



**KARYA TUGAS AKHIR**

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* (IGD) DENGAN  
KECEMASAN PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**Oleh:**

**Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy**

**NIM. 202010330311145**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**



KARYA TUGAS AKHIR

HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* (IGD) DENGAN  
KECEMASAN PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Oleh:

Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy

NIM. 202010330311145

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

**HASIL PENELITIAN**

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* (IGD)  
TERHADAP KECEMASAN PADA MAHASISWA FAKULTAS  
KEDOKTERAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**



**Karya Tugas Akhir**

Diajukan Kepada

Universitas Muhammadiyah Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Fakultas Kedokteran

**Oleh:**

**Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy**

**NIM. 202010330311145**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN HASIL KARYA TUGAS AKHIR**

Telah Disetujui Sebagai Hasil Karya Tulis Akhir Untuk Memenuhi Persyaratan

Pendidikan Sarjana Fakultas Kedokteran

Universitas Muhammadiyah Malang

Tanggal: \_\_\_\_ Mei 2024

Pembimbing I



dr. Iwan Sys Indrawanto, Sp.KJ

NIP. 195503051979031002

Pembimbing II



Dr. dr. Fathiyah Safitri, M.Kes

NIP. 11302030386

Mengetahui,

Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang

Dekan



Dr. dr. Meddy Setiawan, sp.PD., FINASIM

NIP. 19680521 200501 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy  
NIM : 202010330311145  
Program Studi : S1 Pendidikan Dokter

Menyatakan bahwa karya tulis akhir yang saya tulis ini adalah karya saya sendiri yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar adanya,

Malang, 7 Mei 2024



Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy  
202010330311145

**LEMBAR PENGUJIAN**

Karya Tugas Akhir oleh Gezando Ahwanu Izmu 'Arsy  
Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Pada Tanggal 10 Mei 2024

Tim Penguji



dr. Risma Karlina Prabawati, Sp.S., M.Biomed.  
NIP. 180323041986

Ketua



dr. Iwan Sys Indrawanto, Sp.KJ  
NIP. 195503051979031002

Anggota



Dr. dr. Fathiyah Safitri, M.Kes  
NIP. 11302030386

Anggota

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas rahmat serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Hubungan Antara Internet Gaming Disorder (IGD) dengan Kecemasan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang**” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Kedokteran.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya masukan, saran, dan kritik yang membangun. Penulis berharap hasil tugas akhir ini dapat menambah wawasan serta dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 7 Mei 2024

Gezando Ahwanu Izmu ‘Arsy

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari pihak lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. dr. Meddy Setiawan, Sp. PD., M.Kes., FINASIM., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang;
2. Dr. dr. Ruby Riana Asparini, Sp. BP-RE (K)., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang;
3. dr. Sri Adila Nurainiwati, Sp. KK., FINSDV., selaku Wakil Dekan II Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang;
4. dr. Indra Setiawan, Sp. THT-KL., selaku Wakil Dekan III Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang;
5. dr. Iwan Sys Indrawanto, Sp. KJ., selaku dosen pembimbing I atas kesabaran, keikhlasan, kebaikan hati, serta ketersediaan dalam meluangkan waktu dalam membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik;
6. Dr. dr. Fathiyah Safitri, M.Kes., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, kesabaran, dan kebaikan hati dalam memberikan bimbingan, serta masukan dalam menyelesaikan tugas akhir penulis;
7. dr. Risma Karlina Prabawati, Sp. S., M.Biomed., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan yang membangun untuk karya tulis penulis;



8. Seluruh responden penelitian ini yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk mengisi dan membantu penulis dalam melakukan penelitian ini;
9. Ayah sekaligus pahlawan bagi penulis, Dony Sukardi, Ibu Anna Margiani, Kakak Nabila Gezy Amaringga dan Adik Bilza Doan Za'immusyaffa, serta seluruh keluarga tersayang yang telah memberikan cinta kasih, dukungan moral dan doa-doa yang telah menyertai penulis sehingga dapat mencapai titik ini;
10. Teman terdekat penulis sejak SMA: Aida, Dhimas, Arka, Iqbal, serta sahabat penulis selama berada di Fakultas Kedokteran: Firman, Adit, Audi, Fathan, Giftan, Syaiful, Dana, Azqi, Fitri, Putri, Ulil, yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan, semangat, dan hiburan, serta mendampingi penulis hingga penyelesaian karya tulis tugas akhir ini;
11. Sejawat Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2020 atas dukungan, bantuan, dan kerjasamanya.

## ABSTRAK

*Hubungan Internet Gaming Disorder (IGD) Terhadap Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang.*  
Tugas Akhir, Fakultas Kedokteran, Universitas Muhammadiyah Malang.  
Pembimbing: dr. Iwan Sys Indrawanto\* Fathiyah Safitri\*\*

**Latar Belakang:** *American Psychiatry Association* (APA) menetapkan didalam DSM-V bahwa IGD merupakan salah satu gangguan adiksi yang bersifat gangguan tanpa zat adiktif yang bersifat jangka panjang, repetitif dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari yang menyebabkan menurunnya produktivitas individu secara signifikan. Dengan penurunan produktivitas yang dialami, banyak aktivitas produktif mahasiswa yang terganggu yang dapat menyebabkan kecemasan karena tidak bisa lepas dari adiksi tersebut, dan menyebabkan terhambatnya aktivitas dan prestasi akademik mereka.

**Tujuan:** Mengetahui bagaimana hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas muhammadiyah malang.

**Metode:** Metode penelitian adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional* menggunakan kuesioner dengan jumlah sampel 89 mahasiswa. Kemudian dianalisis dengan uji analisis SPSS versi IBM 25.0

**Hasil:** Pada penelitian ini didapatkan adanya hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan kecemasan ( $p=0.000$ ) pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas muhammadiyah malang.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan pada *Internet Gaming Disorder* dengan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran, dimana pada responden dengan *Internet Gaming Disorder* maka semakin tinggi tingkat kecemasan mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Internet Gaming Disorder*, Kecemasan, Mahasiswa.

(\*) : dr. Iwan Sys Indrawanto, Sp. KJ.

(\*\*) : Dr. dr. Fathiyah Safitri, M.Kes.

## ABSTRACT

**The Correlation Between *Internet Gaming Disorder* (IGD) and Anxiety Among Medical Students at Universitas Muhammadiyah Malang.**  
**Final Project, Faculty of Medicine, Universitas Muhammadiyah Malang.**  
**Advisors: Dr. Iwan Sys Indrawanto\* Fathiyah Safitri\*\***

**Background:** The American Psychiatric Association (APA) has classified *Internet Gaming Disorder* (IGD) in the DSM-V as a type of addiction that does not involve addictive substances. It is characterized by long-term, repetitive behavior that can interfere with daily activities, leading to a significant decline in individual productivity. This decline in productivity can disrupt the productive activities of students, leading to anxiety due to their inability to break free from the addiction, which in turn hampers their academic activities and achievements.

**Objective:** To determine whether there is a correlation between *Internet Gaming Disorder* (IGD) and anxiety among medical students at Universitas Muhammadiyah Malang.

**Methods:** This research employed an observational analytic method with a cross-sectional approach, using a questionnaire completed by 89 students. The data were then analyzed using IBM SPSS version 25.0.

**Results:** The study found a significant correlation between IGD and anxiety ( $p=0.000$ ) among medical students at Universitas Muhammadiyah Malang.

**Conclusion:** There was a correlation between *Internet Gaming Disorder* and anxiety among medical students at Universitas Muhammadiyah Malang, where higher *Internet Gaming Disorder* scores are associated with higher levels of anxiety among students.

**Keywords:** *Internet Gaming Disorder, Anxiety, Medical Students.*

(\*) : dr. Iwan Sys Indrawanto, Sp. KJ.

