

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *VIDEO GAME* PADA
MAHASISWA TEKNIK KOMPUTER UNIVERSITAS
DIPONEGORO**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Skripsi



OLEH:

SATRIA DWI KASIH

NIM 22020119130055

DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

**GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *VIDEO GAME* PADA
MAHASISWA TEKNIK KOMPUTER UNIVERSITAS DIPONEGORO**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Satria Dwi Kasih

NIM: 22020119130055

Telah disetujui sebagai usulan penelitian dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk direview

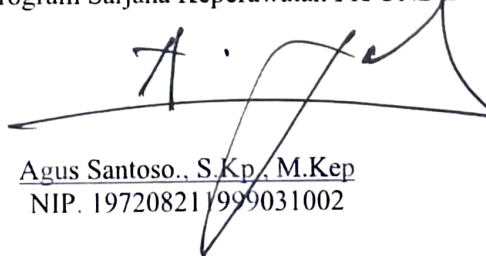
Pembimbing



Ns. Yuni Dwi Hastuti, S.Kep, M.Kep
NIP. 198706262015042003

Mengetahui,

Ketua Program Sarjana Keperawatan FK UNDIP



Agus Santoso., S.Kp, M.Kep
NIP. 197208211999031002

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN *VIDEO GAME* PADA MAHASISWA TEKNIK KOMPUTER UNIVERSITAS DIPONEGORO

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Satria Dwi Kasih

NIM: 22020119130055

Telah diuji pada hari Jumat, 13 Oktober 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan


Ketua Penguji,



Chandra Bagus R., S.Kp, M.Kep, Sp.KMB

NIP. 197905212007101001

Anggota Penguji



Dr. Fitria Handayani, S.Kp, M.Kep, Sp. KMB

NIP. 197810142003122001

Pembimbing,



Ns. Yuni Dwi Hastuti, S.Kep, M.Kep

NIP. 198706262015042003

Mengetahui,

Plt. Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip



Dr. Anggorowati, S.Kp., M.Kep., Sp.Mat

NIP. 197708302001122001

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Satria Dwi Kasih

NIM : 22020119130055

Fakultas/Departemen : Kedokteran/Keperawatan

Jenis : Skripsi

Judul : Gambaran Tingkat Kecanduan *Video Game* pada Mahasiswa Teknik Komputer Universitas Diponegoro

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 10 Oktober 2023

Yang menyatakan



Satria Dwi Kasih

NIM.22020119130055

PERNYATAAN BEBAS PLAGIATRISME

Nama : Satria Dwi Kasih
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 29 September 2000
Alamat Rumah : Jl. Marzuki 9 Rt/w 05/01, Kel. Penggilingan, Kec. Cakung
Jakarta Timur
No. Telp : 089666977055
Email : satriadwikasih29@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian saya yang berjudul “Gambaran Tingkat Kecanduan *Video Game* pada Mahasiswa Teknik Komputer Universitas Diponegoro” bebas dari plagiarisme dengan *similarity index* 15% dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh bagian dari penelitian dan karya ilmiah dari hasil-hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, 10 Oktober 2023

Yang menyatakan



Satria Dwi Kasih

NIM.22020119130055

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunianya sehingga penelitian dengan judul *GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN VIDEO GAME PADA MAHASISWA TEKNIK KOMPUTER UNIVERSITAS DIPONEGORO* ini dapat terselesaikan dengan baik. Sesuai dengan yang tertera pada judul, penelitian ini diharapkan mampu dalam memberikan sebuah gambaran mengenai rencana penelitian tentang kecanduan yang terjadi pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *video game*, dampak yang terjadi akibat kecanduan *video game*, dan mengidentifikasi indikator kecanduan *video game* pada mahasiswa. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbasing pengetahuan yang berarti dalam memahami fenomena kecanduan *video game* pada mahasiswa dan menjadi bahan referensi yang bermanfaat bagi kalangan akademisi, praktisi, ataupun masyarakat.

Semarang, 16 Februari 2023



Penulis,

Satria Dwi Kasih

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi tidak luput dari dukungan dan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima Kasih kepada:

1. Ibu Ns. Yuni Dwi Hastuti, S.Kep, M.Kep selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Chandra Bagus R., S.Kp, M.Kep, Sp.KMB selaku dosen penguji I dan Ibu Dr. Fitria Handayani, S.Kp, M.Kep, Sp. KMB selaku dosen penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menilai dan memberikan masukan pada skripsi ini.
3. Seluruh petugas perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan yang telah membantu dalam memperoleh referensi yang dibutuhkan.
4. Kepada mahasiswa Departemen Teknik Komputer yang telah rela meluangkan waktunya dan juga bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini.
5. Kepada teman-teman peneliti yang selalu mendengarkan keluh kesah serta memberikan motivasi dan dukungan dalam berbagai bentuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Seluruh pihak yang tidak bisa saya disebutkan satu persatu, namun telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semarang, 1 Oktober 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Satria Dwi Kasih', written in a cursive style.

Satria Dwi Kasih

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Video game.....	9
2.1.1. Definisi.....	9
2.1.2. Genre.....	9
2.2. Kecanduan video game	12
2.2.1. Definisi.....	12
2.2.2. Kriteria kecanduan <i>video game</i>	13
2.2.3. Faktor yang menyebabkan kecanduan <i>video game</i>	16
2.2.4. Dampak kecanduan <i>video game</i>	17
2.2.5. Hasil penelitian sebelumnya	19
2.3. Kerangka teori	21
2.4. Kerangka konsep	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Jenis dan Rancangan Penelitian	23
3.2. Populasi dan Sampel	23
3.1.1 Populasi.....	23

3.2.1	Sampel.....	23
3.3.	Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3.1.	Tempat Penelitian	24
3.3.2.	Waktu Penelitian.....	24
3.4.	Variabel Penelitian, Definisi Operasional, dan Skala Pengukuran .	24
3.5.	Instrumen Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	27
3.5.1.	Instrument Penelitian	27
3.5.2.	Cara Pengumpulan Data.....	28
3.6.	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	30
3.6.1.	Teknik Pengolahan	30
3.6.2.	Analisis Data.....	32
3.7.	Etika Penelitian.....	33
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	35
4.1.	Karakteristik Mahasiswa Departemen Teknik Komputer Universitas Diponegoro	35
4.2.	Deskripsi Kecanduan <i>Video game</i>	37
BAB V	PEMBAHASAN	42
5.1	Karakteristik Mahasiswa.....	42
5.1.1.	Demografi	42
5.1.2.	Kebiasaan main <i>video game</i>	44
5.1.3.	Faktor penyebab bermain game	46
5.2	Kecanduan <i>Video game</i> Pada Mahasiswa Departemen Teknik Komputer	47
5.3	Kriteria Kecanduan <i>Video game</i> Pada Mahasiswa Departemen Teknik Komputer	47
5.3.1.	<i>Preoccupation/Salience</i>	48
5.3.2.	<i>Tolerance</i>	49
5.3.3.	<i>Mood modification</i>	50
5.3.4.	<i>Withdrawal</i>	51
5.3.5.	<i>Relapse</i>	52
5.3.6.	<i>Conflict</i>	53
5.3.7.	<i>Problems</i>	53
5.4	Keterbatasan penelitian	54

BAB PENUTUP.....	55
6.1. Kesimpulan	55
6.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
1.	Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Alat Ukur, dan Skala	24
2.	Kisi-kisi Instrument Penelitian	28
3.	<i>Coding</i> Karakteristik	30
4.	Karakteristik Mahasiswa Departemen Teknik Komputer Universitas Diponegoro	35
5.	Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Video Game</i>	37
6.	Distribusi Kriteria Kecanduan <i>Video Game</i>	37
7.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Preoccupation/Salience</i>	38
8.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Tolerance</i>	38
9.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Mood modification</i>	39
10.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Withdrawal</i>	40
11.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Relapse</i>	40
12.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Conflict</i>	41
13.	Distribusi Frekuensi Jawaban per Item Kuisisioner Kecanduan <i>Video Game</i> Kriteria <i>Problems</i>	42

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerangka Teori	16
2.	Kerangka Konsep	17

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Tabel	Halaman
1.	Bukti Permohonan Izin Penggunaan Kuesioner	xx
2.	Surat Izin Studi Pendahuluan	xxi
3.	Lembar Informed Consent	xxii
4.	Lembar kuesioner Kecanduan <i>Video game</i>	xxiv
5.	Lampiran Data Statistik	xxviii
6.	Lembar Konsultasi	xxxxvi

Departemen Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran
Universitas Diponegoro
Oktober, 2023

ABSTRAK

Satria Dwi Kasih

Gambaran Tingkat Kecanduan *Video Game* pada Mahasiswa Teknik Komputer Universitas Diponegoro

xliv + 65 halaman + 13 tabel + 2 gambar + 6 lampiran

Kecanduan *video game* saat ini telah dikategorikan sebagai sebuah gangguan mental dalam DSM-5. Kecanduan *video game* adalah kondisi dimana seseorang menggunakan *video game* secara berlebihan atau komplusif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa kriteria yang menunjukkan kecanduan *video game* meliputi *compulsive, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health related-problem*. Kecanduan *video game* perlu diidentifikasi karena dapat memberikan dampak buruk bagi mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi tingkat kecanduan *video game* pada mahasiswa Teknik Komputer. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif survei dengan jumlah sampel 114 yang diambil menggunakan teknik *consecutive*. Data diambil dengan menggunakan kuisioner modifikasi *Gaming Addiction Scale* versi Bahasa Indonesia yang valid ($r = \geq .3$) dan reliabel (Cronbach $\alpha = .964$). Hasil penelitian diperoleh bahwa mayoritas responden adalah laki-laki (85,1%) dan sisanya perempuan (14,9%). Sebanyak 47,4% mahasiswa tergolong dalam kecanduan *video game* dengan kriteria yang paling banyak ditemui adalah *mood modification*, yang ditandai dengan (88,6%) mahasiswa setuju bahwa mereka bermain *video game* untuk melepaskan rasa stress. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hampir setengah dari responden mengalami kecanduan *video game* dengan *mood modification* sebagai kriteria yang paling banyak ditemui.

Kata Kunci : *Kecanduan, Video game, Mahasiswa, Game Addiction Scale*

Daftar Pustaka : 112 (2003-2023)

*Department of nursing
Faculty of medicine
Diponegoro university
October, 2023*

ABSTRACT

Satria Dwi Kasih

Description of the Level of Video Game Addiction in Computer Engineering Students at Diponegoro University

xliv + 65 pages + 13 tables + 2 figures + 6 attachments

Video game addiction has now been categorized as a mental disorder in the DSM-5. Video game addiction is a condition where a person uses video games excessively or compulsively which affects daily life. There are several criteria that indicate video game addiction, including compulsiveness, withdrawal, tolerance, and interpersonal and health related problems. Video game addiction needs to be identified because it can have a bad impact on students. This research was conducted to explore the level of video game addiction in Computer Engineering students. This research is a quantitative descriptive survey research with a sample size of 114 taken using consecutive techniques. Data were collected using the Indonesian version of the modified Gaming Addiction Scale questionnaire which was valid ($r = \geq .3$) and reliable (Cronbach $\alpha = .964$). The research results showed that the majority of respondents were men (85.1%) and the rest were women (14.9%). As many as 47.4% of students are classified as addicted to video games with the most common criteria being mood modification, which is indicated by (88.6%) of students agreeing that they play video games to relieve stress. The conclusion of this research is that almost half of the respondents are addicted to video games with mood modification as the most common criterion.

Keywords :Video game addiction, College Students, Game Addiction Scale

Reference :112 (2003-2023)