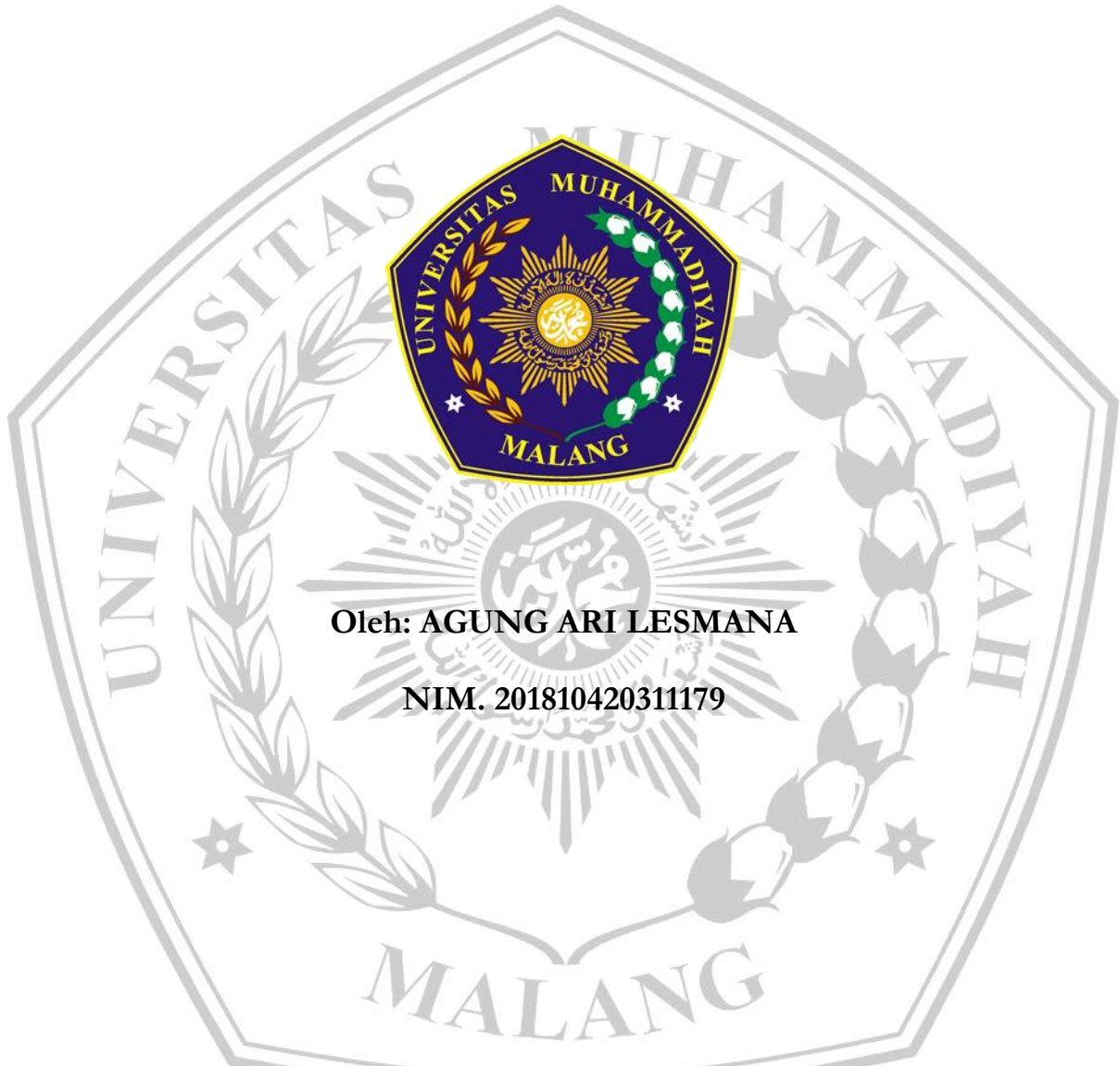


**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA REMAJA**

SKRIPSI



Oleh: AGUNG ARI LESMANA

NIM. 201810420311179

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA REMAJA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana
Keperawatan (S.Kep) Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu
Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang



Oleh : AGUNG ARI LESMANA

NIM. 201810420311179

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

IDENTIFIKASI PERUBAHAN EMOSIONAL ANAK USIA REMAJA YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE

SKRIPSI

Disusun Oleh:

