



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana keperawatan

Disusun Oleh :

Vika Akhda Elisya

NIM.30902100243

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Vika Akhda Elisya

NIM.30902100243

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025

PERSYARATAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Jika di kemudian hari ternyata Saya melakukan tindakan plagiarisme, Saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang di jatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada Saya

Semarang, Februari 2025

Mengetahui

Wakil Dekan I



Dr. Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep., Sp.Kep.Mat
NIDN. 0609067504

Peneliti


METERA
TEMPEL
41AMX173448452

Vika Akhda Elisya
NIM 30902100243

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوج الإسلامية

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul:

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Vika Akhda Elisya

NIM : 30902100243

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing pada:

Pembimbing,

Tanggal: 14 Februari 2025


Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep

NIDN. 06.2302.8802

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME *ONLINE* DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA**

Disusun Oleh :

Nama : Vika Akhda Elisa

NIM :30902100243

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Hj. Wahyu Endang Setyowati, SKM, M.Kep

NIDN. 0612077404

Penguji II,

Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep

NIDN. 0623028802

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan

Dr. Iwan Ardian, SKM., S.Kep., M.Kep

NIDN. 0622087403

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, Januari 2025**

ABSTRAK

Vika Akhda Elisya

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA**

53 hal + 5tabel + xiii (jumlah hal depan) + 10 lampiran

Latar Belakang : Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada tahun 2023 telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia, salah satunya adalah game online, yang menjadi kegiatan yang populer di kalangan remaja SMA. Game online dapat memberikan dampak positif, seperti pengembangan keterampilan sosial, namun juga dapat memberikan dampak negatif seperti perilaku kekerasan dan kecanduan pada remaja. Paparan terhadap konten kekerasan dalam game, dapat meningkatkan perilaku agresif pada remaja, dan semakin lama durasi bermain game online, semakin besar potensi kecanduan. Penggunaan game online oleh remaja SMA, juga menimbulkan kekhawatiran terkait dengan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar dan kualitas tidur remaja.

Metode : Penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel yang digunakan adalah siswi SMA N 10 Semarang . Teknik yang digunakan adalah *simple random sampling* sebanyak 192 responden. Uji korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Gamma*.

Hasil : Hasil penelitian didapatkan nilai signifikan yaitu 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA adalah bermakna. Nilai *Corelation coefficient* sebesar 0,717 menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin berat angka kecanduan *game online* maka semakin berat juga angka perilaku kekerasan.

Simpulan : Terdapat keeratan hubungan anatara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA (*p value* 0,000)

Kata Kunci : Remaja SMA, kecanduan *game online*, perilaku kekerasan

Daftar Pustaka : 39 (2019-2024)

NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG
Thesis, January 2025

ABSTRACT

Vika Akhda Elisya

RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND VIOLENT BEHAVIOR IN HIGH SCHOOL ADOLESCENTS

53 pages + 5 table + xiii (number of front pages) + 10 appendix

Background : *The rapid development of information technology in 2023 has provided many benefits and conveniences for humans, one of which is online games, which are a popular activity among high school teenagers. Online games can have positive impacts, such as developing social skills, but can also have negative impacts such as violent behavior and addiction in adolescents. Exposure to violent content in games can increase aggressive behavior in adolescents, and the longer the duration of playing online games, the greater the potential for addiction. The use of online games by high school teenagers also raises concerns regarding its impact on learning activities and sleep quality in adolescents.*

Method : *This research is quantitative using a cross-sectional approach. The sample used was female students of SMA N 10 Semarang. The technique used was simple random sampling of 192 respondents. The correlation test used in this study was the Gamma test.*

Results : *The results of the study obtained a significant value of 0.000 ($p < 0.05$) which means that the relationship between online game addiction and violent behavior in high school adolescents is meaningful. The Correlation coefficient value of 0.717 indicates that the correlation strength is strong and positive, meaning that the heavier the online game addiction, the heavier the violent behavior.*

Conclusion : *There is a close relationship between online game addiction and violent behavior in high school adolescents (p value 0.000).*

Keywords : *High school adolescents, online game addiction, violent behavior.*

Bibliography : *39 (2019-2024)*

KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja SMA”** dengan sebaik – baiknya. Shalawat dan salam senantiasa turunkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran yang bermanfaat dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih pada :

