

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KECEMASAN
PADA REMAJA: *LITERATURE REVIEW***

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Keperawatan



DISUSUN OLEH :

MUHAMMAD BOBY SURYA PUTRA

17111024110066

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR**

2021

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kecemasan pada

Remaja: *Literature Review*

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Keperawatan



Disusun Oleh :

Muhammad Bobby Surya Putra

17111024110066

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Bobby Surya Putra

NIM : 17111024110066

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Pada Remaja: Literature Review

Menyatakan bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa terdapat plagiat dalam penelitian ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan (Perendiknas no 17 tahun 2010)

Samarinda, 18 Desember 2020



Muhammad Bobby Surya Putra
NIM. 17111024110066

LEMBAR PERSETUJUAN

**Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Pada Remaja:
Literature Review**

SKRIPSI

DI SUSUN OLEH :

Muhammad Bobby Surya Putra

17111024110066

Disetujui untuk diujikan

Pada tanggal, 18 Juni 2021

Pembimbing

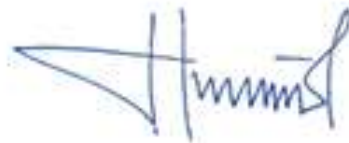


Ns. Arief Budiman, M. Kep

NIDN.1112098801

Mengetahui,

Koordinator Mata Ajar Skripsi



Ns. Milkhatun, M. kep

NIDN.1121018501

LEMBAR PENGESAHAN
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECEMASAN PADA
REMAJA: LITERATURE REVIEW

SKRIPSI

DISUSUN OLEH :

MUHAMMAD BOBY SURYA PUTRA

17111024110066

Diseminarkan dan diajukan

Pada tanggal, 7 Juli 2021

Penguji I



Ns Maridi M Dirdjo, M.Kep
NIDN. 1114128602

Penguji II



Ns. Arief Budiman, M.Kep
NIDN. 1101038301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Ns. Siti Khoirah, M.Kep
NIDN. 1115017703

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

Artinya : Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang.

(H.R. Tirmidzi)

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui"

(Al-Baqarah: 216)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas beribu nikmat ataupun karunia-Nya yang telah diberikan, serta tak lupa shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga terselesaikan tepat waktu, skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kecemasan Pada Remaja: *Literature Review*”

Adapun maksud dan tujuan diajukannya skripsi ini adalah untuk mengetahui gambaran hubungan kecanduan bermain *game online* dengan Kecemasan pada remaja. Hal ini patut dipelajari karena dapat menjadi sumber informasi remaja dan menambah pengetahuan tentang dampak bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja agar dapat mengedukasi remaja yang kecanduan *game online* serta mengurangi frekuensi bermain *game online*.

Skripsi ini mungkin tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tertentu. Maka, saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut :

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Setiaji selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
2. Ibu Dr. Hj. Nunung Herlina, S.Kep, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
3. Ibu Ns. Siti Khoiroh Muflihatin, M. Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

4. Ibu Ns. Milkhatun, M. Kep selaku Koordinator Mata Ajar Skripsi Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
5. Bapak Ns. Arief Budiman, M.Kep selaku dosen pembimbing dalam proses penyusunan proposal ini dan selaku penguji II dalam seminar proposal
6. Bapak Ns. Maridi Marsan Dirdjo, M. Kep selaku penguji I dalam seminar proposal
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keperawatan Program Studi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur..
8. Kedua orang tua saya Bapak Nur Ipansyah dan Ibu Ervinawati yang selalu mendukung dan mendo'akan saya selama ini.
9. Kedua Saudara saya Muhammad Arisandi dan Sandriya Olivia Putri yang selalu mendukung dan mendo'akan saya.

Besar harapan penulis, semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat. Penulis menyadari bahwa semua tidak luput dari kesalahan dan kekurangan karena penulis masih dalam proses belajar dan akan terus belajar. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menambah pengetahuan dan guna untuk menyempurnakan skripsi ini agar kedepannya dapat menjadi lebih baik. Tidak lupa penulis berharap semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak yang telah berperan dalam pembuatan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabaratuh

Samarinda, 18 Desember 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Boby' with a stylized flourish at the end.

