

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 Keperawatan
Skripsi, Juli 2020
Eunike Chrystina Eryanti
010116A032

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMP Negeri 02 Pabelan Kabupaten Semarang

ABSTRAK

Latar Belakang: Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Permainan *game online* dapat memicu kecanduan bagi para pemain *game online*. Akibat bagi pecandu *game online* akan mengalami isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, mengalami kesulitan dalam hal akademis. Pemain *game online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya interaksi sosial. **Tujuan:** Untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 2 Pabelan Kabupaten Semarang yang akan dilakukan melalui analisis berbagai hasil penelitian terkait

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan meta analisis dengan merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Artikel yang dianalisis berjumlah 5 jurnal yang terdiri dari 4 jurnal indonesia dan 1 jurnal internasional.

Hasil: Jurnal pertama menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Jurnal kedua menerangkan terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* DoTA 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Hasil jurnal ketiga adalah penggunaan handphone sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja. Sedangkan jurnal ke-4 menghasilkan ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial pada remaja. Jurnal ke-5 menyimpulkan ada hubungan kecanduan *game mobile* dengan depresi, kecemasan sosial dan kesepian.

Simpulan: Kecanduan *gameonline* mengakibatkan interaksi sosial yang buruk pada remaja.

Saran: Diharapkan bagi siswa terus meningkatkan interaksi sosial dengan mengikuti organisasi di sekolah. Pihak sekolah juga selalu mengingatkan siswa dan diberikan informasi tentang dampak negatif bermain *game online*.

Kata Kunci : *game online*, interaksi sosial, remaja

Kepustakaan :58 (2000-2019)

Universitas Ngudi Waluyo
Faculty of Nursing
Nursing Study Program
Final Project, July 2020
Eunike Chrystina Eryanti
010116A032

The Correlation of Online Games Addiction to Social Interaction of Adolescents in State Junior High School 02 Pabelan Semarang

ABSTRACT

Background: Adolescents are the age group who experience problems with the use of online games. Online games can trigger addiction for online game players. As a result, online game addicts will experience social isolation, lose control of time, experience difficulties in academic matters. Players of online games become separated from their environment that results in disruption of social interaction. **Objective:** This study is to get description of the feasibility the correlation of online game addiction to social interaction in adolescents of State Junior High School 2 Pabelan, Semarang districts which will be carried out through the analysis of various research related results.

Methods: This research uses a meta-analysis approach by summarizing various quantitative research results. The articles analyzed consisted of 5 journals from 4 Indonesian journals and 1 international journal.

Results: The first journal concluded that there was a significant correlation between addiction to playing online games and social skills in adolescents gamers. The second journal explained that there was a significant negative correlation between DoTA 2 online game addiction with social adjustment in adolescents. The results of the third journal was the use of mobile phones very influential on social interaction of adolescents. Whereas the fourth journal produced a significant correlation between the level of smartphone dependence with social interaction in adolescents. The fifth journal concluded that there was a correlation between mobile game addiction and depression, social anxiety and loneliness.

Conclusion: Addiction to online games results in reduced social interaction in teenagers.

Suggestion: It is expected that students will continue to increase social interaction by attending organizations in schools. The school always reminds students and given information about the negative effects of playing online games.

Keywords : online game, social interaction, adolescents

Literatures : 58 (2000-2019)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA
REMAJA DI SMP NEGERI 02 PABELAN KABUPATEN SEMARANG**

Oleh :

EUNIKE CHRYSTINA ERYANTI

010116A032

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing dan telah
diperkenankan untuk diujikan

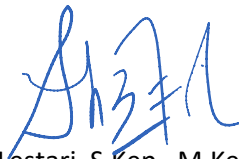
Ungaran, 13 Juli 2020

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kep
NIDN.0628127901



Ns. Puji Lestari, S.Kep., M.Kes., (Epid)
NIDN. 0022038101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMP NEGERI 02 PABELAN KABUPATEN SEMARANG

Oleh :

EUNIKE CHRYSTINA ERYANTI

010116A032

Telah dipertahankan dan diujikan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Juli 2020

Tim Penguji:

Ketua/Pembimbing Utama

Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kep

NIDN.0628127901

Anggota/Penguji

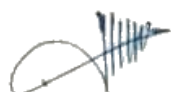
Anggota/Pembimbing Pendamping

Ns. Eko Susilo, S.Kep., M.Kep
NIDN. 0627097501

Ns. Puji Lestari, S.Kep., M.Kes., (Epid)
NIDN. 0022038101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Keperawatan



Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes

NIDN. 0614087402

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi:

Nama : Eunike Chrystina Eryanti
Tempat, tanggal lahir : Jepara, 26 Desember 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Desa Karanggondang RT 04 RW 07, Kecamatan Mlonggo,
Kabupaten Jepara

Riwayat Pendidikan :

1. TK Hosana : Tahun 2002 - 2003
2. SD N 02 Karanggondang : Tahun 2003 - 2009
3. SMP N 05 Jepara : Tahun 2009 - 2012
4. SMA N 01 Bangsri : Tahun 2012 – 2015
5. Universitas Ngudi Waluyo : Tahun 2016 – sekarang

Data Orang Tua

Nama Ayah : Ery Widodo (Almarhum)
Nama Ibu : Suprihatin
Pekerjaan : PNS
Alamat : Desa Karanggondang RT 04 RW 07, Kecamatan Mlonggo, Kabupaten
Jepara

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Eunike Chrystina Eryanti

Nim : 010116A032

Mahasiswa : S1 Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi berjudul “ **Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMPN 02 Pabelan Kabupaten Semarang** ” adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pegarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam penelitian ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Eunike Chrystina Eryanti

KATA PENGANTAR

Segala syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafa'atnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMP Negeri 02 Pabelan Kabupaten Semarang” ini dapat terselesaikan dengan baik. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Adapun maksud dari penulisan ini guna memenuhi salah satu syarat dalam Pencapaian Gelar Sarjana Program S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada segenap pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini, kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum Rektor Universitas Ngudi Waluyo
2. Rosalina, S.Kep., M.Kes selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
3. Ns. Umi Aniroh, S.Kep., M.Kes selaku Ketua Progam Studi S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
4. Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kes selaku pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu serta sabar membimbing, memberikan motivasi, dorongan serta pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ns. Puji Lestari, S.Kep., M.Kes., (Epid) selaku pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu serta sabar membimbing, memberikan motivasi, dorongan serta pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak, Ibu Dosen dan Staff Universitas Ngudi Waluyo yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
7. Kepada kedua orang tua penulis Almarhum Bapak Ery Widodo dan Ibu Suprihatin serta Kakak saya Daniel Teguh Kurniawan. Terima kasih atas doa, semangat, motivasi, kasih sayang dan cinta kalian.
8. Kepada rekan saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan menjadi tempat cerita dalam keadaan suka dan duka dalam proses penyusunan skripsi ini.

9. Kepada Widho Tri Wibowo yang telah memberikan motivasi, doa, tenaga, semangat, tempat bercerita dan menemani penulis dalam keadaan suka dan duka dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan bantuannya.
11. Semua pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini.

Ungaran, Desember 2019

Penulis