(\*\*) : Dr. dr. Fathiyah Safitri, M.Kes.

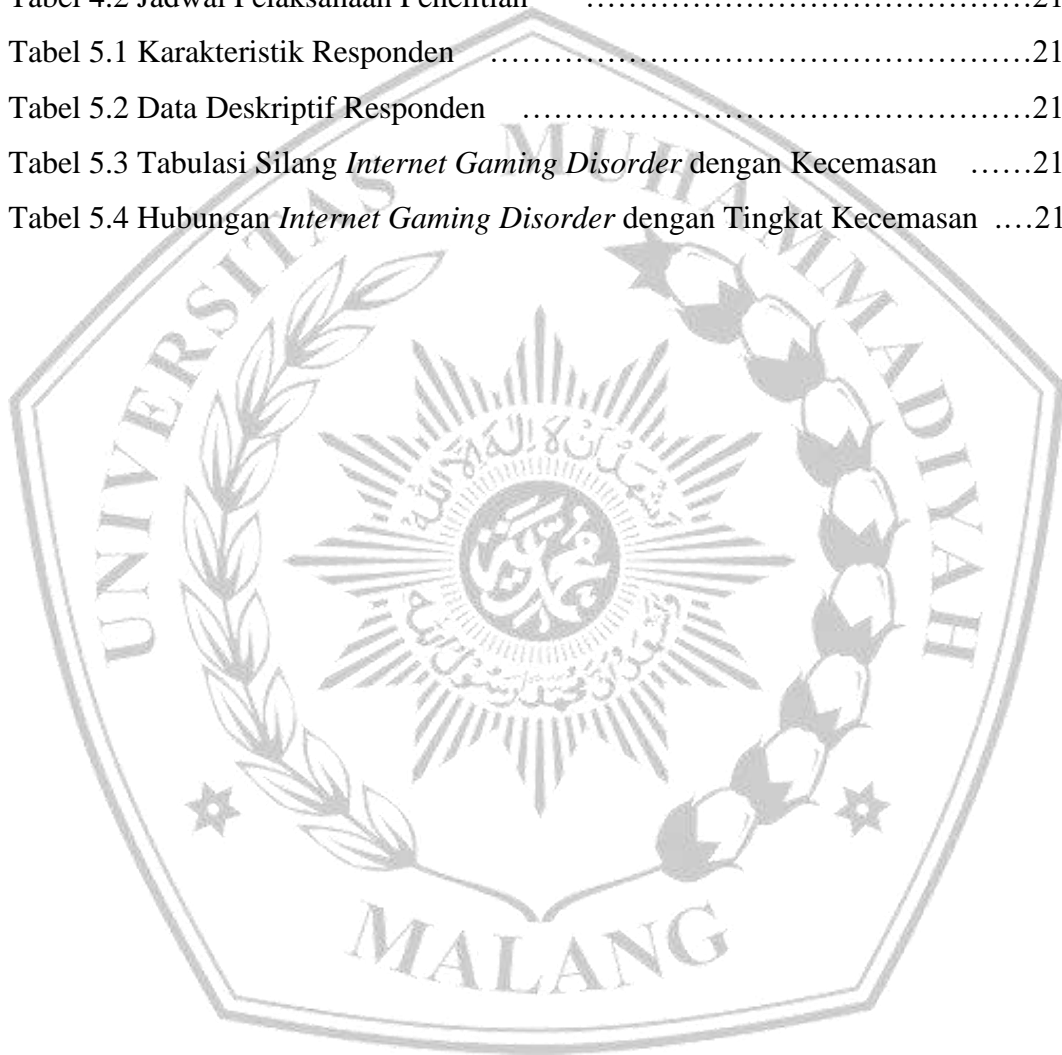
## DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM .....	i
LEMBAR PERSYARATAN GELAR .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	4
1.3.1. Tujuan Umum.....	4
1.3.2. Tujuan Khusus.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat Akademis.....	5
1.4.2. Manfaat Klinis.....	5
1.4.3. Manfaat bagi Masyarakat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	6
2.1.1. Definisi <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	6
2.1.2. Faktor Risiko <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	6
2.1.3. Patofisiologi <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i> .....	7
2.1.4. Diagnosis <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	8
2.2. Kecemasan.....	10
2.2.1. Definisi Kecemasan .....	10
2.2.2. Faktor Kecemasan .....	10
2.2.3. Patofisiologi Kecemasan.....	12
2.2.4. Alat Ukur Kecemasan .....	13
2.3. <i>Internet Gaming Disorder</i> dan Kecemasan .....	14
BAB III KERANGKA KONSEP.....	16
3.1 Kerangka Konseptual Penelitian.....	16

3.2	<b>Hipotesis</b> .....	17
	<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b> .....	18
4.1.	<b>Rancangan Penelitian</b> .....	18
4.2.	<b>Lokasi dan Waktu Penelitian</b> .....	18
4.3.	<b>Populasi dan Sampel</b> .....	18
4.3.1.	<b>Populasi</b> .....	18
4.3.2.	<b>Sampel</b> .....	18
4.3.3.	<b>Besar Sampel</b> .....	18
4.3.4.	<b>Teknik Pengambilan Sampel</b> .....	19
4.3.5.	<b>Karakteristik Sampel Penelitian</b> .....	19
4.3.6.	<b>Variabel Penelitian</b> .....	20
4.3.7.	<b>Definisi Operasional</b> .....	20
4.4.	<b>Alat dan Bahan Penelitian</b> .....	21
4.5.	<b>Prosedur Penelitian</b> .....	21
4.6.	<b>Alur Penelitian</b> .....	22
4.7.	<b>Analisis Data</b> .....	22
4.8.	<b>Jadwal Penelitian</b> .....	23
	<b>BAB V HASIL PENELITIAN</b> .....	25
5.1	<b>Karakteristik Responden</b> .....	25
5.2	<b>Data Deskriptif Responden</b> .....	26
5.3	<b>Tabulasi Silang Frekuensi Bermain dengan <i>Internet Gaming Disorder</i></b> .....	27
5.4	<b>Tabulasi Silang <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Kecemasan</b> .....	27
5.5	<b>Hubungan Frekuensi Bermain dengan <i>Internet Gaming Disorder</i></b> .....	28
5.6	<b>Hubungan <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Tingkat Kecemasan</b> .....	29
	<b>BAB VI PEMBAHASAN</b> .....	30
	<b>BAB VII PENUTUP</b> .....	33
7.1	<b>Kesimpulan</b> .....	33
7.2	<b>Saran</b> .....	33
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	35
	<b>LAMPIRAN</b> .....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional Variabel .....	21
Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	21
Tabel 5.1 Karakteristik Responden .....	21
Tabel 5.2 Data Deskriptif Responden .....	21
Tabel 5.3 Tabulasi Silang <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Kecemasan .....	21
Tabel 5.4 Hubungan <i>Internet Gaming Disorder</i> dengan Tingkat Kecemasan .....	21



**DAFTAR GAMBAR**

**Gambar 2.1 Perbandingan alat ukur *Internet Gaming Disorder* .....10**  
**Gambar 2.2. Grafik NE dengan Anxiety .....13**



## DAFTAR SINGKATAN

ADHD	: <i>Attention-deficit/hyperactivity disorder</i>
IGD	: <i>Internet Gaming Disorder</i>
5-HT	: <i>Serotonin</i>
DAT	: <i>Dopamine Transporter</i>
PFC	: <i>Pre-Frontal Cortex</i>
NE	: <i>Norepinephrine</i>
GABA	: <i>γ-Aminobutyric acid</i>
PNS	: <i>Peripheral Nervous System</i>
CNS	: <i>Central Nervous System</i>





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Setelah Penjelasan (Informed Cosent).....	40
Lampiran 2. Persetujuan Menjadi Responden.....	43
Lampiran 3. Kuesioner.....	44
Lampiran 4. Data Mentah.....	52
Lampiran 5. Hasil Analisis.....	67
Lampiran 6. Surat Layak Etik Penelitian.....	71
Lampiran 7. Surat Hasil Deteksi Plagiarisme.....	72
Lampiran 8. Kartu Konsultasi Tugas Akhir .....	73



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. P. 2018. *The Adolescents Psychosocial Phenomenology of Online Gaming Addiction in Surau Gadang Sub District Nanggalo of Padang*. *Elevate*, 1(1), 80-91.
- Agus, Z. 2019. Konsep pendidikan Islam bagi remaja menurut Zakiah Daradjat. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4(1), 11-24.
- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5th Ed*. Wilson.
- Aziz, N., Nordin, M.J., Abdulkadir, S.J. and Salih, M.M.M., 2021. *Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health*. *Electronics*, 10(9), p.996.
- Bayu, D. 2022. *Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022*. URL: <https://dataindonesia.id/internet/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>. Diakses pada 2 Agustus 2023.
- Budiono, N. D. P., & Rivai, A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas hidup lansia. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 371-379.
- Budiyarti, L., Agustini, N., & Rachmawati, I. N. (2022). Manfaat Intervensi Berbasis Digital Terapeutik Terhadap Peningkatan Atensi dan Perilaku Regulasi Diri pada Anak ADHD. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 4(1), 117-127.
- Bouras, N.N., Mack, N.R. and Gao, W.J., 2023. Prefrontal modulation of anxiety through a lens of noradrenergic signaling. *Frontiers in Systems Neuroscience*, 17, p.1173326.
- Chand SP, Marwaha R. 2023. *Anxiety*. In: StatPearls [Internet]. Treasure Island (FL): StatPearls Publishing; 2023 Jan-. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470361/>
- Choi, T., Park, J. W., & Kim, D. J. 2021. The Effect of Stress on Internet Game Addiction Trends in Adults: Mindfulness and Conscientiousness as Mediators. *Psychiatry investigation*, 18(8), 779-788. <https://doi.org/10.30773/pi.2020.0034>
- Chia, D.X., Ng, C.W., Kandasami, G., Seow, M.Y., Choo, C.C., Chew, P.K., Lee, C. and Zhang, M.W., 2020. Prevalence of internet addiction and gaming disorders in Southeast Asia: A meta-analysis. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), p.2582.
- Chiang, C. L. L., Zhang, M. W. B., & Ho, R. C. M. (2022). Prevalence of *Internet Gaming Disorder* in Medical Students: A Meta-Analysis. *Frontiers in psychiatry*, 12, 760911. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.760911>
- Colder Carras, M., Kalbarczyk, A., Wells, K., Banks, J., Kowert, R., Gillespie, C., & Latkin, C. 2018. Connection, meaning, and distraction: A qualitative study of video game play and mental health recovery in veterans treated for mental and/or behavioral health problems. *Social science & medicine (1982)*, 216, 124-132. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2018.08.044>

- Dewi, R., Janitra, P. A., & Aristi, N. 2018. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Informasi Kesehatan Bagi Masyarakat. *Media Karya Kesehatan*, 1(2).
- Doshi, L., Parekh, J. and Merchant, N., 2019. Videogame addiction, pornography craving, sexual attitudes on parental perceptions among adults. *IAHRW International Journal of Social Sciences Review*, 7.
- Fernandes, B., Biswas, U. N., Mansukhani, R. T., Casarín, A. V., & Essau, C. A. (2020). The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 7(3), 59-65.
- Gaite, G., Ingkiriwang, E., & Tania, E. (2022). Gambaran tingkat stress, kecemasan dan depresi mahasiswa saat adaptasi tahun kedua pandemi covid-19. *Jurnal Kedokteran Meditek*, 28(3), 289-294.
- Heilig, M., MacKillop, J., Martinez, D. *et al.* Addiction as a brain disease revised: why it still matters, and the need for consilience. *Neuropsychopharmacol.* 46, 1715–1723 (2021). <https://doi.org/10.1038/s41386-020-00950-y>
- Hu, E., Stavropoulos, V., Anderson, A., Scerri, M., & Collard, J. 2019. Internet Gaming Disorder: Feeling the flow of social games. *Addictive Behaviors Reports*, 9, Article 100140. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.10.004>
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi ke – 5). Jakarta: Erlangga
- Idris, M. F., Saini, S. M., Sharip, S., Idris, N. F., & Ab Aziz, N. F. 2023. Association between the *Internet Gaming Disorder* and Anxiety and Depression among University Students during COVID-19 Pandemic. *Healthcare*, 11(8), 1103. <https://doi.org/10.3390/healthcare11081103>
- International Telecommunication Union. 2021. *Measuring digital development, Facts and figures 2021*. Geneva: Place des Nations.
- Király, O., Slezcka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item *Internet Gaming Disorder* Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 *Internet Gaming Disorder* criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260. doi:10.1016/j.addbeh.2015.11.005
- Mirza, A. A., Baig, M., Beyari, G. M., Halawani, M. A., & Mirza, A. A. (2021). Depression and Anxiety Among Medical Students: A Brief Overview. *Advances in medical education and practice*, 12, 393–398. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S302897>
- Narmandakh, A., Roest, A.M., de Jonge, P. *dkk.* Psychosocial and biological risk factors of anxiety disorders in adolescents: a TRAILS report. *Eur Child Adolesc Psychiatry* 30, 1969–1982 (2021). <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01669-3>
- Nasution, F. A., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). *Internet Gaming Disorder* (IGD): A Case Report of Social Anxiety. Open access Macedonian journal of medical sciences, 7(16), 2664–2666. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.398>
- Pourhamzeh, M., Moravej, F.G., Arabi, M., Shahriari, E., Mehrabi, S., Ward, R., Ahadi, R. and Joghataei, M.T., 2022. The roles of serotonin in neuropsychiatric disorders. *Cellular and molecular neurobiology*, 42(6), pp.1671-1692.

- Mirza, A. A., Baig, M., Beyari, G. M., Halawani, M. A., & Mirza, A. A. (2021). Depression and Anxiety Among Medical Students: A Brief Overview. *Advances in medical education and practice*, 12, 393–398. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S302897>
- Sadya S. 2023. *APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta pada 2022-2023*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023>. Diakses pada 23 Agustus 2023.
- Sanjaya, I.N.A., 2020. How does COVID-19 pandemic shape gaming industry in Indonesia?. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), pp.13063-13078.
- Santrock, J. (2013). *Childhood Development*. 14th Edition, New York: McGraw-Hill Education.
- Sara Fazeli, Isa Mohammadi Zeidi, Chung-Ying Lin, Peyman Namdar, Mark D. Griffiths, Daniel Kwasi Ahorsu, Amir H. Pakpour. 2020. Depression, anxiety, and stress mediate the associations between Internet Gaming Disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak, *Addictive Behaviors Reports*. Volume 12. ISSN 2352-8532, <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>.
- Setyowati, A., Chung, M.H. and Yusuf, A., 2019. Development of self-report assessment tool for anxiety among adolescents: Indonesian version of the Zung self-rating anxiety scale. *Journal of Public Health in Africa*, 10(s1).
- Siste K, Hanafi E, Sen L, Wahjoepramono P, Kurniawan A, Yudistiro R. 2021. Correction: Potential Correlates of Internet Gaming Disorder Among Indonesian Medical Students: Cross-sectional Study. *J Med Internet Res* 2021;23(4):e29790. DOI: 10.2196/29790
- Starosta, J., Izydorczyk, B. and Lizińczyk, S., 2019. Characteristics of people's binge-watching behavior in the "entering into early adulthood" period of life. *Health Psychology Report*, 7(2), pp.149-164.
- Thristy, I., Mardia, R.S., Mampatdi, C.M. and Chan, M.Z.K., 2020. Gambaran Tingkat Stres dan kadar HDL Kolesterol Darah Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Jurnal Pandu Husada*, 1(3), pp.149-153.
- Tsui, Y. Y., & Cheng, C. (2021). Internet Gaming Disorder, Risky Online Behaviour, and Mental Health in Hong Kong Adolescents: The Beneficial Role of Psychological Resilience. *Frontiers in psychiatry*, 12, 722353. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.722353>
- Wang, H. Y., & Cheng, C. (2022). The associations between gaming motivation and *Internet Gaming Disorder*: Systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2), e23700.
- Weinstein, A. and Lejoyeux, M., 2020. Neurobiological mechanisms underlying *Internet Gaming Disorder*. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), pp.113-126.
- Yaunin, Y., Darwin, E., Yanwirasti, Y., Nurdin, A., Yetti, H. and Liza, R., 2019, May. The Difference of Dopamine Transporter and Serotonin Transporter Level Between Addicted and Non-Addicted Internet User Experiencing Stress in Senior High School Students in Padang, Indonesia. In *Proceedings*