Muhammad Boby Surya Putra

Penulis

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecemasan pada Remaja: *Literature Review*

Muhammad Bobby Surya Putra¹, Arief Budiman², Maridi Marsan Dirdjo³
Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
Email: bobysryptr@gmail.com

INTISARI

Latar Belakang: *Game Online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Kecemasan merupakan hal yang banyak dialami oleh remaja. Perilaku kecanduan game merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kecemasan.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran, Tingkat, dan Hubungan kecanduan game online dengan kecemasan pada remaja..

Metode: Metode penelitian ini berupa *literature review*.

Databese: Databese yang digunakan adalah Google Scholar, Pubmed, Pro Quest sebagai sumber revesni yang terkait dengan intervensi Kecanduan Game Online dengan Kecemasan Pada Remaja. Berdasarkan Hasil *Literature Review ini terdapat* Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecemasan Pada Remaja.

Hasil: Berdasarkan Hasil Studi Literature review ini menunjukkan bahwa dari 15 jurnal yang direview dapat disimpulkan bahwa 1.) Remaja mengalami kecanduan game online dalam kategori Berat adalah 54,5% dan Kategori Sangat Rendah 4,3% 2.) Remaja memiliki Kecemasan pada pecandu game online dengan kategori sangat tinggi Pada kategori sangat tinggi yaitu 1,09% (N=1) Kecanduan online game memiliki risiko mengalami kecemasan 2,86 kali lebih besar daripada yang tidak kecanduan online game (OR : 2,86 ; CI 95% 0,55 s/d 14,91) p = 0,212). 3.) Hasil yang Di dapat Terdapat adanya hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan kecemasan pada Remaja dapat diterima. Semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi kecemasan sebaliknya, semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah kecemasan terjadi.

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

¹ Mahasiswa S1 Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

² Dosen Jurusan Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

³ Dosen Jurusan Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

***The Relationship between Online Game Addiction and Anxiety in Adolescent:
Literature Review***

Muhammad Bobby Surya Putra¹, Arief Budiman², Maridi Marsan Dirdjo³
Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
Email: bobysryptr@gmail.com

ABSTRACT

Background: Online games are games that can be played by multiplayer over the internet. Online games not only provide entertainment but also provide interesting challenges to complete so that individuals play online games regardless of time in order to achieve satisfaction. Anxiety is something that many teenagers experience. Game addiction behavior is one of the factors that can increase anxiety.

Aim: This study aims to determine the description, level, and relationship between online game addiction and anxiety in adolescents.

Method: This research method is in the form of a literature review.

Databases: The databases used are Google Scholar, Pubmed, ProQuest as a source of reviews related to the information between online game addiction and anxiety in adolescent Based on the results Literature Review There is Relationship between online game addiction and anxiety in adolescent.

Results: Based on the results of this literature review, it can be concluded that from the 15 journals reviewed, it can be concluded that 1.) Teenagers experience online game addiction in the Heavy category is 54.5% and the Very Low Category 4.3% 2.) Teenagers have anxiety about online game addicts with a very high category In the very high category, namely 1.09% (N = 1) Addiction to online games has a risk of experiencing anxiety 2.86 times greater than those who are not addicted to online games (OR: 2.86; 95% CI 0.55 up to 14.91) p = 0.212). 3.) The results obtained There is a significant relationship between online game addiction and anxiety in adolescents is acceptable. The higher the addiction to online games, the higher the anxiety, on the contrary, the lower the addiction to online games, the lower the anxiety.

Keywords: Between online game addiction, Anxiety , Adolescent

¹ S1 Nursing Student, Muhammadiyah University of East Kalimantan Timur

² Lecture in the Departement of Nursing, Muhammadiyah University of East Kalimantan

³ Lecture in the Departement of Nursing, Muhammadiyah University of East Kalimantan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan	7
D. Manfaat... ..	8
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Telaah Pustaka.....	11
B. Kerangka Teori Penelitian	34
C. Kerangka Konsep Penelitian	35

D. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	36
B. Pencarian Literature	36
C. Kriteria Inklusi Dan Eklusi.....	37
D. Seleksi Studi Dan Penilaian Kualitas.....	38
E. Jalannya Penelitian	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisis	40
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	37
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian	34
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian	35
Gambar 3.1 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Peneliti.....	91
Lampiran 2: Jurnal Yang Digunakan.....	92
Lampiran 3 Surat Uji Validitas	107
Lampiran 4 Lembar Konsultasi.....	108