

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
GANGGUAN *MOOD* PADA REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2
SURABAYA TAHUN 2017**

SKRIPSI



OLEH

Isna Santika

NRP : 1523013073

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2018**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
GANGGUAN *MOOD* PADA REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2
SURABAYA TAHUN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Katolik Widya
Mandala Surabaya untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran



OLEH

Isna Santika

NRP: 1523013073

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isna Santika

NRP : 1523013073

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN *MOOD* PADA REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2 SURABAYA TAHUN 2017

benar – benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak – pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 26 November 2018

Yang membuat pernyataan,



Isna Santika

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Program Studi Kedokteran Universitas Katolik Widaya Mandala Surabaya:

Nama : Isna Santika

NRP : 1523013073

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN *MOOD* PADA
REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2 SURABAYA
TAHUN 2017

Untuk di publikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*digital library* Perpustakaan Universitas Widaya Mandala) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 14 Desember 2018

Yang membuat pernyataan,



Isna Santika

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN *MOOD* PADA
REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2 SURABAYA
TAHUN 2017**

Oleh :

Nama : Isna Santika

NRP : 1523013073

Telah dibaca, dan diterima untuk diajukan ke tim penilai seminar skripsi

Pembimbing I : KRAT Th. A. Hendro Riyanto, dr., Sp.KJ., MM

()

Pembimbing II: Dr. Agustina Konginan., Sp.KJ(K)

()

Surabaya ,

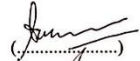
26 November 2018

PENGESAHAN KELULUSAN

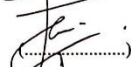
Skripsi yang ditulis oleh Isna Santika NRP. 1523013073 telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 14 Desember 2018 dan telah dinyatakan lulus.

Tim Penguji

1. Ketua : George Nicolaus Tanudjaja, dr., MS., PA(K)
2. Sekretaris : Dr. Ign Darmawan Budianto, Sp.KJ(K)
3. Anggota : KRAT Th. A. Hendro Riyanto, Sp.KJ. MM
4. Anggota : Dr. Agustina Konginan, Sp.KJ(K)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

Mengesahkan

Program Studi Kedokteran,

Dekan,



Prof. DR. M. M. L. Tanalele, dr., SpBTKV(K), FICS

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini, saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua saya, saudara-saudari saya, dosen pengajar dan pembimbing, teman sejawat, almamater saya FK UKWMS, dan kemajuan ilmu pengetahuan terutama di bidang kesehatan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Sejalan dengan proses pembuatan skripsi ini, penulis ingin berterima kasih kepada:

“HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN MOOD PADA REMAJA DI SMAK ST. LOUIS 2 SURABAYA TAHUN 2017”

1. Yth. Drs. Kuncoro Foe, G. Dip.Sc., Ph. D., Apt selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. Prof. Dr. Dr. med., Paul Tahalele, dr., Sp.BTKV (K), FICS Prof. Willy F. Maramis, dr., Sp.KJ (K), selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Kedokteran.

3. KRAT Th. A. Hendro Riyanto, dr., Sp.KJ. MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, motivasi, masukkan, solusi pemecahan masalah, saran, serta pengarahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
4. Dr. Agustina Konginan, Sp.KJ(K) selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, motivasi, masukkan, solusi pemecahan masalah, saran, serta pengarahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
5. George Nicolaus Tanudjaja, dr., MS., PA(K) selaku Dosen Penguji I dan Dosen Pendamping Akademik yang telah memberikan waktu, motivasi, masukkan, solusi pemecahan masalah, saran, serta pengarahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
6. Dr. Ign. Darmawan Budianto, Sp.KJ(K) selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan waktu, motivasi, masukkan, solusi pemecahan masalah, saran, serta pengarahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.

7. Dr. Yudhiakuari Sincihu, dr., M.Kes. selaku tenaga pendidik di Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang senantiasa memberikan saran dan masukan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
8. Para dosen Panitia Skripsi dan Staf Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah membantu kelancaran penyusunan proposal skripsi dan pengurusan alur administrasi skripsi.
9. SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Bapak Yohanis Tuku. ST dan Ibu Dina Samben, Amd.pd selaku orang tua dari penulis yang selalu memberikan dukungan, saran dan doa sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik.
11. Alvin Julian yang senantiasa memberikan motivasi, kritik, dan saran yang membangun semangat peneliti sehingga bisa menyusun skripsi ini dengan baik.
12. Teman-teman angkatan 2015, yang senantiasa memberikan kritik dan saran yang membangun semangat peneliti sehingga bisa menyusun skripsi ini dengan lebih baik.

13. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca dalam mempelajari dan mengembangkan ilmu terutama di bidang kesehatan. Sekiranya jika skripsi ini terdapat kekurangan, penulis terbuka dalam menerima kritik dan saran yang membangun. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, 26 november 2018

Isna Santika

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR LAMPIRAN	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR SINGKATAN.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.4.1 Tujuan Umum.....	7
1.4.2 Tujuan Khusus	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Bagi Peneliti	7
1.5.2 Bagi Institusi Pendidikan.....	8
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>Game Online</i>	9
2.1.1 Definisi <i>Game Online</i>	9
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	9
2.1.2.1 <i>Massively Multiplayer Online First-</i> <i>person shooter games (MMOFPS)</i>	9
2.1.2.2 <i>Massively Multiplayer Online Real-time</i> <i>strategy games (MMOORTS)</i>	10

2.1.2.3	<i>Massively Multyplayer Online Role-playinggames (MMORPG)</i>	10
2.2	<i>Kecanduan Game Online</i>	11
2.2.1	Definisi.....	11
2.2.2	Indikator.....	11
2.2.3	Faktor Resiko.....	14
2.2.4	Motifasi Bermain Game Online.....	16
2.2.5	Patofisiologi.....	17
2.3	Gangguan Mood.....	20
2.3.1	Definisi.....	20
2.3.2	Epidemiologi.....	20
2.3.3	Diagnosis.....	20
2.3.4	Klasifikasi.....	21
2.3.5	Faktor Resiko.....	28
2.3.6	Etiologi.....	29
2.4	Remaja.....	33
2.4.1	Definisi.....	33
2.5	Hubungan Ketergantungan <i>Game online</i> dan Gangguan <i>Mood</i>	35
2.6	Dasar Teori.....	37
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN		40

3.1	Kerangka Konsep.....	40
3.2	Hipotesis	41
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		42
4.1	Desain Penelitian.....	42
4.2	Identifikasi Variabel Penelitian.....	42
4.2.1	Variabel Independen.....	42
4.2.2	Variabel Dependen.....	42
4.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	43
4.4	Populasi, Sampel Dan Teknik Pengambilan Sampel.....	44
4.4.1	Populasi.....	44
4.4.2	Sampel.....	45
4.4.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	46
4.4.4	Kriteria Inklusi	46
4.4.5	Kriteria Ekslusi	47
4.4.6	Drop Out.....	47
4.5	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	47
4.6	Kerangka Kerja Penelitian.....	48
4.7	Prosedur Pengumpulan Data	49
4.8	Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur	49
4.9	Teknik Analisis Data.....	50
4.10	Kelaikan Etik (<i>Ethical Clearance</i>).....	52
BAB 5 PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....		54

5.1 Karakteristik Lokasi Penelitian.....	54
5.2 Pelaksanaan Peneitian.....	55
5.3 Hasil dan Analisis Penelitian.....	55
5.3.1 Karakteristik Responden.....	56
5.3.2 Gambaran gangguan Mood.....	58
5.3.3 Gambaran Kecanduan Game Online.....	59
5.3.4 Gambaran Kecanduan Game Online dan Gangguan Mood.....	60
5.3.5 Hasil Analisis Korelasi Kecanduan Game Online dan Gangguan Mood dengan Uji Rank Spearman.....	62
BAB 6 PEMBAHASAN.....	64
BAB 7 KESIMPULAN dan SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	<i>Information for consent</i>..... 79
Lampiran 2	Surat Pernyataan Sebagai Responden.....82
Lampiran 3	Permohonan Kediaan Responden Penelitian 83
Lampiran 4	Persetujuan Menjadi Responden Penelitian.....85
Lampiran 5	Kuisisioner Demografi..... 86
Lampiran 6	<i>Mood Disorder Questionnaire (MDQ)</i>.....90
Lampiran 7	<i>Online Game Addiction Test (OGAT)</i>.....94
Lampiran 8	Komite Etik..... 97
Lampiran 9	Tabel Hasil Uji Validitas MDQ..... 98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....43
Tabel 5.1	Distribusi Responden..... 56
Tabel 5.2	Gambaran Gangguan Mood.....59
Tabel 5.3	Gambaran Kecanduan Game Online..... 60
Tabel 5.4	Gambaran Kecanduan Game Online dan Gangguan Mood..... 61
Tabel 5.5	Hasil Uji Korelasi Kecanduan Game Online dan Gangguan Mood..... 62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1	Kerangka Konsep..... 40
Gambar 4.6	Kerangka Kerja Penelitian..... 48

DAFTAR SINGKATAN

APJII	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
BKKBN	Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana
CSS	Cairan Serebrospinal
DSM	<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder</i>
FSH	<i>Follicle Stimulating Hormone</i>
GABA	<i>Gamma-aminobutyric acid</i>
LH	<i>Luteinizing Hormone</i>
MDQ	<i>Mood Disorder Questionnaire</i>
MMOFPS	<i>Massively Multiplayer Online First-person shooter games</i>
MMOORTS	<i>Massively Multiplayer Online Real-time strategy games</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-playing games</i>
OGAT	<i>Online Game Addiction Test</i>
PC	<i>Personal Computer</i>
PPDGJ	Pedoman Penatalaksanaan dan Diagnosis Gangguan Jiwa
RISKESDAS	Riset Kesehatan Dasar
RPG	<i>Role Playing Game</i>

SSRIs	<i>Serotonin-specific reuptake inhibitor</i>
SMA	Sekolah Menengah Atas
SMP	Sekolah Menengah Pertama
SMPN	Sekolah Menengah Pertama Negeri
SPSS	<i>Statistical Package for The Social Sciences</i>
WHO	<i>World Health Organization</i>
WIFI	<i>Wireless Fidelity</i>

ABSTRAK

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan *Mood* Pada Remaja di SMAK. St. Louis 2 Surabaya Tahun 2017

Nama : Isna Santika

NRP : 1523013073

Latar Belakang: *Game Online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Menggunakan internet dalam jangka waktu yang lama dapat memberikan pengaruh negatif, seperti mengabaikan tugas sekolah, gangguan psikologis (depresi, kecemasan, dan menjadikan timbul rasa rendah diri), dan gangguan kesehatan fisik (gangguan tidur dan kelemahan fisik). Fenomena ini juga menjadi masalah tersendiri bagi keluarga, dimana seorang anak yang mengalami kecanduan *game online* akan menarik dirinya dari lingkungan sosial dan melakukan segala cara agar dirinya dapat terus bermain *game online*.

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis serta mengetahui adanya gambaran kecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja di SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.

Metode: Jenis penelitian ini adalah analisis observasional dengan metode *cross sectional* dan menggunakan teknik *cluster random sampling*, dimana subjek penelitian adalah 180 orang, dengan cara melakukan pengisian kuesioner modifikasi dari *video game addiction* dan *mood disorder Questionnaire (MDQ)*.

Hasil: Dari hasil analisis data, didapatkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan *mood* pada remaja, dari hasil analisa melalui program SPSS versi 22 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi bernilai positif yakni $r = 0,223$, dapat disimpulkan juga bahwa korelasi antara 2 variabel tersebut memiliki hubungan positif, dimana kecanduan *gameonline* berhubungan dengan gangguan *mood*. Probabilitas (*Sig.*) dalam uji ini adalah 0,003, data diatas dianalisis menggunakan rumus *Rank Spearman*.

Kesimpulan: Ada hubungan antara kecanduan *gameonline* dengan gangguan *mood* dengan nilai signifikansi 0,003 dan 54,4% kecanduan *game online*.

Kata Kunci : Kecanduan *game online*, gangguan *mood*, remaja.

ABSTRACT

The Relationship of Online Game Addiction with Mood Disorders in Adolescent at SMAK. St. Louis 2 Surabaya in 2017

Nama : Isna Santika
NRP : 1523013073

Background: Online games are games that can be accessed by many players where the machines used by players are connected by a network. Generally the network used is the internet. Using the internet for long periods of time can have negative effects, such as ignoring schoolwork, psychological disorders (depression, anxiety, and creating a sense of self-deficiency), and physical health problems (sleep disturbances and physical weakness). This phenomenon also becomes a problem for the family, where a child who is addicted to online games will withdraw himself from the social environment and do everything he can to continue playing online games.

Aim : The purpose of this research is to analyze and find out the picture of online game addiction with mood disorders in adolescents in SMAK ST. LOUIS 2 Surabaya.

Method : This type of research is an observational analysis with cross sectional method and uses cluster random sampling technique, where the subject of the study was 180 people, by filling in a modified questionnaire from the video game addiction and mood disorder Questionnaire (MDQ).

Results: From the results of data analysis, it was found that there is a relationship between online game addiction and mood disorders in adolescents, from the results of analysis through SPSS version 22 program, it can be seen that the correlation coefficient is positive ie $r = 0.223$, it can be concluded that the correlation between the two variables have a positive relationship, where online game addiction is associated with mood disorders. Probability (Sig.) In this test is 0.003, the data above is analyzed using the Rank Spearman formula.

Conclusion : There is a relationship between online game addiction and mood disorders with a significance value of 0.003 and 54.4% addicted to online games.

Keyword : Addiction to online games, mood disorders, teenagers.