AGUNG ARI LESMANA

NIM.201810420311179

Skripsi ini telah disetujui

Tanggal

10 November 2023

Pembimbing

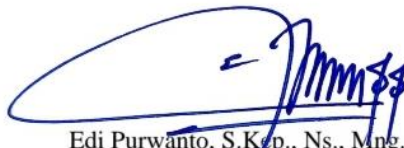


Ika Rizky Anggraini, M.Kep

NIP.UMM. 130615031990

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah
Malang



Edi Purwanto, S.Kep., Ns., Mng.
NIP. UMM. 112.0508.0426

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN PERUBAHAN GAME ONLINE DENGAN
PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA REMAJA
SKRIPSI**

Disusun Oleh:


AGUNG ARI LESMANA

NIM. 201810420311179

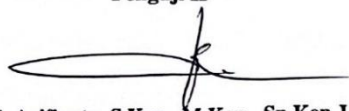
Diujikan pada:

Tanggal, 17 Januari 2024

Penguji I


Edi Purwanto, S.Kep., Ns., M.Ng
NIP UMM. 112.0405.0426

Penguji II


M. Arifianto, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J
NIP UMM. 1909101998

Penguji III


Ika Rizky Anggraini, M.Kep
NIP UMM. 130615031990

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Malang**

Dr. Yovok Bekti Prasetyo, M.Kep., Sp.Kom
NIP UMM. 1120.3090.405

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Ari Lesmana

NIM : 201810420311179

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perubahan Emosional
Pada Anak Usia Remaja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 15 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Agung Ari Lesmana

NIM. 201810420311179

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Remaja yang Mengalami Perubahan Emosional”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah skripsi semester delapan di Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang. terselesainya penyusunan skripsi ini tak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Yoyok Bakti Prasetyo, M.Kep., Sp.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Edi Purwanto, S.Kep., Ns., MNg. selaku ketua Program Studi Ilmu Keperawatan.
3. Ibu Ika Rizky Anggraini M.Kep. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah berkenan memberikan masukan, arahan, bimbingan, waktu, dan kesabaran kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Edi Purwanto, S.Kep., Ns., MNg. selaku penguji 1 dan bapak M. Arifianto, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J. selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Kepada orang tua tercinta bapak saya Yunus Riadi dan ibu saya Atiek Andajanie, yang senantiasa memberi dukungan, motivasi, semangat, dan do'a yang tiada henti diberikan kepada peneliti.
6. Kepada sahabat tercinta Samantha Olivia, Nicholas Dimas selalu menemani dan memberi dukungan selama proses skripsi ini.

7. Kepada Aang Riyan dan teman-teman sejawat PSIK D 2018 yang sudah melewati suka duka selama perkuliahan dengan peneliti.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesainya penulisan ini.

Malang, 18 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

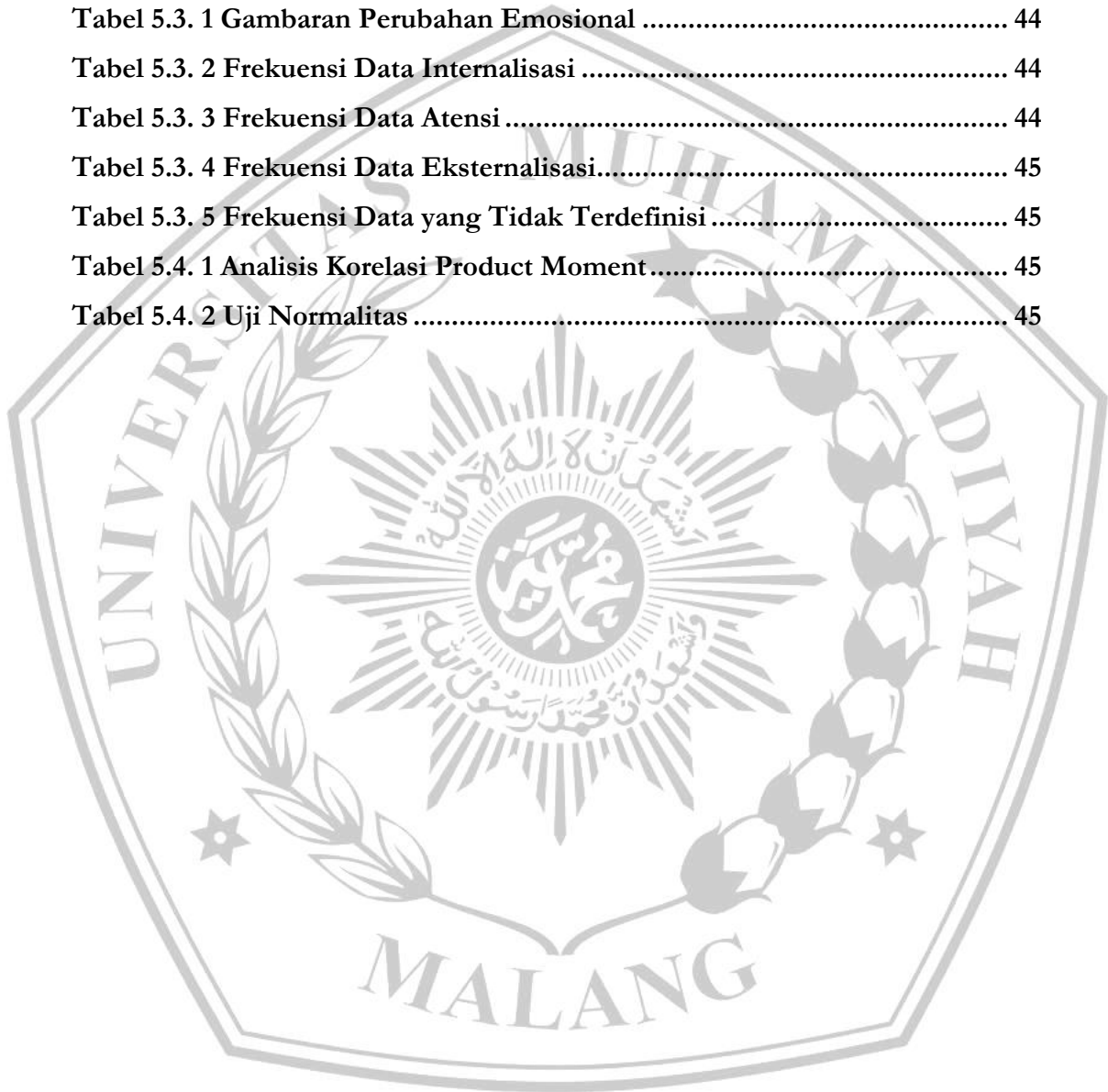
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktik	6
1.5 Keaslian Penelitian	7
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Konsep Remaja	10
2.4.1 Definisi Remaja	10
2.4.2 Tahap Perkembangan Remaja	10
2.4.3 Karakteristik Remaja	11
2.2 Konsep Game Online	13
2.2.1 Definisi Game Online	13
2.2.2 Sejarah Game Online	13
2.2.3 Jenis Game Online	14
2.3 Konsep Kecanduan Game Online	17
2.3.1 Pengertian Kecanduan Game Online	17
2.3.2 Durasi Bermain Game Online	18

2.3.3	Aspek Kecanduan Game Online	18
2.3.4	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online	20
2.3.5	Ciri-Ciri Kecanduan Game Online	21
2.3.6	Pencegahan Kecanduan Game Online	22
2.3.7	Indikator Kecanduan Game Online	23
2.4	Konsep Emosi.....	24
2.4.1	Pengertian Emosi	24
2.4.2	Bentuk-Bentuk Emosi	25
2.4.3	Fungsi Emosi.....	28
2.4.4	Dampak Perubahan Emosional Akibat Kecanduan Game Online	28
BAB III	30
KERANGKA KONSEP	30
3.1	Penjelasan Kerangka Konseptual Penelitian	31
BAB IV	32
METODE PENELITIAN	32
4.1	Desain Penelitian.....	32
4.2	Kerangka Penelitian.....	32
4.3	Populasi dan Sampel.....	33
4.3.1	Populasi.....	33
4.3.2	Sampel	34
4.3.3	Sampling	34
4.4	Variabel Penelitian	34
4.4.1	Variabel Independen	34
4.4.2	Variabel Dependen.....	35
4.5	Definisi Operasional.....	35
4.6	Tempat Penelitian	35
4.7	Waktu Penelitian.....	35
4.8	Instrumen Penelitian	36
4.8.1	Instrumen Kecanduan Game Online	36
4.8.2	Instrumen Perubahan Emosi	36
4.9	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	37
4.9.1	Uji Validitas	37
4.10	Proses Pengumpulan Data.....	37
4.10.1	Tahapan Persiapan.....	37

4.10.2	Tahap Pelaksanaan	38
4.10.3	Tahap Pengelolaan Data.....	38
4.11	Analisa Data	39
4.11.1	Analisis Univariat	39
4.11.2	Analisis Bivariat	39
4.12	Etika Penelitian.....	40
BAB V	43
HASIL	43
5.1	Karakteristik Responden	43
5.2	Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i>	43
BAB VI	47
PEMBAHASAN	47
6.1	Karakteristik Responden	47
6.2	Kecanduan Game Online	48
6.3	Perubahan Emosional	48
6.4	Hubungan antara Kecanduan Game Online dan Perubahan Emosional.....	49
6.5	Keterbatasan Penelitian	50
6.6	Implikasi Penelitian	51
BAB VII	52
PENUTUP	52
7.1	Kesimpulan	52
7.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional.....	35
Tabel 5.1. 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 5.1. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur	43
Tabel 5.2. 1 Gambaran Kecanduan Game Online	43
Tabel 5.3. 1 Gambaran Perubahan Emosional	44
Tabel 5.3. 2 Frekuensi Data Internalisasi	44
Tabel 5.3. 3 Frekuensi Data Atensi	44
Tabel 5.3. 4 Frekuensi Data Eksternalisasi.....	45
Tabel 5.3. 5 Frekuensi Data yang Tidak Terdefinisi	45
Tabel 5.4. 1 Analisis Korelasi Product Moment.....	45
Tabel 5.4. 2 Uji Normalitas	45



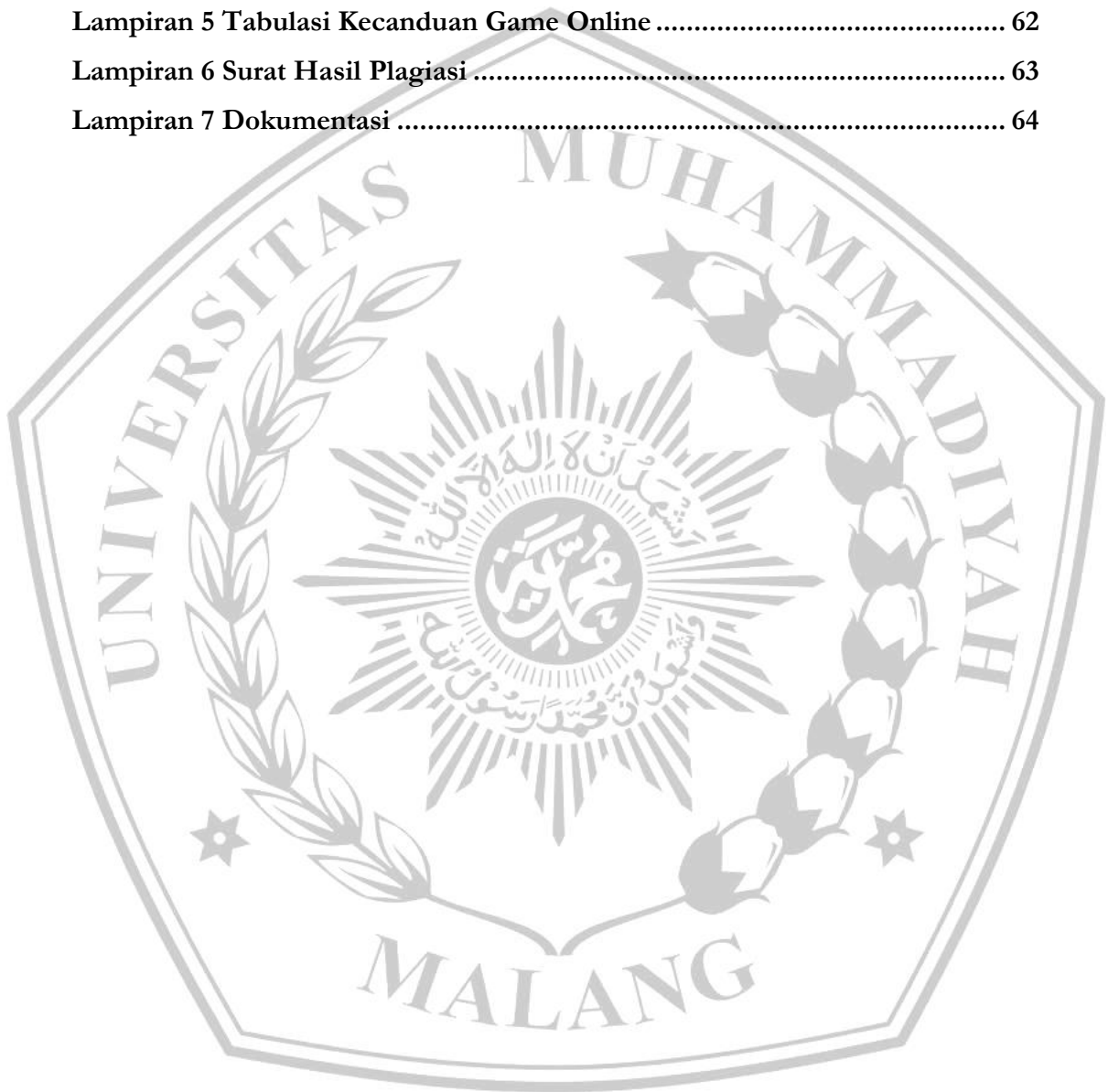
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perubahan Emosional Pada Anak Usia Remaja	30
Gambar 4.1 Kerangka Penelitian Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perubahan Emosional Pada Anak Usia Remaja	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Informed Consent	56
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden.....	58
Lampiran 3 Kuesioner	59
Lampiran 4 Tabulasi Data Kuesioner Perubahan Emosional.....	61
Lampiran 5 Tabulasi Kecanduan Game Online	62
Lampiran 6 Surat Hasil Plagiasi	63
Lampiran 7 Dokumentasi	64