1. Prof. Dr. Gunarto S.H. M.Hum Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Iwan Ardian, S.KM., S.Kep., M.Kep, Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.AN Kaprodi S1 Keperawatan fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Ns. Betie Febriana, M.Kep pembimbing pertama yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran buat saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, ikhlas, tawakal dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang bagus pada akhir penyususunan penelitian ini.
5. Orangtua saya, Bapak Suparjan dan Ibu Sri Dwi Becti, yang telah banyak memberikan bantuan doa, selalu menyemangati, serta memberikan dorongan dan perhatian kepada saya selama ini.
6. Kakak saya Arif Afrianto Wicaksono yang dan Lia Oktaria Setiani, yang selalu mensupport serta selalu memberi perhatian kepada saya.
7. Mareno Daryl Fahrezi yang telah memberikan dukungan, perhatian, dan juga telah meluangkan waktunya untuk menemani saya dalam penyusunan skripsi ini.

8. Sahabat-sahabat saya (Tika, Viska, Widi, Andini, Dela)
9. Teman-teman departemen jiwa yang selalu memberi dukungan untuk berjuang bersama.
10. Teman-teman S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan 2024 yang saling mendoakan, membantu, mendukung, menyemangati serta tidak lelah untuk berjuang bersama
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala dukungan, semangat, ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 22 Januari 2025

Penulis,

Vika Akhda Elisya
NIM. 30902100243



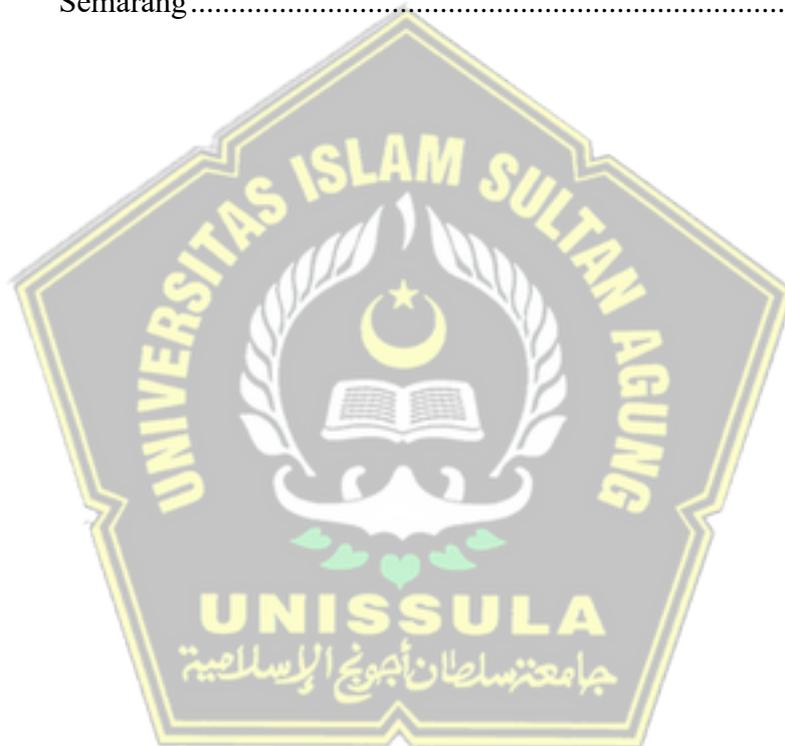
DAFTAR ISI

_Toc188452533	HALAMAN JUDUL	i
	PERSYARATAN BEBAS PLAGIARISME	ii
	HALAMAN PERSETUJUAN	iii
	HALAMAN PENGESAHAN	iv
	ABSTRAK	v
	<i>ABSTRACT</i>	vi
	KATA PENGANTAR	vii
	DAFTAR ISI	ix
	DAFTAR TABEL	xi
	DAFTAR GAMBAR	xii
	DAFTAR LAMPIRAN	xiii
	BAB I PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Perumusan Masalah	3
	C. Tujuan Penelitian	3
	D. Manfaat Penelitian	3
	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
	A. Tinjauan Teori	6
	1. Perilaku Kekerasan	6
	2. Kecanduan <i>Game online</i>	12
	3. Remaja	21
	B. Kerangka Teori	26
	C. Hipotesa	26
	BAB III METODE PENELITIAN	28
	A. Kerangka Konsep	28
	B. Variabel Penelitian	28
	1. Variable Bebas (<i>Independen Variable</i>)	28
	2. Variabel Terikat (<i>Dependen Variable</i>)	29
	C. Jenis dan Desain penelitian	29
	D. Populasi dan sampel penelitian	29

1. Populasi	29
2. Sampel	30
3. Teknik Pengambilan Sampel	30
E. Tempat dan Waktu Penelitian	31
F. Definisi Operasional	31
G. Instrumen/ Alat Pengumpul Data	34
1. Instrument Penelitian	34
2. Uji Instrumen Penelitian	34
H. Metode Pengumpulan Data	36
I. Rencana Analisa Data	37
1. Pengolahan Data	37
2. Jenis Analisis data	38
J. Etika penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	41
A. Pengantar Bab	41
B. Analisa Univariat	41
1. Karakteristik Responden	41
C. Analisa Bivariat	44
BAB V PEMBAHASAN	46
A. Pengantar Bab	46
B. Interpretasi dan Disikusi Hasil	46
1. Karakteristik Responden	46
2. Variabel Penelitian	48
C. Analisa Bivariat	49
D. Keterbatasan Penelitian	52
E. Implikasi Keperawatan	52
BAB VI PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional	32
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	41
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	42
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game	42
Tabel 4. 4 Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Siswi SMA N 10 Semarang	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rentang Respon Marah	6
Gambar 2.2. Kerangka Teori	26
Gambar 3.1. Kerangka Konsep	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Surat Keterangan Lolos Uji Etik

Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 4. Surat Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

Lampiran 6. Hasil Analisa dengan SPSS

Lampiran 7. Catatan Hasil Konsultasi / Bimbingan Skripsi

Lampiran 8. Jadwal Penelitian

Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang *game online* sangat memberikan pengaruh besar pada remaja. *Game online* telah menjadi suatu kegiatan yang paling populer pada kalangan remaja, terutama remaja SMA (Novrialdy, 2022). Fenomena tersebut dapat membawa dampak positif, diantaranya pengembangan keterampilan dalam sosial individu seorang yang memainkannya. Terlepas dari dampak positif, *game online* juga dapat memberikan sebuah dampak negatif yang sangat mengkhawatirkan yaitu dapat terjadinya perilaku kekerasan pada remaja yang mungkin akan timbul (Imanuel, 2023).

Game online diminati paling banyak usia remaja, berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *game online* personal computer dan 65% di antara mereka adalah pemain *game online* personal computer yang menetap (Lestari, 2019). Penyimpangan yang telah dilakukan oleh seseorang akibat dari *game online* yaitu perilaku kekerasan. Perilaku kekerasan pada seseorang dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. Meningkatnya *game* adegan konten kekerasan melahirkan kecaman akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja (Elwindra, 2021).

Data pengguna *game online* terbaru yang telah dikeluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia saat ini sebanyak 2,3 miliar orang, kemudian untuk pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi orang pengguna *game online* di dunia. Di Indonesia, penggunaan *game online* oleh remaja SMA semakin meningkat seiring dengan perkembangan pada teknologi dan akses internet yang semakin mudah untuk dijangkau (Fraldy, 2020). Menurut data dari Asosiasi Game Indonesia, jumlah pengguna *game online* di Indonesia mencapai 43,7 juta orang pada tahun 2020, dengan mayoritas pengguna berada pada rentang usia

13-24 tahun atau pada tahap remaja. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya untuk memahami dampak *game online* terhadap remaja SMA di Indonesia (Sefti, 2022).

Menurut seorang peneliti yaitu Rahmat mengatakan bahwa bermain *Game online* dapat membuat perasaan seseorang yang memainkannya sangatlah menyenangkan (Reza, 2020). Hal ini dikarenakan dari segi permainannya, pada *game online* memiliki fitur yang menarik, karena berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang menarik dan kemudian dapat mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online*, selain itu beberapa *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Rahmat, 2020).

Dari hasil pengamatan seorang peneliti, durasi dalam bermain *game online* seorang anak mencapai 2-4 jam bahkan bisa lebih, hal ini dikarenakan bermain *game online* memberikan efek pada pemainnya berkelanjutan, sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain secara terus menerus (Saputri & Rahmalia, 2023). Semakin lama durasi yang dihabiskan untuk bermain *game online*, semakin besar juga potensi pemainnya dapat mengalami ketergantungan dan kecanduan pada *game online*. Oleh karena itu, *game online* juga akan memberikan efek samping yang semakin besar pada seorang yang bersangkutan (Erida, 2022).

Menurut American Academy of Pediatrics (2021), penampilan terhadap video atau gambar kekerasan yang ditampilkan dalam *game* dapat berpotensi meningkatkan perilaku kekerasan pada remaja yang memainkannya. Maka dari itu pentingnya kita untuk memahami hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA, sehingga langkah-langkah preventif dan interventif yang tepat dapat diambil (Adiva, 2023).

Dalam keperawatan, penelitian mengenai hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya perlindungan serta pembinaan remaja di era digital sekarang ini (Henry, 2024). Perawat sebagai bagian dari tim tenaga

kesehatan dapat memberikan perannya dalam mengedukasi dan bimbingan konseling kepada remaja SMA mengenai dampak dari bermain *game online* terhadap perilaku dan kesehatan tubuh mereka. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak *game online* terhadap perilaku remaja, khususnya terkait dengan perilaku kekerasan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah dasar dalam pengembangan kebijakan yang lebih efektif untuk mengelola penggunaan *game online* di kalangan remaja (Merita, 2018).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak *game online* terhadap perilaku kekerasan pada remaja SMA di SMAN 10 Semarang, dan mengembangkan strategi preventif dan interventif untuk mengurangi dampak negatif *game online* pada remaja.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMAN 10 Semarang.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden
- b. Mengidentifikasi hubungan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMAN 10 Semarang
- c. Mengidentifikasi konsep diri pada remaja siswa SMAN 10 Semarang
- d. Menganalisis korelasi hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMAN 10 Semarang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memperdalam pemahaman tentang hubungan antara *game online* dan perilaku kekerasan pada remaja SMA. Hasil penelitian dapat menjadi landasan untuk pengembangan teori baru atau pengujian ulang teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis, yaitu dapat memberikan informasi yang berguna bagi berbagai pihak, seperti orang tua, guru, dan praktisi kesehatan mental, dalam mengelola penggunaan *game online* oleh remaja. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan program-program intervensi yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif *game online*, khususnya dalam hal perilaku kekerasan.

3. Manfaat untuk Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat secara luas dengan meningkatkan pemahaman tentang dampak *game online* pada perilaku remaja. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan kebijakan yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan *game online* di kalangan remaja, serta untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan *game online* yang sehat.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Perilaku Kekerasan

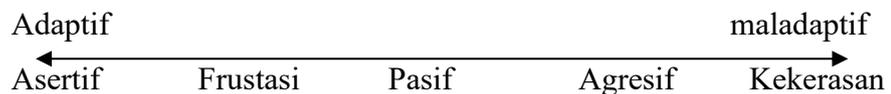
a. Pengertian Perilaku Kekerasan

Perilaku kekerasan (PK) merupakan kemarahan yang diekspresikan pada seseorang yang secara berlebihan dan tidak terkendali secara verbal, dan mungkin dapat menciderai orang lain atau merusak lingkungan, penyebab dari perilaku kekerasan pada seseorang diantaranya adalah ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan dorongan marah, stimulus lingkungan, konflik intrapersonal, putus obat, perubahan status mental dan penggunaan zat/alcohol (Prabowo, 2021). Adapun tanda dari perilaku kekerasan yaitu mengancam, mengumpat/ berbicara dengan kata-kata kasar, suara keras, bicara ketus, menyerang orang lain, merusak lingkungan dan perilaku agresif atau amuk (SDKI, 2018). Seseorang yang mengalami resiko perilaku kekerasan terdapat perubahan, yaitu adanya penurunan dalam berkonsentrasi, dan tidak dapat berorientasi pada waktu, tempat, orang serta gelisah (Novia, 2020).

b. Rentang Respon Marah

Respon marah yang dapat berflutuatif dalam rentang adaptif sampai maladaptif (Zihnan, 2019).

Rentang Respon



Gambar 2.1. Rentang Respon Marah

Keterangan :

1) Asertif

Perilaku asertif merupakan penyampaian perasaan dengan pasti dan merupakan komunikasi untuk menghormati orang lain.

Respon marah tanpa menyakiti, melukai perasaan orang lain, atau tanpa merendahkan orang lain.

2) Frustrasi

Respon perasaan yang muncul karena gagal dalam mencapai suatu tujuan atau keinginan. Frustrasi dapat dialami sebagai sebuah bentuk ancaman serta kecemasan yang dapat menimbulkan kemarahan.

3) Pasif

Respon seorang karena tidak mampu mengungkapkan sebuah perasaan yang dialaminya, menyerah serta tidak berdaya. Seorang yang pasif, jarang untuk menyampaikan haknya terhadap orang lain. Pola interaksi seperti itu dapat mengganggu perkembangan.

4) Agresif

Perilaku seseorang yang sama seperti marah namun masih dapat dikontrol. Orang yang agresif biasanya tidak mau peduli untuk mengetahui hak orang lain, individunya berpendapat bahwa setiap orang harus berlomba dalam mendapatkan kepentingan sendiri dan mengharapkan perlakuan yang sama dihadapan orang lain.

5) Kekerasan

Respon marah yang tidak dapat mengontrol diri dan amuk. Pada respon ini individu dapat menciderai dirinya atau orang lain dan dapat merusak lingkungan.

c. Penyebab (Predisposisi dan Presipitasi)

1) Faktor Predisposisi (Yosep, 2020)

a) Psikologis Kegagalan yang dialami dapat menimbulkan frustrasi yang kemudian dapat timbul agresif atau perilaku kekerasan, contohnya : pada masa anak-anak yang mendapat perilaku kekerasan cenderung saat dewasa menjadi pelaku perilaku kekerasan

- b) Perilaku 7 Kekerasan didapat pada saat setiap melakukan sesuatu maka kekerasan yang diterima sehingga secara tidak langsung hal tersebut akan diadopsi dan dijadikan perilaku yang wajar
- c) Sosial Budaya Budaya yang pasif – agresif dan kontrol sosial yang tidak pasti terhadap pelaku kekerasan akan menciptakan seolah-olah kekerasan adalah hal yang wajar
- d) Bioneurologis Beberapa berpendapat bahwa kerusakan pada sistem limbik, lobus frontal, lobus temporal, dan ketidakseimbangan neurotransmitter ikut menyumbang terjadi perilaku kekerasan.

2) Faktor Presipitasi

Faktor-faktor yang dapat mencetuskan perilaku kekerasan sering kali berkaitan dengan (Yosep, 2020):

- a) Ekspresi diri, ingin menunjukkan eksistensi diri atau simbol solidaritas seperti dalam sebuah konser, penonton sepak bola, geng sekolah, perkelahian masal dan sebagainya.
- b) Ekspresi dari tidak terpenuhinya kebutuhan dasar dan kondisi sosial ekonomi.
- c) Kesulitan dalam mengkomunikasikan sesuatu dalam keluarga serta tidak membiasakan dialog untuk memecahkan masalah cenderung melakukan kekerasan dalam menyelesaikan konflik.
- d) Ketidaksiapan seorang ibu dalam merawat anaknya dan ketidakmampuan dirinya sebagai seorang yang dewasa

d. Mekanisme Perilaku Kekerasan

Menurut Prastya, & Arum (at al, 2022). Perawat perlu mengidentifikasi mekanisme koping klien, sehingga dapat membantu klien untuk mengembangkan koping yang konstruktif dalam mengekspresikan kemarahannya. Mekanisme koping yang umum digunakan adalah mekanisme pertahanan ego seperti *displacement*,

sublimasi, proyeksi, represif, denial dan reaksi formasi.

Perilaku yang berkaitan dengan risiko perilaku kekerasan antara lain:

1) Menyerang atau menghindar

Pada keadaan ini respon fisiologis timbul karena kegiatan system syaraf otonom bereaksi terhadap sekresi epinefrin yang menyebabkan tekanan darah meningkat, takikardi, wajah marah, pupil melebar, mual, sekresi HCL meningkat, peristaltik gaster menurun, kewaspadaan juga meningkat, tangan menggepal, tubuh menjadi kaku dan disertai reflek yang cepat.

2) Menyatakan secara asertif

Perilaku yang sering ditampilkan individu dalam mengekspresikan kemarahannya yaitu dengan perilaku pasif, agresif dan perilaku asertif adalah cara yang terbaik, individu dapat mengekspresikan rasa marahnya tanpa menyakiti orang lain secara fisik maupun psikologis dan dengan perilaku tersebut individu juga dapat mengembangkan diri.

3) Memberontak

Perilaku muncul biasanya disertai kekerasan akibat konflik perilaku untuk menarik perhatian orang lain.

4) Perilaku kekerasan Tindakan kekerasan atau amuk yang ditujukan akibat konflik perilaku untuk menarik perhatian orang lain.

e. Tanda dan Gejala Perilaku Kekerasan

Menurut Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia (SDKI, 2017) Terdapat 2 tanda dan gejala yaitu mayor dan minor pada pasien perilaku kekerasan, mayor subjektif : mengancam, mengumpat dengan kata-kata kasar, suara keras, bicara ketus, objektifnya : menyerang orang lain, melukai diri sendiri/orang lain, merusak lingkungan, perilaku agresif/amuk, sedangkan minornya yaitu objektif : mata melotot atau pandangan tajam, tangan menggepal,

rahang mengatup, wajah memerah, postur tubuh kaku (Mutmainah, 2019).

Menurut Wardani dan Sari (2021) dalam penelitiannya, bahwa pasien yang mengalami resiko perilaku kekerasan memiliki tanda dan gejala seperti fisik (muka merang, tegang, mata melotot, tangan mengempal, dan mondar-mandir), verbal (bicara kasar, suara tinggi, membentak, mengancam, mengumpat kata-kata kotor), perilaku (melempar, memukul, menyerang orang, melukai diri sendiri, orang lain dan amuk agresif), emosi (tidak adekuat, tidak nyaman, rasa terganggu, jengkel, tidak berdaya, bermusuhan, mengamuk, ingin berkelahi, menalahkan dan menuntut), Intelektual (mendominasi, cerewet, kasar, berdebat, meremehkan, sarkasme), Spiritual (merasa diri berkuasa, merasa diri benar, mengkritik pendapat orang lain, menyinggung perasaan orang lain, tidak peduli dan kasar), sosial (menarik diri dari masyarakat, teman dan keluarga, pengasingan atau selalu menyendiri dan tidak mau berinteraksi dengan dunia luar, penolakan terhadap segala bentuk perhatian dari orang lain, kekerasan yang di lakukan kepada orang lain di sekitar) (Wardani, 2021).

f. Bentuk Perilaku Kekerasan

- 1) Penganiayaan fisik meliputi pemukulan, penusukan, penembakan, pembakaran dan pemerkosaan.
- 2) Pengobatan dilarikan dengan penghentian atau kegagalan memberikan asuhan pribadi, kebersihan, perawatan kesehatan, kontak sosial, pendidikan dan pengawasan anak-anak.
- 3) Penganiayaan psikososial
 - a) Serangan verbal dan ancaman bahasa fisik,
 - b) Sarkasme, penghinaan, merndahkan diri, dan kritik
 - c) Pola komunikasi yang tidak konsisten
 - d) Isolasi korban
 - e) Pelanggaran hak-hak abadi.
- 4) Penganiayaan ekonomi

- a) Mencuri harta atau uang korban
- b) Menghalangi akses korban atau keuangan pribadinya
- c) Penggunaan uang atau harta milik korban secara tidak tepat

g. Faktor Resiko Perilaku Kekerasan

Faktor predisposisi 12 Menurut (Stuart & Sundeen, at al, 2019), setiap hal atau berbagai pengalaman yang dialami tiap orang yang merupakan faktor predisposisi, artinya mungkin terjadi atau mungkin tidak terjadi perilaku kekerasan jika faktor sebagai berikut dialami oleh individu dengan pasien gangguan jiwa.

1) Psikologi

Kegagalan yang dialami dapat menimbulkan frustrasi yang kemudian dapat menyebabkan agresif atau amuk, masa kanak – kanak, yang tidak menyenangkan yaitu perasaan ditolak, dihina, dianiaya.

2) Biologis

Respon biologis timbul karena kegiatan system syaraf otonom bereaksi terhadap sekresi epineprin, sehingga tekanan darah meningkat, takhikardi, wajah merah, pupil melebar dan frekuensi pengeluaran urine meningkat. Ada gejala yang sama dengan kecemasan seperti meningkatnya kewaspadaan, ketegangan otot seperti rahang terkatup, tangan dikepal, tubuh kaku dan reflek cepat Terhadap apa yang ada di depannya.

3) Perilaku

Reinforcement yang diterima saat melakukan kekerasan, sering mengobservasi kekerasan di rumah atau di luar rumah, semua aspek ini menstimulasi individu mengadopsi perilaku kekerasan yang kemudian di lakukanya.

4) Sosial budaya

Budaya tertutup dan membalas secara diam (pasif agresif) dan kontrol sosial yang tidak pasti terhadap perilaku kekerasan

akan menciptakan seolah – olah perilaku kekerasan diterima (*permissive*).

5) Aspek spiritual

Kepercayaan, nilai dan moral mempengaruhi ungkapan marah individu. Aspek tersebut mempengaruhi hubungan individu dengan lingkungan. Hal ini bertentangan dengan norma yang dimiliki dapat menimbulkan kemarahan yang dimanifestasikan dengan amoral dan rasa tidak berdosa. Individu yang percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Presipitasi Faktor presipitasi merupakan faktor pencetus perilaku kekerasan, faktor ini dikaitkan dengan adanya ancaman terhadap konsep diri seseorang (Yosep, 2020). Faktor presipitasi meliputi empat hal yaitu sifat stresor, asal stresor, lamanya stresor yang dialami, dan banyaknya stresor yang dihadapi oleh seseorang (Stuart, 2020). Faktor yang bersumber dari klien, seperti: kondisi ketidakberdayaan, keputusan, percaya diri yang kurang. Faktor presipitasi perilaku kekerasan yang bersumber dari lingkungan, meliputi situasi lingkungan yang ribut, padat, kritikan yang mengarah pada penghinaan, dan kehilangan orang yang dicintai/ pekerjaan. Faktor interaksi dengan orang lain menjelaskan bahwa interaksi yang provokatif dan konflik dengan orang lain dapat menjadi pemicu perilaku kekerasan.

2. Kecanduan *Game online*

a. Pengertian Kecanduan *Game online*

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD)* Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi

menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2021).

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi dalam hal ini *game online* (Hidayatullah W.R. 2019).

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain game), (Ulfa, 2022).

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi (Ulfa 2019). Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik. Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game online* pada remaja menjadi

berlebihan yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online*.

Remaja yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan dorongan untuk terus bermain *game online*. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, merasa kehilangan, interaksi sosial berkurang, tidak memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebaya, pelajaran disekolah menjadi banyak yang terabaikan, kesehatan menjadi memburuk, pola makan yang tidak teratur, bahkan ketika bangun dari tidur hal pertama yang dipikirkan adalah *game online* (Novrialdy, 2019).

Menurut Adams (at al, 2021), *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan (Utami, & Hodikoh, 2020).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang dikatakan Mais, Rompas, & Gannika (2020) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Kecanduan *game online* adalah sebuah perilaku yang apabila dimainkan secara berlebihan sangat membuat individu lupa dengan lingkungan sekitar terutama untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan cenderung mengabaikan, karena bermain *game* itu sendiri lebih membuat suasana yang membutuhkan konsentrasi yang lebih terhadap *game* tersebut (Ermawati, 2022).

b. Aspek – Aspek Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens (2019), aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game* adalah sebagai berikut:

1) *Saliency* (Arti)

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu terpikir dengan *game* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game*.

2) *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game*. kebanyakan pemain *game* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game*.

3) *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Dimensi ini sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada buzz atau tinggi yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain *game*. Pemain *game* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game*.

4) *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*. Pola

bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol.

5) *Withdrawal* (Pendarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan-atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan.

6) *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupannya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang di sekitarnya.

7) *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game* dapat bersifat fisik maupun sosial. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya misalnya masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa.

c. Ciri – Ciri Kecanduan *Game online*

Ciri-ciri kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Aqila Smart (dalam Nurul, 2020)

mengemukakan bahwa seseorang yang kecanduan bermain *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Merasa terikat dengan *game online*. Artinya memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* pada saat sedang tidak bermain atau sedang mengerjakan pekerjaan lain
- 2) Memainkan *game online* lebih dari 3 jam sehari dan hanya memainkan *game* yang itu-itu saja. Bahkan dalam satu bulan masih tetap fokus memainkan *game* yang sama meski tidak begitu menikmati.
- 3) Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- 4) Merasa gelisah jika tidak dapat bermain dan merasa marah jika diganggu saat sedang bermain *game*.
- 5) Bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi suatu kondisi atau perasaan yang menyusahkan misalnya perasaan cemas atau stress.

