mengusulkan program "Intervensi dan Edukasi Berbasis Aktivitas untuk Menangani Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa" sebagai solusi komprehensif yang sesuai dengan hasil analisa masalah dan kebutuhan.

**Kata kunci: kecanduan *game online*, kesehatan mental, mahasiswa, *Gaming Disorder*, ICD-11**

## **ABSTRACT**

**MIKYAL MAWARRAHMA, 21.02.023. *Online Gaming Addiction and Mental Health Disorders among Students at Bandung Social Welfare Polytechnic* Dosen Pembimbing: RINI HARTINI RINDA ANDAYANI dan SILVIA FATMAH NURUSSHOBAH**

*This study examines online gaming addiction and mental health disorders among students at Bandung Social Welfare Polytechnic using qualitative methods with a descriptive approach to gain in-depth understanding of the complex reality of online gaming addiction and its impact on students' mental health. Data collection techniques were conducted through in-depth interviews and participatory observation of students experiencing online gaming addiction. Data analysis used the Gaming Disorder concept based on ICD-11 (International Classification of Diseases 11th Revision) from WHO. The results showed that students experienced uncontrolled gaming patterns with duration reaching 13 hours per day at the worst period. All three respondents showed preferences for mobile games in battle royale and MOBA genres such as Mobile Legend, Free Fire, PUBG, and Call of Duty. Mental health impacts include withdrawal symptoms when not playing, emotional disturbances in the form of irritability and unstable mood, difficulty concentrating in lectures, sleep pattern disorders, and decreased academic motivation. The main factors influencing addiction are peer environment influence, lack of family supervision, and game design created to increase player engagement through events and reward systems. This study concludes that online gaming addiction has a significant impact on students' mental health according to Gaming Disorder criteria in ICD-11, lasting more than 12 months and disrupting personal, social, and academic functions. Based on these findings, researchers propose the "Activity-Based Intervention and Education Program to Address Online Gaming Addiction in Students" as a comprehensive solution that aligns with the results of problem analysis and needs assessment.*

***Keywords: online gaming addiction, mental health, students, Gaming Disorder, ICD-11***