ABSTRAK

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perubahan Emosional Pada Anak Usia Remaja

Ika Rizky Anggraini¹, M.Kep, Agung Ari Lesmana²

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Malang; Jl. Bendungan Sutami No.188A, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65145

Email: Agungari1234@webmail.umm.ac.id

ABSTRAK:

Latar Belakang: Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Bermain game online dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya.

Metode: Desain penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan cross-sectional yang dilakukan di SMA Surya Buana Malang Kepada 50 Responden Kelas 10 dan 11. Data dianalisis menggunakan uji korelasi pearson. Pengumpulan data menggunakan *Youth Pediatric Symptom Checklist (Y PSC – 17)* dan *The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*.

Hasil: Penelitian ini menunjukkan tidak adanya hubungan antara kecanduan game online dan perubahan emosional ($p\text{-value}=0.108$). Siswa/i yang mengalami kecanduan game online ($n=9$; 18%) dan tidak mengalami kecanduan ($n=41$; 82%), dan adanya perubahan emosional ($n=14$; 28%) dan tidak adanya perubahan ($n=36$; 72%). Oleh karena itu, kecanduan game online tidak berpengaruh dengan perubahan emosional yang dialami remaja.

Kesimpulan: Setelah dilakukan proses penelitian dapat disimpulkan kecanduan game online tidak mempengaruhi perubahan emosional para anak remaja yang kemungkinan dapat didukung oleh beberapa faktor.

Kata Kunci: game online, perubahan emosional, remaja.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION WITH EMOTIONAL CHANGES IN TEENAGE CHILDREN

Ika Rizky Anggraini¹, M.Kep, Agung Ari Lesmana²

Departement of Nursing Science , Faculty of Health Sciences, University Muhammadiyah Malang; Jl. Bendungan Sutami No.188A, Kota Malang, East Java, Indonesia, 65145

Email: Agungari1234@webmail.umm.ac.id

ABSTRACT:

Introduction: Addiction is a dependent behavior or condition that is very strong physically or psychologically in doing something, and there is an unpleasant feeling when it cannot be fulfilled. Playing online games with a long time frequency and playing too much can give a negative impact. This will affect the child's emotional and social development that will later affect his behavior.changes in adolescent children.

Method: Descriptive correlation research design with a cross-sectional approach carried out at SMA Surya Buana Malang with 50 respondents in grades 10 and 11. Data were analyzed using the Pearson correlation test. Data collection used the Youth Pediatric Symptom Checklist (Y-PSC – 17) and The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire.

Results: This research shows that there is no relationship between online game addiction and emotional changes (p -value=0.108). Students who experienced online game addiction ($n=9$; 18%) and did not experience addiction ($n=41$; 82%), and had emotional changes ($n=14$; 28%) and no changes ($n=36$; 72%).

Conclusion: After carrying out the research process, it can be concluded that online game addiction does not affect emotional changes in teenagers, which may be supported by several factors.

Keywords: online games, emotional changes, teenagers.

Lampiran 6 Surat Hasil Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN

s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 12/13/2023, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : Agung Ari Lesmana

Nim : 201810420311179

Prodi : Ilmu Keperawatan

Judul Naskah : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA REMAJA

Jenis Naskah : Skripsi

Keperluan : Seminar Hasil

Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	7%
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	5%
6.	Naskah Publikasi	25	9%

Keputusan : Lolos



Edi Purwanto, MNg
Kaprosdi

Malang, 12/13/2023
Hormat Kami,

Indri Wahyuningsih, M.Kep
Biro Skripsi

Catatan :
Pemeriksa : Mulyana S.Psi



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tiogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id