

**GAMBARAN AGRESIVITAS PADA REMAJA DENGAN
ADIKSI *GAME ONLINE*: *NARRATIVE REVIEW***

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Skripsi



OLEH:

RIZCA ANDRIANA

NIM 22020119140128

DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2026

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Rizca Andriana
NIM : 22020119140128
Fakultas/Departmen : Kedokteran/Ilmu Keperawatan
Jenis : Skripsi
Judul : Gambaran Agresivitas Remaja dengan Adiksi
Game Online Narrative review

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 (*data base*), mendistribusikannya serta menampilkan dalam bentuk *soft copy* untuk kepentingan akademis pada 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, 4 April 2026

Yang Menyatakan



Rizca Andriana
NIM. 2202011914012

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Rizca Andriana
Tempat/Tanggal Lahir: Jakarta, 27 Oktober 1999
Alamat Rumah : KOMP. P&K No.19 RT 002/005 Cipete Selatan,
Cilandak, Jakarta Selatan
No.Telp : 085966187120
Email : rizcaandriana@students.undip.ac.id

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul "Gambaran Agresivitas pada Remaja dengan Adiksi Game Online; Narrative Review" bebas dari plagiarisme dengan similarity index... 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 plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Semarang, 4 Juni 2026
Yang Menyatakan,



Rizca Andriana
NIM. 22020119140128

LEMBAR PERSETUJUAN

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

**GAMBARAN AGRESIVITAS PADA REMAJA DENGAN ADIKSI GAME
ONLINE: NARRATIVE REVIEW**

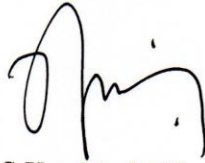
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Rizca Andriana

NIM : 220202119140128

Telah disetujui sebagai **laporan** penelitian dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk *direview*

Pembimbing,

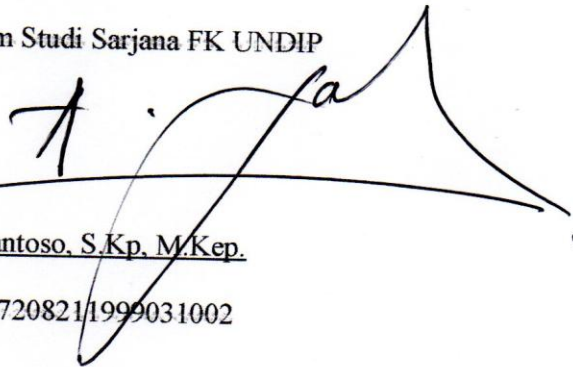


Dr. Zubaidah, S.Kep.Ns, M.Kep., Sp. Kep. An.

NIP.197310202006042001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana FK UNDIP



Agus Santoso, S.Kp, M.Kep.

NIP.197208211999031002

LEMBAR PENGESAHAN

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

GAMBARAN AGRESIVITAS PADA REMAJA DENGAN ADIKSI***GAME ONLINE: NARRATIVE REVIEW***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Rizca Andriana

NIM: 22020119140128

Telah diuji pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

untuk **mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan**

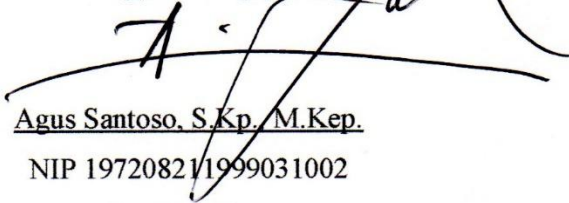
Ketua Penguji,



Ns. Sri Padma Sari, S.Kep., MNS., Ph.D.

NIP 198405062008122003

Anggota Penguji,



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

NIP 197208211999031002

Pembimbing,




Dr. Zubaidah, S.Kep.Ns., M.Kep., Sp.Kep.An.

NIP. 197310202006042001

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip



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

NIP 197708302001122001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Maha Pengasih yang telah mencurahkan kasih sayang-Nya sehingga skripsi dengan judul “Gambaran Agresivitas pada Remaja dengan Adiksi Game Online; Narrative Review” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk melakukan penelitian tugas akhir dan sebagai syarat untuk lulus dalam mata kuliah skripsi di Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi dari awal hingga akhir. Keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan tentu tidak luput dalam penyusunan skripsi penelitian ini sehingga masukan dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan guna memperbaiki kekurangan skripsi. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang terlibat dan para pembaca sekalian.

Semarang, 22 April 2026

Penulis



Rizca Andriana
NIM. 22020119140128

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT, Sang Pencipta semesta alam yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dalam keadaan sehat dan bahagia. Penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak sehingga penulis menyampaikan apresiasi dalam bentuk ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat, yaitu:

1. Dr. Zubaidah, S.Kep.Ns, M.Kep., Sp.Kep.An. selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan dukungan, arahan, dan bimbingan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi penelitian.
2. Dr. Anggorowati, S.Kp., M. Kep., Sp. Mat. selaku Ketua Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Dipoengoro.
3. Agus Santoso, S.Kp, M.Kep. selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro dan juga dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan, saran, dan arahan untuk menyempurnakan skripsi penelitian.
4. Ns. Sri Padma Sari, S.Kep., M.N.S., Ph.D. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan, saran, dan arahan untuk menyempurnakan skripsi penelitian.
5. Bapak Sutomo dan Ibu Aryanti Budhiastuti selaku orang tua yang senantiasa memberikan kasih sayang, mendoakan, menyemangati, dan mendukung setiap langkah yang ditempuh.
6. Semua teman-teman yang nama-nya tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan balasan dari Allah SWT atas segala bentuk bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan khusus	6
1.4 Manfaat penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat bagi remaja pengguna game online	6
1.4.2 Manfaat bagi instansi Pendidikan Tinggi Negeri Universitas Diponegoro	6

1.4.3 Manfaat bagi penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Remaja	8
2.1.1 Definisi remaja	8
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>.....	8
2.2.1 <i>Game Online</i>	8
2.2.2 Konsep kecanduan <i>game online</i>	10
2.2.3 Faktor yang berhubungan dengan kecanduan <i>game online</i>	13
2.2.4 Dampak kecanduan <i>game online</i>	15
2.3 Perilaku agresif pada remaja dengan kecanduan <i>game online</i>	15
2.3.1 Definisi perilaku agresif.....	15
2.3.2 Jenis-jenis perilaku agresif.....	16
2.3.3 Proses pengembangan perilaku agresif	17
2.3.4 Dampak perilaku agresif	18
2.4 Kerangka konsep	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Jenis dan rancangan penelitian	20
3.2 Metode Pencarian Literatur	20
3.2.1 Database Pencarian	20
3.2.2 Kata Kunci	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4 Teknik pengolahan dan analisa data	24
3.4.1 Teknik Pengolahan Data	24
3.4.2 Analisa Data	25
3.5 Etika penelitian	25
BAB IV HASIL PENELITIAN	28
4.1 Identitas Literatur dalam Kajian.....	28
4.2 Matriks Sintesis Artikel Jurnal	29
BAB V PEMBAHASAN.....	33
5.1 Remaja dengan Adiksi <i>Game Online</i>.....	33

5.1.1	Karakteristik yang konsisten ditemukan dalam studi.....	33
5.2	Gambaran Agresivitas pada Remaja dengan Kecanduan Game Online	37
5.2.1	Skor agresivitas total pada remaja dengan adiksi game online.....	37
5.2.2	Gambaran subdomain agresivitas	39
5.2.3	Variasi gambaran agresivitas antar studi.....	41
5.3	Implikasi terhadap Praktik Keperawatan	43
5.4	Keterbatasan Narrative Review	44
BAB VI	46
6.1	Simpulan	46
6.2	Saran	47
6.2.1	Bagi Remaja Pengguna Game Online.....	47
6.2.2	Bagi Institusi Pendidikan Tinggi.....	47
6.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.	Identitas Artikel Literatur	29
2.	Matriks Sintesis Artikel Jurnal	30

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerangka Konsep	19
2.	<i>Flow Chart</i> Teknik Pengumpulan Data	23
3.	<i>Flow Chart</i> Hasil Pengumpulan Data	28

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.	PRISMA <i>flow diagram</i> versi Bahasa Inggris	xvi

Departemen Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran
Universitas Diponegoro
Juni, 2026

ABSTRAK

Rizca Andriana

**Gambaran Agresivitas pada Remaja dengan Adiksi Game Online;
Narrative Review**

XV + 55 Halaman + 2 Tabel + 3 Gambar + 1 Lampiran

Kecanduan game online atau Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan salah satu masalah kesehatan mental yang semakin banyak ditemukan pada remaja. Agresivitas merupakan salah satu karakteristik perilaku yang sering dilaporkan pada remaja dengan kecanduan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran agresivitas dan karakteristik remaja dengan kecanduan game online berdasarkan literatur ilmiah yang telah dipublikasikan. Penelitian menggunakan metode narrative review dengan pencarian literatur pada tiga basis data, yaitu Scopus, ScienceDirect, dan PubMed terhadap artikel yang diterbitkan pada tahun 2021–2026. Proses seleksi artikel menggunakan diagram alir PRISMA dan menghasilkan 7 artikel dari 164 artikel yang teridentifikasi. Hasil review menunjukkan bahwa remaja dengan kecanduan game online didominasi oleh laki-laki, berusia 12–16 tahun, dan umumnya memiliki durasi bermain game lebih dari 4 jam per hari. Sebanyak enam dari tujuh studi menggunakan Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) yang mengukur empat subdomain agresivitas, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan, sementara satu studi lainnya menggunakan Impulsive/Premeditated Aggression Scale (IPAS) yang mengukur dua subdomain, yaitu agresi impulsif dan agresi terencana. Secara keseluruhan, remaja dengan kecanduan game online menunjukkan tingkat agresivitas total yang tinggi, dengan variasi subdomain dominan antar penelitian. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi perawat jiwa anak dan remaja dalam melakukan pengkajian agresivitas secara komprehensif pada remaja dengan kecanduan game online.

Kata Kunci : adiksi *game online*, agresivitas remaja, *internet gaming disorder*, *narrative review*

Daftar Pustaka : 67 (2021-2026)

Department of Nursing
Faculty of Medicine
Diponegoro University
June, 2026

ABSTRACT

Rizca Andriana

**Description of Aggressiveness in Adolescents with Online Game
Addiction; A Narrative Review**

XV + 55 Pages + 2 Tables +3 Pictures + 1 Attachment

Online game addiction or Internet Gaming Disorder (IGD) is a mental health problem that is increasingly found among adolescents. Aggressiveness is one of the behavioral characteristics often reported in adolescents with online game addiction. This study aims to identify the description of aggressiveness and characteristics of adolescents with online game addiction based on published scientific literature. The study used a narrative review method with literature searches in three databases, namely Scopus, ScienceDirect, and PubMed, for articles published between 2021 and 2026. The article selection process used the PRISMA flow diagram and resulted in 7 articles out of 164 identified articles. The review results showed that adolescents with online game addiction were predominantly male, aged 12–16 years, and generally had a gaming duration of more than 4 hours per day. Six out of seven studies used the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) which measures four subdomains of aggressiveness, namely physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility, while the remaining study used the Impulsive/Premeditated Aggression Scale (IPAS) which measures two subdomains, namely impulsive aggression and premeditated aggression. Overall, adolescents with online game addiction showed a high level of total aggressiveness, with variations in dominant subdomains across studies. These findings can serve as a foundation for child and adolescent mental health nurses in conducting comprehensive aggressiveness assessments in adolescents with online game addiction.

Keywords : Online gaming addiction, adolescent aggressiveness,
internet gaming disorder, narrative review

References : 67 (2021-2026)