

Danya Audria Putri
NIM C2016028
Sarjana Keperawatan

Dosen Pembimbing:
1. Mursudarinah, M.Kes
2. Norman Wijaya Gati, M.Kep.Sp.Kep.J

PEMBERIAN EDUKASI BAHAYA *GAME ONLINE* PADA REMAJA

RANGKUMAN

Latar belakang: Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia adalah usia 13-18 tahun sebesar 75,50%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet tertinggi yaitu *smartphone* (44,16%), dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet untuk bermain *game online* (APJII, 2017). *Game Online* saat ini memang menjadi salah satu trend khususnya pada remaja yang disebabkan karena beberapa faktor. Tidak sedikit bahaya yang dapat terjadi karena terlalu sering bermain *game online*, salah satunya adalah kecanduan, lupa waktu, dapat menyebabkan ketergantungan dan dapat mengganggu kesehatan. **Tujuan:** Memberikan informasi tentang pengertian, bahaya, dampak *game online* serta edukasi yang diberikan untuk mengatasi masalah yang timbul akibat *game online*. **Metode:** menggunakan buku saku sebagai media informasi karena buku berukuran kecil dapat dimasukkan ke kantong, dapat dibaca dimana saja dan kapan saja.

Kata Kunci: *Smartphone*, *Game Online*, Remaja

Danya Audria Putri
NIM C2016028
Sarjana Keperawatan

Dosen Pembimbing:
1. Mursudarinah, M.Kes
2. Norman Wijaya Gati, M.Kep.Sp.Kep.J

GIVING ONLINE GAME HAZARDS EDUCATION IN ADOLESCENTS

SUMMARY

Background: The highest internet users based on age are aged 13-18 years at 75.50%, the highest devices used to access the internet are smartphones (44.16%), and 54.13% of internet users in Indonesia use the internet to play games online (APJII, 2017). Online games are currently becoming a trend, especially for adolescents due to several factors. There are many dangers that can occur due to playing online games too often, one of which is addiction, forgetting time, can cause addiction and can interfere with health. **Purpose:** Providing information about the meaning, dangers, impact of online games and education provided to overcome problems arising from online games. **Method:** use a pocket book as an information medium because small books can be put in a pocket, can be read anywhere and anytime.

Keywords: Smartphone, Online Game, Youth

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
RANGKUMAN/INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. LANDASAN TEORI	
1. Remaja	
a. Definisi Remaja.....	4
b. Tahap perkembangan remaja.....	4
c. Karakteristik perkembangan remaja.....	5
d. Tugas perkembangan remaja.....	8
2. <i>Game Online</i>	
a. Definisi <i>game online</i>	9
b. Faktor yang Menyebabkan Remaja Bermain <i>Game Online</i>	10
c. Bahaya dari <i>Game Online</i>	10
d. Dampak dari bermain <i>game online</i>	11
3. Edukasi Bahaya <i>Game Online</i>	12
4. Media Buku Saku	13
BAB III DESKRIPSI LUARAN YANG DIHASILKAN.....	15
A. Jenis media.....	15
B. Waktu dan Lokasi Pembuatan Media	15
C. Tema dan Judul Media.....	15
D. Tujuan.....	15
E. Sasaran.....	16
F. Pokok bahasan.....	16
BAB IV LUARAN YANG DICAPAI.....	18

BAB V PENUTUP.....	19
A. Kesimpulan.....	19
B. Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	21
LAMPIRAN	