

## INTISARI

Tugas Akhir ini berjudul “Perkembangan dan Dampak *Mobile games* bagi Remaja Korea Selatan.” Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui perkembangan *mobile games* dan dampaknya terhadap remaja Korea Selatan di era modern ini. Tugas Akhir ini menganalisis mengenai perkembangan teknologi *mobile games* di jaman ini, serta berbagai macam dampak dari penggunaan *mobile games* terhadap para remaja Korea Selatan.

Penelitian yang dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa perkembangan dunia *games* khususnya *mobile games* di Korea Selatan sangat pesat dan sudah sangat melekat dalam masyarakat terutama dikalangan remaja. Hal ini secara tidak langsung mempengaruhi tumbuh kembang remaja yang ada di Korea Selatan. Terlalu melekatnya para remaja Korea Selatan dengan *mobile games* menghasilkan banyak sekali dampak positif mau pun negatifnya. Dampak positifnya jika bermain dengan batas wajar dapat meningkatkan daya ingat dan tingkat konsentrasi yang baik, sedangkan dampak negatifnya jika digunakan berlebih akan mengakibatkan kecanduan, pembengkakan pada otak dan gangguan psikis.

Kata kunci : *mobile games*, remaja Korea, teknologi Korea

## **ABSTRACT**

This graduating paper entitled “Development and The Impact of Mobile Games to South Korean Adolescent”. The purpose of this thesis is to know the development of mobile games and their impact on South Korean teenagers in this modern era. This graduating paper analyses the development of mobile games technology today, as the various impact to the teenage users of mobile games in South Korea.

The research has resulted in the conclusion that the development of the world of games, especially mobile games in South Korea are growing rapidly and has been very embedded in society, particularly among adolescents in this stage tells indirectly affects the growth and development of teenagers in South Korea. South Korean teenagers are overly attached to mobile games to have many positive and negative impacts. If the game is played at reasonable limits, then the positive impacts can improve memory and good concentration. If used in excess, the negative effects will lead to addiction, brain inflammation and mental illness.

Keyword : mobile games, Korean adolescents, Korea tech

## 초록

이 논문 제목은 “모바일 게임이 한국 청소년에게 미치는 영향과 발전”이다. 이 논문의 목적은 현대 시대에 모바일 게임의 발전과 그것이 한국 청소년들에게 미치는 영향을 아는 것이다. 본 논문은 오늘날 모바일 게임 기술의 발전을 한국의 십 대들에게 미치는 다양한 영향이라고 분석한다.

이 연구는 게임 세계의 발전, 특히 한국의 모바일 게임이 빠르게 성장하고 있고 사회에 매우 많이 내재하여 있다는 결론을 내렸는데, 특히 이 단계의 청소년들은 한국의 십 대들의 성장과 발전에 간접적으로 영향을 미친다는 것을 말해준다. 한국 청소년들은 모바일 게임에 지나치게 집착하여 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 많이 받는다. 만약 게임이 적절한 한계로 진행된다면, 긍정적인 영향은 기억력을 향상하고 집중력을 향상할 수 있다. 지나치게 많이 사용하면 중독, 뇌 염증, 정신질환이 생길 수 있다.

키워드 : 모바일 게임, 한국의 청소년, 한국의 기술