



**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN RISIKO  
DEPRESI DENGAN PERILAKU ADIKSI *GAME*  
*ONLINE* PADA SISWA SMA 68  
JAKARTA PUSAT**

Disusun Oleh :

Indah Lestari Pardede

(201511022)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN Sint Carolus**

**PROGRAM S1 KEPERAWATAN**

**JAKARTA**

**2019**



**HUBUNGAN ANTARA PERILAKU ADIKSI *GAME*  
*ONLINE*, KONTROL DIRI DAN RESIKO DEPRESI  
PADA REMAJA DI SMA 68 JAKARTA PUSAT**

Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar

**SARJANA KEPERAWATAN**

Disusun Oleh :

Indah Lestari Pardede

(201511022)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESHATAN Sint Carolus**

**PROGRAM S1 KEPERAWATAN**

**JAKARTA**

**2019**

**Hubungan Antara Kontrol Diri dan Risiko Depresi  
dengan Perilaku Adiksi *Game Online* Pada Siswa  
SMA 68 Jakarta Pusat.**

**ABSTRAK**

*Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan bisa dimainkan memakai laptop, komputer ataupun *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kontrol diri dan resiko depresi dengan perilaku adiksi *game online* pada siswa SMA 68 Jakarta Pusat. Desain penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 167 siswa SMA 68 Jakarta Pusat dengan kriteria inklusi siswa kelas X dan berusia 15-17 tahun. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Uji statistik menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian diperoleh ada hubungan yang bermakna antara kontrol diri dengan perilaku adiksi *game online* dengan nilai  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ) dan tidak ada hubungan bermakna antara resiko depresi dengan perilaku adiksi *game online* dengan nilai  $p=0,469$  ( $p > 0,05$ ). Disarankan kepada siswa untuk cari kegiatan yang positif dan belajar mengendalikan kesenangan dalam bermain *game online* sehingga tidak menjadi adiksi agar tidak menurunkan minat atau prestasi.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Resiko Depresi, Perilaku Adiksi *Game Online*

Daftar Pustaka : 17 buku+ 43 Jurnal

***The Relationship Between Self-Control And The Risk Of Depression  
With Online Game Addiction Behavior to the students of  
Senior High School 68 Central Jakarta***

***ABSTRACT***

*Online games are a form of game that is connected through the internet and can be played using a laptop, computer or smartphone. This study has an objective to determine the relationship between self-control and the risk of depression with online game addiction behavior in 68 Central Jakarta High School students. Descriptive correlation research design with cross sectional approach. The samples in this study were 167 students with the inclusion criteria of class X students and aged 15-17 years. The sampling used is simple random sampling. Statistical tests using Chi-Square. The results showed that there was a significant relationship between self-control and online game addiction behavior with a value of  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) and there was no significant relationship between the risk depression with addiction online game behavior with a value of  $p = 0,469$  ( $p > 0,05$ ). Online Games can be played by students, but they have to control themselves when playing them so as not to become addicted and not at risk of depression.*

*Keywords: Self-Control, Depression Risk, Online Game Addiction Behavior*

*Bibliography: 17 books + 43 journals*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Lestari Pardede

NIM : 201511022

Program Studi : S1 Keperawatan A

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah karya penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing dan belum pernah diajukan oleh orang lain dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila pada masa yang akan datang diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar adanya, saya bersedia menerima sanksi yang diberikan dengan segala konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 13 Agustus 2019



( Indah Lestari Pardede )

**LEMBAR PERSETUJUAN**

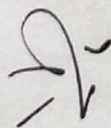
**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN RISIKO DEPRESI  
DENGAN PERILAKU ADIKSI *GAME ONLINE*  
PADA SISWA SMA 68 JAKARTA PUSAT**

Laporan Penelitian

Telah disetujui dan diuji dihadapan tim penguji Laporan Penelitian  
Program S1 Keperawatan Sint Carolus

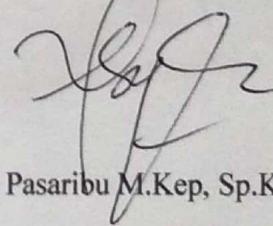
Jakarta, 13 Agustus 2019

Pembimbing Metodologi



Dr. Sudibyo Supardi. Apt, M.Kes

Pembimbing Materi



Ns. Jesika Pasaribu M.Kep, Sp.Kep.J

Mengetahui :

Koordinator M.K. Riset Keperawatan



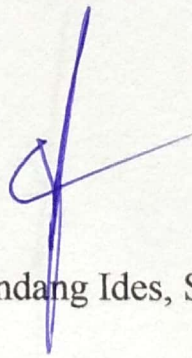
Ns. Lina Dewi Anggraeni M.,M.Kep.,Sp.Kep.An

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PANITIA SIDANG  
UJIAN PENELITIAN KEPERAWATAN  
PROGRAM S1 KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN Sint Carolus**


Jakarta, 13 Agustus 2019

**KETUA**



Ns. Stefanus Andang Ides, S.Kep., MMPd

**Anggota**



Ns. Jesika Pasaribu M.Kep, Sp.Kep.J

## DAFTAR ISI

Halaman Judul Dalam .....	i
Abstrak .....	ii
Pernyataan Persetujuan .....	iv
Pernyataan Pengesahan .....	v
Pernyataan Orisinalitas .....	vi
Halaman Publikasi .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Masalah Penelitian .....	7
1.3. Tujuan Penelitian .....	7
1.3.1. Tujuan Umum .....	7
1.3.2. Tujuan Khusus .....	8
1.4. Manfaat Penelitian .....	8
1.5. Ruang Lingkup Penelitian .....	9

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. <i>Game Online</i> .....	10
-------------------------------	----



2.1.1.	Adiksi <i>Game Online</i> .....	10
2.1.2.	Ciri-ciri perilaku Adiksi <i>Game Online</i> .....	11
2.1.3.	Kriteria Adiksi <i>Game Online</i> .....	11
2.1.4.	Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	13
2.1.5.	Aspek Intensitas <i>Game Online</i> .....	15
2.1.6.	Faktor Penyebab Adiksi <i>Game Online</i> .....	15
2.1.7.	Cara Mengatasi Adiksi <i>Game Online</i> .....	17
2.2.	Perilaku .....	18
2.3.	Kontrol Diri .....	18
2.3.1.	Definisi kontrol diri .....	18
2.3.2.	Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri .....	19
2.3.3.	Aspek-aspek kontrol diri .....	20
2.3.4.	Kualitas kontrol diri .....	20
2.4.	Depresi .....	21
2.4.1.	Definisi Depresi .....	21
2.4.2.	Gejala Depresi .....	21
2.4.3.	Klasifikasi Depresi .....	22
2.4.4.	Faktor Remaja Depresi .....	23
2.4.5.	Aspek-aspek Depresi .....	24
2.5.	Konsep Remaja .....	25
2.5.1.	Definisi Remaja .....	25
2.5.2.	Tahap Perkembangan Remaja .....	25
2.5.3.	Perubahan Psikologis Remaja .....	27
2.6.	Penelitian Terkait .....	27

### **BAB III : KERANGKA KONSEP**

3.1. Kerangka Konsep .....	33
3.2. Hipotesa Penelitian .....	33
3.3. Definisi Operasional .....	34

### **BAB IV : METODE PENELITIAN**

4.1. Desain penelitian .....	36
4.2. Populasi dan Sampel .....	36
4.2.1. Populasi .....	36
4.2.2. Sampel .....	36
4.3. Tempat dan Waktu penelitian .....	37
4.4. Etika Penelitian .....	37
4.5. Alat pengumpulan data .....	38
4.6. Uji Validitas dan Uji Reliabelitas .....	39
4.6.1. Uji Validitas .....	39
4.6.2. Uji Reliabilitas .....	39
4.7. Metode pengumpulan data .....	42
4.8. Teknik analisa data .....	43
4.8.1. Pengolahan data .....	43
4.8.2. Analisa data .....	44

### **BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1. Gambaran Lokasi penelitian .....	46
5.2. Analisa Univariat .....	47
5.2.1. Deskripsi Karakteristik responden .....	47
5.2.2. Deskripsi Kontrol diri .....	47

5.2.3. Deskripsi Risiko depresi .....	48
5.2.4. Deskripsi Perilaku adiksi <i>Game online</i> .....	49
5.3. Analisa Bivariat .....	50
5.4. Keterbatasan Penelitian .....	54

## **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1. Kesimpulan .....	55
6.2. Saran .....	55

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	57
-----------------------------	----

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kerangka Konsep .....	33
Tabel 3.2	Definisi Operasional .....	34
Tabel 4.1	Skala Tingkat Reliabilitas .....	40
Tabel 5.1	Deskripsi karakteristik siswa di SMA 68 Jakarta Pusat .....	46
Tabel 5.2	Deskripsi frekuensi Kontrol Diri siswa di SMA 68 Jakarta Pusat ....	46
Tabel 5.3	Deskripsi frekuensi Resiko Depresi pada siswa di SMA 68 Jakarta Pusat .....	47
Tabel 5.4	Deskripsi frekuensi Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> pada siswa di SMA 68 Jakarta Pusat .....	48
Tabel 5.5	Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> pada siswa di SMA 68 Jakarta Pusat .....	49
Tabel 5.6	Hubungan antara Resiko Depresi dengan Perilaku Adiksi <i>Game</i> <i>Online</i> pada siswa di SMA 68 Jakarta Pusat .....	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Ijin Uji Validitas dan Penelitian
- Lampiran 3 : Kuesioner Penelitian
- Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas dan Reabilitas
- Lampiran 5 : Hasil Analisis Univariat
- Lampiran 6 : Hasil Analisis Bivariat
- Lampiran 7 : Lembar berita acara bimbingan dan presensi
- Lampiran 8 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian