

SKRIPSI

**“HUBUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAME* DENGAN
DEPRESI PADA REMAJA USIA 15-17 TAHUN DI SMAK
FRATERAN SURABAYA TAHUN 2016”**



Oleh:

Nama : Johanna Nathasia

NRP : 1523013028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA

2016

SKRIPSI

“HUBUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAME* DENGAN DEPRESI PADA REMAJA USIA 15-17 TAHUN DI SMAK FRATERAN SURABAYA TAHUN 2016”

Diajukan kepada

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



Oleh:

Nama : Johanna Nathasia

NRP : 1523013028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA

2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Johanna Nathasia

NRP : 1523013028

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul:

“Hubungan Kecanduan *Online Game* Dengan Depresi Pada Remaja Usia 15-17 Tahun di SMAK Frateran Surabaya Tahun 2016”

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

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 13 Desember 2016



Yang membuat pernyataan,

Johanna Nathasia

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Johanna Nathasia

Nrp : 1523013028

Menyetujui skripsi karya ilmiah saya yang berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAME* DENGAN
DEPRESI PADA REMAJA USIA 15-17 TAHUN DI SMAK
FRATERAN SURABAYA TAHUN 2016**

Untuk dipublikasikan ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Desember 2016



Yang membuat pernyataan,

Johanna Nathasia

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**“HUBUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAME* DENGAN DEPRESI
PADA REMAJA USIA 15-17 TAHUN DI SMAK FRATERAN
SURABAYA TAHUN 2016”**

Oleh:

Nama : Johanna Nathasia

NRP : 1523013028

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

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

Pembimbing II: dr. Subur Prajitno, MS., AKK., FISPH., FISCM

Surabaya,

21 November 2016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Johanna Nathasia NRP 1523013028 telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 6 Desember 2016 dan telah dinyatakan lulus oleh

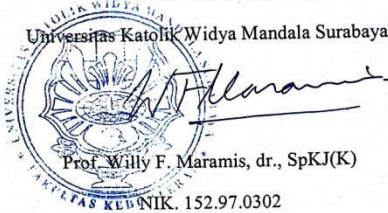
Tim Penguji

1. Ketua : KRAT, Th.A. Hendro Riyanto, dr., SpKJ, MM
(*J. Hendro*)
2. Sekretaris : dr. Subur Prajitno, MS., AKK., FISPH., FISCM
(*Subur*)
3. Anggota : Ign. Darmawan Budianto, dr., SpKJ(K)
(*Ign. Darmawan*)
4. Anggota : Dr. A.L. Slamet Riyadi, dr., SKM, FISPH, FISCM
(*Slamet*)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Kedokteran

Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



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:

1. Drs. Kuncoro Foe, G.Dip.Sc., Ph.D., Apt. selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. Prof. Willy F. Maramis, dr., SpKJ(K) selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
3. KRAT. Th.A. Hendro Riyanto, dr.,SpKJ, MM selaku pembimbing pertama yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis
4. dr. Subur Prajitno, MS., AKK., FISPH., FISCAM selaku pembimbing kedua yang juga telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Ign. Darmawan Budianto, dr., SpKJ(K) selaku penguji I dan Dr. A.L. Slamet Riyadi, dr., SKM, FISPH, FISCAM selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan mulai dari seminar proposal skripsi sampai ujian skripsi.
6. dr. Dyana Sarvasti SpJP, FIHA selaku pendamping akademik yang telah dengan sabar memberi arahan, bimbingan, dan masukan selama penulis menjalani pendidikan di fakultas kedokteran.

7. SMAK FRATERAN Surabaya yang telah memberikan penulis kesempatan untuk mengambil data penelitian.
8. Orang tua saya yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini baik dalam doa maupun tindakan nyata.
9. Teman dan orang terdekat saya yang sudah memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang telah memberi dukungan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang penulis tidak dapat 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 21 November 2016

Johanna Nathasia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
RINGKASAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
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 Bagi Peneliti.....	5
1.4.2	Manfaat Bagi Lembaga	5
1.4.3	Manfaat Bagi Masyarakat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		6
2.1	Remaja.....	6
2.2	Depresi.	7
2.2.1	Definisi Depresi	7
2.2.2	Epidemiologi	7
2.2.3	Diagnosis.....	8
2.2.4	Klasifikasi	9
2.2.5	Etiologi.....	13
2.2.6	Patofisiologi	18
2.3	Online Game	21
2.3.1	Definisi Online Game.....	21
2.3.2	Jenis Online Game	21
2.4	Kecanduan Online Game.....	23
2.4.1	Definisi Kecanduan Online Game.....	23
2.4.2	Indikator Kecanduan Online Game.....	24
2.4.3	Patofisiologi	26
2.5	Hubungan Depresi dengan Kecanduan Online Game	29

2.6	Kerangka Konsep	32
2.7	Hipotesis.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1	Etika Penelitian	34
3.2	Desain Penelitian.....	35
3.3	Identifikasi variabel Penelitian	35
3.3.1	Variabel Independen	35
3.3.2	Variabel Dependen.....	35
3.4	Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
3.5	Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel, Kriteria inklusi, dan Kriteria Eksklusi	37
3.5.1	Populasi.....	37
3.5.2	Sampel.....	37
3.5.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	38
3.5.4	Kriteria Inklusi	39
3.5.5	Kriteria Eksklusi.....	39
3.6	Kerangka Kerja Penelitian.....	40
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	40
3.8	Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	41
3.9	Cara Pengolahan dan Analisis Data.....	41
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....		42
4.1	Karakteristik Lokasi Penelitian	42

4.2	Pelaksanaan Penelitian	42
4.3	Hasil dan Analisis Penelitian.....	43
4.3.1	Karakteristik Kelas Siswa SMAK Frateran Surabaya	43
4.3.2	Karakteristik Usia Siswa SMAK Frateran Surabaya	44
4.3.3	Karakteristik Jenis Kelamin Siswa SMAK Frateran Surabaya	45
4.3.4	Karakteristik Skor BDI-II Siswa SMAK Frateran Surabaya	46
4.3.5	Karakteristik Skor Online Game Addiction Test Siswa SMAK Frateran Surabaya.....	47
4.3.6	Tabel Distribusi dan Frekuensi antara Kecanduan Online Game dengan Depresi.....	49
4.3.7	Hubungan Kecanduan Online Game dengan Depresi	50
BAB V PEMBAHASAN		52
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		57
6.1	Kesimpulan.....	57
6.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1	Definisi operasional variabel penelitian.....	36
Tabel 4.1	Distribusi Responden Berdasarkan Kelas di SMAK Frateran Surabaya.....	43
Tabel 4.2	Distribusi Responden Berdasarkan Usia di SMAK Frateran Surabaya.....	44
Tabel 4.3	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SMAK Frateran Surabaya.....	45
Tabel 4.4	Distribusi Responden Berdasarkan Skor <i>BDI-II</i> di SMAK Frateran Surabaya.....	46
Tabel 4.5	Distribusi Responden Berdasarkan Skor <i>Online Game Addiction Test</i> di SMAK Frateran Surabaya.....	47
Tabel 4.6	Distribusi dan Frekuensi Antara Kecanduan <i>Online Game</i> dengan Depresi.....	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	32
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Penjelasan Kepada Subjek Calon Penelitian...	64
Lampiran 2. Inform Consent.....	66
Lampiran 3. Komite Etik.....	67
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian.....	68
Lampiran 5. BECK DEPRESSION INVENTORY II.....	69
Lampiran 6. ONLINE GAME ADDICTION TEST.....	78
Lampiran 7. Hasil Uji Korelasi Spearman Hubungan Kecanduan Online Game dengan Depresi.....	81
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Online Game Addiction Test.....	85

RINGKASAN

Kecanduan merupakan perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan. Di masa kini kecanduan tidak hanya dikaitkan dengan zat saja tetapi juga dikaitkan dengan *video game*, internet, dan perjudian. Salah satu kecanduan yang menjadi *trend* saat ini yaitu *online game*. *Online game* 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. Menurut penelitian Young (1998) kecanduan *online game* akan meningkatkan kejadian depresi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yen et al, Jey et al, Kiyom et al menunjukkan bahwa prevalensi depresi lebih tinggi pada pecandu internet daripada pengguna biasa.

Penelitian bersifat analitik dengan melakukan uji hipotesis. Penelitian dilakukan dengan membagikan kuesioner depresi (BDI-II) dan kuesioner kecanduan *online game* (modifikasi *video game addiction lemmens*) pada siswa SMAK Frateran yang berusia 15-17 tahun.

Berdasarkan data didapatkan jumlah siswa laki-laki yang berusia 15 tahun sebanyak 54 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 63 orang. Jumlah siswa laki-laki yang berusia 16 tahun sebanyak 80 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 54 orang. Jumlah siswa laki-laki yang berusia 17 tahun sebanyak 62 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 57 orang. Dengan total keseluruhan sampel penelitian sebanyak 370 orang. Uji statistik *Spearman Test* didapatkan nilai p 0,021 dan kekuatan hubungan (ρ) sebesar 0,120. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *online game* dengan depresi.

ABSTRAK

Hubungan Kecanduan *Online Game* Dengan Depresi Pada Remaja Usia 15-17 Tahun di SMAK Frateran Surabaya Tahun 2016

Nama : Johanna Nathasia

Nrp : 1523013028

Kecanduan merupakan perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan. Di masa kini kecanduan tidak hanya dikaitkan dengan zat saja tetapi juga dikaitkan dengan *video game*, internet, dan perjudian. Salah satu kecanduan yang menjadi *trend* saat ini yaitu *online game*. *Online game* 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. Menurut penelitian Young (1998) kecanduan *online game* akan meningkatkan kejadian depresi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yen et al, Jey et al, Kiyom et al menunjukkan bahwa prevalensi depresi lebih tinggi pada pecandu internet daripada pengguna biasa. Penelitian dilakukan dengan membagikan kuesioner depresi (BDI-II) dan kuesioner kecanduan *online game* (modifikasi *video game addiction lemmens*) pada siswa SMAK Frateran yang berusia 15-17 tahun.

Berdasarkan data didapatkan jumlah siswa laki-laki yang berusia 15 tahun sebanyak 54 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 63 orang. Jumlah siswa laki-laki yang berusia 16 tahun sebanyak 80 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 54 orang. Jumlah siswa laki-laki yang berusia 17 tahun sebanyak 62 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 57 orang. Dengan total keseluruhan sampel penelitian sebanyak 370 orang. Uji statistik *Spearman Test* didapatkan nilai p 0,021 dan kekuatan hubungan (ρ) sebesar 0,120. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *online game* dengan depresi.

Kata Kunci : Kecanduan *online game*, depresi, remaja

ABSTRACT

The Correlation between Online Game Addiction and Depression on Adolescents Aged 15-17 Years Old at Frateran Catholic Senior High School 2016

Name : Johanna Nathasia

NRP : 1523013028

Addiction is a behavior that is not healthy, continuous, and difficult to cure. In this century, addiction is not only associated with substance, but also with video game, internet, and gambling. Addiction that is becoming a trend today is online game addiction. Online game is a games that can be accessed by many players where the machines are connected by a network called internet. According to Young (1998) online game addictions can lead into depression. The other study conducted by Yen et al, Jey et al, Kiyom et al showed that depression is more higher on the internet's addict than the normal user. The study was conducted by handing out the depression questionnaire (BDI-II) and online game addiction test questionnaire (modification of Lemmens video game addiction) on Frateran catholic senior high school students.

Based on the obtained data, it was found 54 male students and 63 female students at the age of 15. 80 male students and 54 female students at the age of 16. 62 male students and 57 female students at the age of 17. The total sample of this study is 370 students. Spearman statistic test obtained p value 0,021 and the correlation coefficient (rho) 0,120. A p value $< 0,05$, means that there is a significant correlation between online game addictions and depression.

Keywords : Online game addiction, depression, adolescents