

**TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI SMAN 1 KASIHAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh:

M. Rizki Farhan Albram

182201047

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI

**TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMAN 1
KASIHAN BANTUL**

Diajukan oleh:

M. RIZKI FARHAN ALBRAM

182201047

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Sah Sebagai Salah
Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan di Fakultas
Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Tanggal: *30 Agustus 2022*

Mengesahkan :

Penguji



Afi Lutfiyati, Ns., M.Kep
NIDN : 05-1803-7701

Pembimbing,



Khristina Dias Utami, Ns., M.P.H.
NIDN : 05-1009-8001

Ketua Program Studi Keperawatan (S-1)

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Dewi Utari, Ns., MNS
NPP. 2010.13.0033

SURAT PERNYATAAN PENELITI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah :

Nama : M. Rizki Farhan Albram

NPM : 182201047

Judul Penelitian : Tingkat Adiksi *Game Online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul

Dengan ini saya menyatakan, Demi kepentingan penelitian dan ketentuan jawaban yang diberikan oleh responden, Akan dirahasiakan oleh peneliti dan semata-mata hanya untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Semua referensi dan sumber terkait yang diacu dalam karya ini telah ditulis sesuai kaidah penulis ilmiah yang berlaku dengan ini saya menyerahkan hak cipta penelitian kepada Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta guna kepentingan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila terjadi kekeliruan atau temuan adanya pelanggaran akademik di kemudian hari, maka saya bersedia menerima konsekuensi yang berlaku sesuai ketentuan akademik.

Yogyakarta, 14 Agustus 2022

Hormat saya



(M.Rizki F. Albram)

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh

Alhamdulillah rabbil'aalamin, Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tingkat Adiksi *Game Online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul”. Proposal ini telah dapat diselesaikan atas bimbingan, arahan, bantuan dari berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, dan pada kesempatan ini penulis dengan rendah hati mengucapkan terima kasih dengan setulus-tulusnya kepada:

1. Ida Nursanti, S.Kep., Ns., M.P.H. selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Dewi Utari, S.Kep., Ns., M.N.S. selaku Ketua Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
3. Khristina Dias Utami, M.P.H. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia membimbing saya dalam menyusun skripsi.
4. Afi Lutfiyati, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku dosen penguji yang telah bersedia untuk menguji dan memberikan masukan.
5. Bapak dan Ibu yang saya cintai yang telah memberikan doa serta dukungan penuh untuk menyelesaikan skripsi.
6. Remaja SMAN 1 Kasihan khususnya kelas X yang telah bersedia menjadi responden.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, atas segala dan bantuannya. Harapan penulis semoga proposal ini berguna dengan baik.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakatuh

Yogyakarta, 14 Agustus 2022

(M. Rizki F. Albram)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN PENELITI.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTISARI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Tinjauan Teoritis.....	5
1. Konsep Remaja.....	5
2. Konsep <i>Game Online</i>	6
3. Konsep Adiksi <i>Game Online</i>	10
B. Kerangka Teori.....	15
C. Kerangka Konsep.....	16
D. Pertanyaan Penelitian.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Desain Penelitian.....	17
B. Lokasi dan Waktu Kegiatan.....	17
C. Populasi dan Sampel.....	17
D. Variabel penelitian.....	19
E. Definisi operasional.....	20
F. Validitas dan Reliabilitas.....	20

G. Alat dan Metode Pengumpulan Data.....	21
H. Metode Pengolahan Data dan Analisis Data	22
I. Etika Penelitian.....	24
J. Pelaksanaan Peneltian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian.....	27
B. Pembahasan	30
C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
A. Kesimpulan.....	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	42

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
 PERPUSTAKAAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konsep.....	15
Gambar 2.2. Kerangka Konsep.....	16

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi operasional	20
Tabel 4.1. Distribusi karakteristik responden	28
Tabel 4.2. Distribusi frekuensi <i>jenis game online</i> yang dimainkan Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	28
Tabel 4.3. Tabel distribusi frekuensi bermain <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	29
Tabel 4.4. Waktu bermain <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	29
Tabel 4.5. Tingkat adiksi <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.	29

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 3.1. Definisi operasional	20
Tabel 4.1. Distribusi karakteristik responden	28
Tabel 4.2. Distribusi frekuensi <i>jenis game online</i> yang dimainkan Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	28
Tabel 4.3. Tabel distribusi frekuensi bermain <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	29
Tabel 4.4. Waktu bermain <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.....	29
Tabel 4.5. Tingkat adiksi <i>game online</i> pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.	29

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN