

**HUBUNGAN ANTARA ALEXITHYMIA
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Kuliah Skripsi



Oleh

NIDA ULJANAH

NIM 22020119130065

**DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG, FEBRUARI 2023**

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nida Uljanah
NIM : 22020119130065
Fakultas/ Departemen : Kedokteran/ Keperawatan
Jenis : Skripsi
Judul : Hubungan Antara Alxithymia Dengan Kecanduan
Game Online Pada Remaja Di Kota Semarang

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 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, 7 Februari2023
Yang menyatakan



Nida Uljanah
NIM.22020119130065

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Nida Uljanah
Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 14 Februari 2001
Alamat Rumah : Desa Rawaheng RT 01 RW 02, Kecamatan
Wangon, Kabupaten Banyumas Jawa Tengah
No.Telp : 085713747283
Email : nidauljannah010@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul “Hubungan Antara Alexithymia Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Kota Semarang” bebas dari plagiarisme dengan similarity 26% dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian 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 keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, 7 Februrari 2023
Yang menyatakan



Nida Uljanah
NIM.22020119130065

LEMBAR PERSETUJUAN

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

HUBUNGAN ANTARA ALEXITHYMIA TERHADAP**KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA****DI KOTA SEMARANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nida Uljanah

NIM : 22020119130065

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

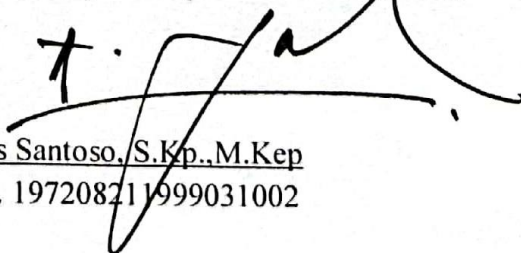
Pembimbing,



Nur Setiawati Dewi, S.Kp.,M.Kep.,Sp.Kom.Ph.D
NIP. 197612302001122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan FK LINDIP



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

LEMBAR PENGESAHAN

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

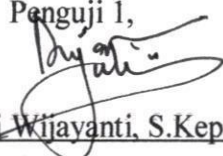
**HUBUNGAN ANTARA ALEXITHYMIA DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA
DI KOTA SEMARANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nida Uljanah
NIM : 22020119130065

Telah diuji pada 7 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
melakukan penelitian.

Penguji 1,



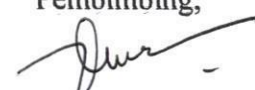
Ns. Diyan Yuli Wijayanti, S.Kep.,M.Kep
NIP. 197607162002122002

Penguji 2,



Ns. Nur Hafizhah Widyaningtyas, S.Kep.,M.Kep
NIP. 199304202019032024

Pembimbing,



Nur Setiawati Dewi, S.Kp.,M.Kep.,Sp.Kom,Ph.D
NIP. 197612302001122002

Mengetahui,

Plt Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip



Dr. Anggorowati, S.Kp, M.Kep.,Sp.Kom,Ph.D
NIP. 197708302001122001



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti telah menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul **“Hubungan Antara Alexithymia Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Kota Semarang”**. Proposal penelitian ini disusun untuk memenuhi persyaratan gelar sarjana keperawatan di Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.

Proposal penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pembaca, ilmu keperawatan, dan masyarakat. Peneliti sadar jika dalam penyusunan proposal penelitian ini masih terdapat ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki proposal penelitian ini sehingga dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 7 Februari 2023

Peneliti



Nida Uljanah

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nur Setiawati Dewi, S.Kp., M.Kep., Sp.Kom, Ph.D selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan bimbingan, arahan, saran, masukan, dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian skripsi ini
2. Ibu Ns. Diyan Yuli Wijayanti, S.Kep., M.Kep selaku penguji I dan Ibu Ns. Nur Hafizhah Widyaningtyas, S.Kep., M.Kep selaku penguji II atas bimbingan dan arahan yang sudah diberikan
3. Ibu Dr. Anggorowati, S.Kp, M.Kep, Sp.Mat selaku Plt Ketua Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro
4. Bapak Agus Santoso, S.Kp., M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro
5. Pihak kurikulum dan guru BK SMA Negeri 9 Semarang serta pihak kurikulum SMA Negeri 1 Jatilawang yang telah mengizinkan peneliti melakukan pengambilan data penelitian dan siswa/siswi yang telah bersedia menjadi responden
6. Ibu Megah Andriany S.Kp., Sp.Kom, M.Kep., Ph.D yang telah menjadi *translate* kuesioner dan Sausan Ridni Fairuz Imtinan yang telah menjadi *backtranslate*
7. Irma Aprilia dan Aviana Sindi Prana sebagai enumerator yang telah membantu dalam proses pengambilan data
8. Beasiswa Kartu Indonesia Pintar Kuliah yang telah memberikan jaminan biaya kuliah sehingga dapat menyelesaikan masa studi perguruan tinggi negeri
9. Seluruh civitas akademik Departemen Keperawatan yang telah membantu pengurusan administrasi

Semarang, 7 Februari 2023



Nida Uljanah

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR	PENGESAHAN
.....	i
r! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	iix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SINGKATAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Alexithymia.....	12
2.2 <i>Game Online</i>	16
2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4 Penelitian Terkait Hubungan Antara Alexithymia Dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	25
2.5 Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja	26
2.6 Instrumen Penelitian	28
2.7 Kerangka Teori.....	30
2.8 Kerangka Konsep	33

2.9 Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	34
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.4 Variabel Penelitian, Definisi Operasional, dan Skala Pengukuran	37
3.5 Instrument Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	40
3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	48
3.7 Etika Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN	57
4.1 Gambaran Umum Penelitian	57
4.2 Alexithymia.....	58
4.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	59
4.4 Hubungan antara Alexithymia dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	61
BAB V PEMBAHASAN	62
5.1 Data Demografi	62
5.2 Alexithymia Pada Remaja.....	63
5.3 Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja	67
5.4 Hubungan Antara Alexithymia dengan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja	71
5.5 Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	73
6.1 Simpulan	73
6.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.	Definisi Operasional Penelitian.....	38
2.	<i>Scoring kuesioner Perth Alexithymia Questionnaire</i> (PAQ).....	49
3.	<i>Scoring kuesioner Indonesian Online Game Addiction</i> <i>Questonnaire(IGAQ)</i>	50
4.	<i>Coding</i> pada kuesioner.....	51
5.	Data Demografi.....	57
6.	Distribusi frekuensi Alexithymia.....	58
7.	Distribusi Frekuensi Kuesioner <i>Perth Alexithymia</i> <i>Questionnaire(PAQ)</i>	58
8.	Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i>	59
9.	Distribusi Frekuensi Kuesioner <i>Indonesian Online Game</i> <i>Addiction Questonnaire(IGAQ)</i>	60
10.	Hubungan Antara Alexithymia dengan Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1.	Model I-PACE.....	31
2.	Kerangka Teori.....	32
3.	Kerangka Konsep Penelitian.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.	Bukti Permohonan Izin Penggunaan Kuesioner.....	xv
2.	<i>Informed Consent</i>	xxvi
3.	Surat Ijin Studi Pendahuluan.....	xix
4.	Kuesioner <i>Perth Alexithymia Questionnaire</i> (PAQ).....	xx
5.	Kuesioner <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IGAQ)</i>	xxiv
6.	Surat Uji Validitas.....	xxv
7.	<i>Ethical Clearance</i> FK Undip.....	xxvi
8.	Surat Izin Penelitian FK Undip.....	xxvii
9.	Bukti Turnitin Analisis Plagiarisme.....	xxviii
10.	Hasil Uji Statistik Data Hasil Penelitian.....	xliii
11.	Lembar Konsultasi.....	xliv
12.	<i>Logbook</i> Bimbingan Skripsi.....	xlvi

DAFTAR SINGKATAN

PAQ	: <i>Perth Alexithymia Questionnaire</i>
IGAQ	: <i>Indonesian Online Game Addiction Questonnaire</i>
EE	: <i>Emotional Expresivity</i>
ES	: <i>Emotional Sensivity</i>
ICD	: <i>International Classification of Diseases</i>
PTSD	: <i>Post Traumatic Stress Disorder</i>
DSM-5	: <i>Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental</i>
PNES	: <i>Psychogenic Non-Epileptic Seizures</i>
FPS	: <i>First-person Shooter Games</i>
RTS	: <i>Real-time Strategy Game</i>
MMORPG	: <i>Massively Multiplayer Online Role-playing Games</i>
IQ	: <i>Intelligence Quotient</i>
SQ	: <i>Spiritual Quotient</i>
EQ	: <i>Emotional Quotient</i>
I-PACE	: <i>Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution</i>
SD	: <i>Standar Deviasi</i>
N-DIF	: <i>Negative-Difficulty Identifying Feelings</i>
P-DIF	: <i>Positive-Difficulty Identifying Feelings</i>
N-DDF	: <i>Negative-Difficulty Describing Feelings</i>
P-DDF	: <i>Positive-Difficulty Describing Feelings</i>
G-EOT	: <i>General-Externally Orientated Thinking</i>
DASS-21	: <i>Depression Anxiety Stress Scales-21</i>
SD	: <i>Standar Deviasi</i>

Departemen Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran
Universitas Diponegoro
Juni, 2023

ABSTRAK

Nida Uljanah

Hubungan antara Alexithymia dengan Kecanduan *Game Online* Di Kota Semarang

Xiii + 92 halaman + 12 tabel + 3 gambar + 12 lampiran

Perkembangan teknologi internet dapat berdampak negatif. Dampak negatif teknologi internet seperti gawai sangat rentan dialami oleh remaja. Bermain *game online* adalah salah satu pemanfaatan teknologi internet yang sering digunakan remaja. Namun, bermain *game online* ini dapat berdampak pada gangguan mental, seperti gangguan anti sosial, kecemasan, dan stres bahkan sampai terjadinya alexithymia. Selain itu, penelitian mengenai alexithymia dengan *game online* masih sangat sedikit. Tujuan : untuk mengetahui hubungan antara alexithymia dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kota Semarang. Metode : Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* menggunakan kuesioner *Perth Alexithymia Questionnaire* (PAQ) dan kuesioner *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IGAQ) serta menggunakan teknik *accidental sampling* yang dilakukan pada responden usia 15-18 tahun. Hasil uji korelasi *rank spearman* adalah *p-value* 0,028 ($\alpha < 0,05$) dan nilai koefisien korelasional 0,130. Kesimpulan : terdapat hubungan antara alexithymia dengan kecanduan *game online* pada remaja dengan arah positif. Semakin tinggi alexithymia maka semakin tinggi kecanduan *game online*.

Kata kunci : alexithymia, kecanduan *game online*, remaja

Daftar pustaka : 77 (2008-2023)

medical School
Diponegoro University
June, 2023

ABSTRACT

Nida Uljanah

Relationship between Alexithymia and Online Game Addiction in Semarang City

XIII + 92 pages + 12 tables + 3 pictures + 12 attachments

The development of internet technology can have a negative impact. The negative impacts of internet technology such as gadgets are very vulnerable to be experienced by teenagers. Playing online games is one of the used of internet technology that is often used by teenagers. However, playing online games can have an impact on mental disorders, such as anti-social disorders, anxiety, and stress, even to the point of alexithymia. In addition, research on alexithymia with online games is still very limited. Objective: to determine the relationship between alexithymia and online game addiction in adolescents in the city of Semarang. Methods: This study used a quantitative study with a cross-sectional approach using the Perth Alexithymia Questionnaire (PAQ) questionnaire and the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IGAQ) questionnaire and used an accidental sampling technique conducted on respondents aged 15-18 years. The results of the Spearman rank correlation test were a p-value of 0.028 ($\alpha < 0.05$) and a correlation coefficient of 0.130. Conclusion: there is a positive relationship between alexithymia and online game addiction in adolescents. The higher the alexithymia, the higher the addiction to online games.

Keywords: alexithymia, online game addiction, adolescents

Bibliography : 77 (2008-2023)