*of the 1st EAI International Conference on Medical And Health Research, ICoMHER November 13-14th 2018, Padang, West Sumatera, Indonesia.*

Yen, J.Y., Lin, H.C., Chou, W.P., Liu, T.L. and Ko, C.H., 2019. Associations among resilience, stress, depression, and *Internet Gaming Disorder* in young adults. *International journal of environmental research and public health*, 16(17), p.3181.

Yunias Setiawati (2019) *Neuropsychology Changes in Mood Disorder*. In: *Prosiding Book The 3rd Bipolar and Other Mood Disorder Symposium*, Surabaya. Departemen Ilmu Kedokteran Jiwa Fakultas Kedokteran UNAIR, Surabaya, pp. 353-366. ISBN 978-602-14466-2-1



## Lampiran 7. Surat Hasil Deteksi Plagiarisme



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**  
**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
 Kampus II : Jl. Bendungan Sutami 188 A Tlp. 0341-552443 Hunting 0341-551149  
 Fax. 0341-582060 E-mail : [webmaster@unfx.umm.ac.id](mailto:webmaster@unfx.umm.ac.id) Website : [www.umm.ac.id](http://www.umm.ac.id)

---

**HASIL DETEKSI PLAGIASI**

Berikut ini adalah hasil deteksi plagiasi karya ilmiah (naskah proposal / naskah hasil penelitian / naskah publikasi)\*

Nama : GERANNO AHWANU (2000) BSI

Nim : 202010930911191

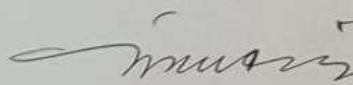
Judul : HUBUNGAN ANTARA INTERNET GAMING DISORDER (IGD) DENGAN KECEMASAN PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

NO	Bagian	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi		
			Tgl	Tgl	Tgl
			25/06/24		
1	Bab 1 (Pendahuluan)	10	8%		
2	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	4%		
3	Bab 3 dan 4 (Kerangka Konsep & Metodologi)	35	39%		
4	Bab 5 dan 6 (Hasil dan Pembahasan)	15	7%		
5	Bab 7 (Kesimpulan dan Saran)	5	5%		
6	Naskah Publikasi	25	6%		

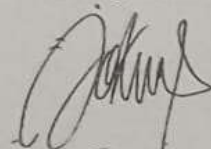
**Kesimpulan Deteksi Plagiasi : LOLOS / ~~TIDAK LOLOS PLAGIASI~~**

Mengetahui  
Pembimbing I

Malang, 25 Juni 20  
Tim Deteksi Plagiasi FKUMM,

  
 dr. Iwan Sa Indecanoko, S.Pd



  
 Joko Febriantoro