

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT DEPRESI  
PADA REMAJA DI SMAN 2 BANGKALAN**

**ANALITIK KORELASIONAL**



**OLEH:**  
**HELMI ARDIANSYAH ARBY**  
**NIM : 18012011**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK  
2020**

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT DEPRESI PADA REMAJA DI SMAN 2 BANGKALAN”** Menyadari bahwa dalam menyusun laporan skripsi ini, tidak akan berjalan lancar dan berwujud baik tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada wiyik selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dalam menyusun laporan skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini kami juga menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan skripsi ini, diantaranya :

1. Prof. Setyo Budi, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik
2. dr. Abdur Riva’I, M.Kes. selaku dekan fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Widiharti S.Kep.Ns, M.Kep selaku ketua program studi Ilmu keperawatan fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Bapak dan ibu dosen Ilmu keperawatan Fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan dan dukungan kepada penulis.
5. Kepala sekolah SMAN 2 Bangkalan Abdus Syakur, M. Pd.
6. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan doa kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi.
7. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan doa dalam menyelesaikan proposal skripsi.

8. Nurhalisa asyari yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta doa dalam menyelesaikan proposal skripsi.
9. Kepada sahabat saya Imam Mashuri dan Subiyanto, yang selalu memberikan semangat dan doa.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 S1 Keperawatan, yang selalu memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan laporan proposal.

Akhirnya berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Segala saran dan kritik yang bersifat membangun saat penulisan harapkan demi kebaikan laporan skripsi ini.

**ABSTRAK**  
**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT**  
**DEPRESI PADA REMAJA DI SMAN 2 BANGKALAN**

**Oleh : Helmi Ardiansyah Arby**

**Latar Belakang :** Di Indonesia sendiri tahun 2018 jumlah pengguna internet sudah mencapai 171,17 juta jiwa. Angka ini setara dengan 64,8% dari total penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa. Tahun 2017, terdapat penambahan pengguna internet di Indonesia mencapai 27,92 juta orang atau tumbuh 10,12%. Kejadian depresi di Indonesia sendiri belum ada catatan pasti tentang jumlah remaja yang mengalami depresi. Berdasarkan data dari Dinkes kota Semarang tahun 2010 terdapat 91.700 (63,84) dari 14,635 remaja yang memerlukan perawatan konseling yang mengalami permasalahan kewajiban yang salah satunya dalam bentuk depresi. Tujuan Peneliti Menganalisis hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan.

**Metode :** Penelitian analitik korelasional dengan desain cross selection. Populasi adalah siswa kelas XII Ipa-Ips yang berada di Sman 2 Bangkalan sebanyak 410 siswa. Besar sampelnya adalah 202 responden dengan teknik *random sampling*. Data diambil dengan kuesioner dan dianalisis menggunakan uji *rank sparman rho* ( $p < 0,05$ )

**Hasil :** siswa berdasarkan kecanduan game online menunjukkan sebagian besar siswa dengan kecanduan sedang sebanyak 138 remaja (68,3%). Siswa berdasarkan tingkat depresi menunjukkan hampir seluruhnya depresi ringan sebanyak 157 orang (77,7%).

**Kesimpulan :** Ada hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMAN 2 Bangkalan ( $p \text{ value} = 0,017$ )

**Kata Kunci :** Remaja, Kecanduan Game Online, Depresi

## **ABSTRACT**

### **GAME RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE ADDICTION WITH THE LEVEL OF DEPRESSION IOLESCENTS IN SMAN 2 BANGKALAN**

*By: Helmi Ardiansyah Arby*

**Background:** In Indonesia alone in 2018 the number of internet users has reached 171.17 million. This figure is equivalent to 64.8% of Indonesia's total population of 264.16 million people. In 2017, there was an increase in internet users in Indonesia reaching 27.92 million people or grew 10.12%. The incidence of depression in Indonesia itself there is no definite record of the number of adolescents who experience depression. Based on data from Semarang City Health Office in 2010 there were 91,700 (63.84) out of 14,635 adolescents who needed counseling treatment who experienced liability problems, one of which was depression. Bangkalan.

**Method:** Observational research with cross selection design. The population is students of class XII Ipa-Ips who are in Sman 2 Bangkalan as many as 410 students. The sample size was 202 respondents. Data analysts conducted in this study using SPSS version 16.0 with random sampling techniques. Data were taken by questionnaire and analyzed using Sparman RHO rank test ( $p < 0.05$ ).

**Results:** students based on online game addiction showed that most students with moderate addiction were 138 teenagers (68.3%). Students based on the level of depression showed almost entirely mild depression as many as 157 people (77.7%).

**Conclusion:** There is a relationship between online game addiction and the level of depression in adolescents in SMAN 2 Bangkalan ( $p$  value = 0.017)

**Keywords:** Teenagers, Online Game Addiction, Depression

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM DAN PRASYARAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 .....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Konsep Dasar Game Online .....	6
2.1.1 Definisi Game Online.....	6
2.1.2 Jenis Game Online.....	6
2.1.3 Kelebihan Dan Kekurangan Game Online.....	7
2.1.4 Aspek-aspek Kecanduan Game Online .....	8
2.1.5 Faktor-faktor yang memotivasi Game Online.....	12
2.1.6 Dampak bermain game online pada remaja .....	14
2.2 Konsep Dasar Depresi .....	16
2.2.1 Definisi Depresi.....	16
2.2.2 Penyebab Depresi .....	17
2.2.3 Tingkatan Depresi .....	17
2.2.4 Aspek-aspek Depresi .....	19
2.2.5 Tanda dan Gejala Depresi .....	21
2.3 Konsep Remaja.....	22
2.3.1 Definisi Remaja.....	22

2.3.2 Ciri-ciri masa remaja .....	22
2.3.3 Tugas-tugas perkembangan remaja .....	24
<b>BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS</b>	
3.1 Kerangka Konseptual .....	27
3.2 Hipotesis.....	28
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b>	
4.1 Desain Penelitian .....	29
4.2 Populasi.....	29
4.3 Sampel .....	30
4.3.1 Jumlah Sampel .....	30
4.3.2 Teknik Sampling.....	31
4.4 Kriteria inklusi dan eksklusi.....	31
4.5 Identifikasi Variabel .....	31
4.6 Definisi operasional.....	33
4.7 Subjek Penelitian.....	34
4.8 Pengumpulan data dan Pengolahan data.....	34
4.8.1 Instrumen Penelitian.....	34
4.8.2 Uji Validitas .....	37
4.8.3 Uji Relabilitas.....	37
4.8.4 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	38
4.8.5 Prosedur Pengumpulan Data.....	38
4.8.6 Pengolahan Data.....	38
4.9 Analisis Data.....	40
4.10 Etika Penelitian .....	41
4.11 Konsep Kerangka .....	42
<b>BAB V HASIL PENELITIAN</b>	
5.1 Gambaran Umum .....	43
5.2 Data Umum .....	43
5.3 Analisa Univariat.....	44
5.4 Analisa Bivariat .....	45
<b>BAB VI PEMBAHASAN</b>	
6.1 Gambaran Kecanduan Game online.....	47
6.2 Gambaran Tingkat Depresi.....	48
6.3 Hubungan Kecanduan Game online dengan tingkat depresi pada remaja .....	49
<b>BAB VII PENUTUP</b>	
7.1 Kesimpulan.....	50
7.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Definisi Operasional Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Sman 2 Bangkalan.....	33
Tabel 4.2	Distribusi Skala Kecanduan game online.....	35
Tabel 4.3	Distribusi Skala Depresi .....	36
Tabel 4.4	Tingkat Kecanduan Game Online Bedasarkan Nilai Total.....	37
Tabel 4.5	Tingkat Depresi Bedasarkan Nilai Total.....	37
Tabel 5.1	Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin pada remaja kelas XII IPA, IPS SMAN 2 Bangkalan .....	41
Tabel 5.2.	Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan game online pada remaja kelas XII IPA dan IPS SMAN 2 Bangkalan .....	44
Tabel 5.3	Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat depresi pada remaja kelas XII IPA dan IPS SMAN 2 Bangkalan .....	44
Tabel 5.4	Hasil Analisis Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja.....	45

## DAFTAR GAMBAR

- 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Sman 2 Bangkalan.....27
- 4.1 Kerangka Kerja Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Sman 2 Bangkalan .....42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian .....	55
Lampiran 2 : Lembaran Permohonan Menjadi Responden.....	56
Lampiran 3 : Lembaran Persetujuan Menjadi Responden .....	57
Lampiran 4 : Lembar Kuesioner.....	58
Lampiran 5 : Lembar Observasi .....	65
Lampiran 6 : Uji Validitas dan Observasi.....	92
Lampiran 7 : Hasil Uji rank sparman .....	100
Lampiran 8 : Lembar Konsultasi.....	101