

MODEL PENDAMPINGAN PASTORAL TERHADAP REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI JEMAAT GMIST KENDAGU RUATA TAHUNA

CHRISTI CLAUDIA KONDOALUMANG

ABSTRAK

Teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini salah satunya teknologi yang diminati sebagian besar orang adalah *game online* terlebih khusus di kalangan remaja, di era saat ini ada begitu banyak *game online* yang dapat dimainkan sehingga sebagian besar remaja menjadi kecanduan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat remaja kecanduan *game online*, mengetahui dampak dari kecanduan *game online* dan merekomendasikan model pendampingan pastoral seperti apa yang dapat diberikan terhadap remaja yang kecanduan *game online* di jemaat GMIST Kendagu Ruata Tahuna.

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilaksanakan di jemaat GMIST Kendagu Ruata Tahuna pada tahun 2023. Sumber data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisis dan implementasi bahwa

Hasil yang ditemukan dari penelitian ini bahwa pemahaman dari jemaat GMIST Kendagu Ruata Tahuna tentang kecanduan *game online* , serta banyak faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online* dan adapun dampak bagi remaja dari kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian peneliti merekomendasikan model pendampingan pastoral seperti apa yang dapat diberikan kepada remaja yang kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Model Pendampingan Pastoral, Remaja, Kecanduan, *Game Online*.

**MODEL OF PASTORAL ASSISTANCE TO
TEENAGERS WHO ARE ADDICTED TO ONLINE GAMES
AT THE GMIST KENDAGU RUATA TAHUNA CHURCH**

CHRISTI CLAUDIA KONDOALUMANG

ABSTRACT

Information technology is currently developing, one of which is the technology that most people are interested in, namely online games, especially among teenagers, in the current era there are so many online games that can be played that most teenagers become addicted. The purpose of this study was to find out what factors make adolescents addicted to online games, determine the impact of online game addiction and recommend what kind of pastoral assistance model can be given to adolescents who are addicted to online games in the GMIST Kendagu Ruata Tahuna congregation.

Researchers used qualitative research with a descriptive approach which was carried out at the GMIST Kendagu Ruata Tahuna congregation in 2023. Sources of data were obtained through observation, interviews and documentation. From the results of the analysis and implementation that

The results found from this study are the understanding of the GMIST Kendagu Ruata Tahuna congregation about online game addiction, as well as the many factors that cause adolescents to be addicted to online games and the impact on adolescents from online game addiction. From the research results, the researchers recommend what kind of pastoral assistance model can be given to adolescents who are addicted to online games.

Keywords: Pastoral Assistance Model, Youth, Addiction, Online Game.