

SKRIPSI

HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA DI SMP NEGERI 1 JATIPURO KABUPATEN KARANGANYAR

Disusun Guna Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Dalam Program Studi Keperawatan
Universitas Sahid Surakarta



**Disusun oleh :
AGUSTINUS LISDIARTA
2021122010**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA DI SMP
NEGERI 1 JATIPURO KABUPATEN KARANGANYAR**

Disusun oleh :

**AGUSTINUS LISDIARTA
2021122010**

Skripsi ini telah disetujui pada tanggal : 25 ..Januari.....2023

Pembimbing I



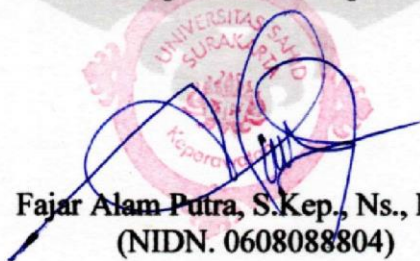
Anik Suwarni, S.Kep, Ns., M.Kes
(NIDN. 0607077901)

Pembimbing II



Vitri Dyah Herawati, S.Kep.,Ns., M.Kep
(NIDN. 0613118603)

Ketua Program Studi Keperawatan


Fajar Alam Putra, S.Kep., Ns., MKM
(NIDN. 0608088804)

LEMBAR PENGESAHAN



**HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA DI SMP
NEGERI 1 JATIPURO KABUPATEN KARANGANYAR**

Disusun oleh :

**AGUSTINUS LISDIARTA
2021122010**

Skripsi ini telah diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Keperawatan Universitas Sahid Surakarta
Pada tanggal 26 Januari 2023

Dewan Penguji

- | | | |
|----------------|--|---|
| 1. Penguji I | Anik Suwarni, S.Kep, Ns., M.Kes NIDN. 0607077901 |  |
| 2. Penguji II | Vitri Dyah Herawati, S.Kep.,Ns., M.Kep NIDN. 0613118603 |  |
| 3. Penguji III | Widiyono, S. Kep., Ns., M. Kep NIDN. 0602048902 |  |

Mengetahui,

Ketua

Program Studi Keperawatan


Fajar Alam Putra, S.Kep.,Ns., MKM
NIDN: 0608088804

Dekan

Fakultas Saint Teknologi dan Kesehatan


Firdhaus Hari Saputro Al Haris, S.T., M.Eng
NIDN: 0614068201

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agustinus Lisdiarta

NIM : 2021122010

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi :

Judul : **HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME* ONLINE DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA DI SMP NEGERI 1 JATIPURO KABUPATEN KARANGANYAR**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin dan atau meniru tulisan. Karya orang lain, seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan, maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya

Surakarta, 26 Januari 2023

Yang menyatakan



Agustinus Lisdiarta

NIM: 2021122010

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agustinus Lisdiarta
NIM : 2021122010
Program studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan
Jenis karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada universitas Sahid Surakarta hak bebas royalti nonesklusif (*Non-exclusive royalty Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Masalah Mental Emosional Remaja di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar** beserta instrument/ desain. Perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*autor*) dan pembimbing sebagai *co autor* atau pencipta dan juga sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun

Dibuat di Surakarta

Tanggal : 26 Januari 2023
Yang membuat pernyataan



Agustinus Lisdiarta
NIM: 2021122010

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulisan Skripsi dengan judul “Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Game Online* dengan Masalah Mental Emosional Remaja di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar” dapat diselesaikan. Penulisan Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) Program Studi Keperawatan Fakultas Sains, Teknologi Dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta.

Bersama ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Sahid Surakarta.
2. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, S.E., M.M selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Firdhaus Hari Saputro Al Haris, S.T., M.Eng selaku Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta yang memberikan sarana dan prasarana sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Fajar Alam Putra, S.Kep., Ns., MKM selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta yang memberikan sarana dan prasarana sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
6. Anik Suwarni, S.Kep, Ns., M.Kes selaku pembimbing I dan dosen penguji I yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Vitri Dyah Herawati, S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing II dan dosen penguji II yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Widiyono, S. Kep., Ns., M. Kep selaku dosen penguji III yang memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Shidiq Pramono, S.Pd,M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan S1 Keperawatan.
10. Semua responden penelitian yang membantu kelancaran penelitian ini
11. Semua pihak yang penulis tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Karanganyar, 25 Januari 2023

Penulis



Agustinus Lisdiarta
NIM: 2021122010

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH..... | iv |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| DAFTAR SINGKATAN | xiii |
| INTISARI..... | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Keaslian Penelitian | 8 |
| BAB II TINJAUAN TEORI | |
| A. Tinjauan Teori | 11 |
| 1. Masalah Mental Emosional Pada Remaja | 11 |
| 2. <i>Game Online</i> | 21 |
| 3. Remaja | 27 |
| B. Kerangka Teori | 34 |
| C. Kerangka Konsep..... | 35 |
| D. Hipotesis | 35 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian | 36 |

| | | |
|---|---|----|
| B. | Tempat dan Waktu Penelitian | 36 |
| C. | Populasi dan Sampel | 36 |
| D. | Variabel Penelitian | 39 |
| E. | Definisi Operasional | 39 |
| F. | Instrumen Penelitian | 40 |
| G. | Uji Validitas dan Reliabilitas | 42 |
| H. | Metode Pengumpulan Data | 44 |
| I. | Pengolahan Data dan Analisis Data | 45 |
| J. | Jalannya Penelitian | 50 |
| K. | Etika Penelitian | 51 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | |
| A. | Hasil Penelitian | 54 |
| 1. | Karakteristik Responden | 54 |
| 2. | Analisis Univariat | 54 |
| 3. | Analisis Bivariat | 56 |
| 4. | Analisis Multivariat | 58 |
| B. | Pembahasan | 61 |
| 1. | Karakteristik Responden | 61 |
| 2. | Analisis Univariat | 64 |
| 3. | Analisis Bivariat | 68 |
| 4. | Analisis Multivariat | 70 |
| C. | Keterbasan Penelitian | 74 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | | |
| A. | Simpulan | 75 |
| B. | Saran | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|----------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori..... | 34 |
| Gambar 2.2 Kerangka Konsep | 35 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1.1 Keaslian Penelitian | 8 |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional | 40 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner durasi bermain <i>game online</i> | 41 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner frekuensi bermain <i>game online</i> | 41 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi kuesioner <i>Strength Difficulties Questionnaire</i> | 42 |
| Tabel 4.1. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin usia dan mengenal bermain <i>game online</i> | 54 |
| Tabel 4.2. Distribusi responden berdasarkan durasi permainan <i>game online</i> | 55 |
| Tabel 4.3. Distribusi responden berdasarkan permainan <i>game online</i> | 55 |
| Tabel 4.4. Distribusi responden berdasarkan masalah mental emosional | 56 |
| Tabel 4.5. Hubungan antara durasi bermain <i>game online</i> dengan masalah mental emosional remaja..... | 57 |
| Tabel 4.6. Hubungan antara frekuensi bermain <i>game online</i> dengan masalah mental emosional remaja | 58 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji regresi linier berganda..... | 59 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan (*Inform Consent*)
- Lampiran 3 Lembar Karakteristik Responden
- Lampiran 4 Kuesioner Durasi dan Frekuensi *Game Online*
- Lampiran 5 Kuisisioner SDQ (*Strength Difficulties Questionnaire*)
- Lampiran 6 Data Siswa
- Lampiran 7 Jawaban Kuesioner Durasi *Game Online*
- Lampiran 8 Jawaban Kuesioner Frekuensi *Game Online*
- Lampiran 9 Jawaban Kuesioner SDQ (*Strength Difficulties Questionnaire*)
- Lampiran 10 Hasil Uji Statistik
- Lampiran 11 Tabel Jadwal Penelitian

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|--------|--|
| APJII | : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia |
| ESA | : <i>Entertainment Software Association</i> |
| IDAI | : Ikatan Dokter Anak Indonesia |
| KBBI | : Kamus Besar Bahasa Indonesia |
| MMOFPS | : <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i> |
| MMORPG | : <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i> |
| MMORTS | : <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i> |
| SDQ | : <i>Strength Difficulties Questionnaire</i> |