d. Dampak Kecanduan *Game online*

Bagi Sebagian orang, bermain *game online* merupakan hal yang sangat menyenangkan. Namun, di sisi lain *game online* dapat memberikan dampak yang buruk dan dapat berpengaruh pada perkembangan kognitif, psikologis, serta fisik. Terlalu asyik bermain *game online* dapat mengakibatkan seorang melupakan kewajiban seperti ibadah, makan, belajar dan kegiatan lainnya. Dan pada seorang yang kecanduan *game* dapat mengakibatkan perilaku kekerasan jika *game* yang dimainkannya dianggap sulit. Tindakan kekerasan tersebut contohnya mengumpat, membanting barang, serta dapat memukul orang yang ada disekitarnya, menurut Jubilee (dalam Nurul, 2020).

- 1) Positif

- a) Melalui jaringan internet memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisai virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu
- b) *Game online* sering kali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- c) *Game online* jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

2) Negatif

a) Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di *Game online* saja, sehingga membuat para pecandu *Game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *Game online*.

b) Secara Psikis

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c) Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *Game online*, Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian. (Suryanto & Nico, 2021).

Menurut Aqila Smart dalam (2022), mengemukakan bahwa ada 5 dampak negative *Game online* antara lain :

a) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain *game* dengan jarak segitu apalagi saat bermain *game* mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alis lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain games. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

b) Membuat anak malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak Bila dibiarkan anak untuk bermain *game* tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh

dalam belajar dengan baik.

c) Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak akan meniru permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak-anak cenderung menirukan tiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

d) Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang-orang saat "nge-game" tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain games. Apalagi, *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan berakibat buruk dan anak-anak bisa kebablasan dengan perjudian besar.

e) Berisiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain games sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths (Nurul, 2020) mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan

social anak dan remaja.

3. Remaja

a. Definisi Remaja

Menurut World Health Organization (WHO), remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak dan dewasa. Usia remaja menurut WHO merupakan 12 tahun hingga 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja merupakan antara 10 hingga 19 tahun dan belum menikah.

Menurut pendapat para ahli, bisa disimpulkan bahwa masa remaja artinya masa peralihan dari kehidupan seorang anak menuju dewasa. Tubuhnya terlihat “dewasa”, namun waktu diperlakukan mirip orang dewasa, pada masa remaja tersebut tidak menunjukkan kedewasaannya. Mereka masih memiliki pengalaman yang sedikit di dunia dewasa, karena mereka sering melihat perasaan cemas, pertentangan, kebingungan dan konflik dengan dirinya sendiri pada masa remaja. Bagaimana remaja mempersepsikan kejadian yang dialaminya hendak memastikan perilakunya dalam mengalami kejadian tersebut (Mukhrimah, 2021).

b. Klasifikasi Remaja

Pada masa remaja dibedakan menjadi 2, yaitu remaja awal (10-14 tahun) kemudian remaja akhir (15-19 tahun). (Dea, 2019)

1) Remaja Awal (10-14 tahun)

Remaja awal merupakan seorang dalam rentang usia 10 hingga 14 tahun. Pada tahap masa remaja awal, mulai adanya perubahan fisik, dimulai dengan pertumbuhan dan perkembangan organ vital serta karakteristik seksual sekunder. Pada perubahan eksternal, seringkali menjadikan seseorang cemas karena perubahan bentuk tubuh. Serta dapat menjadi sebuah kebanggaan atau kebahagiaan bagi individu yang sedang mengalami transformasi pada masa ini.

2) Remaja Akhir (15-19 tahun)

Pada masa remaja akhir yaitu termasuk dalam renggang umur 15 hingga 19 tahun. Mulai terdapat perubahan fisik, meskipun tubuh masih dalam proses perkembangan.

Sikap dalam mengambil resiko dari kejadian umum pada saat remaja awal akan semakin menurun seelama memasuki tahap remaja akhir, sebagai tanda berkembangnya kemampuan dalam menilai resiko dan secara sadar dalam mengambil sebuah keputusan. Namun, pada tahap ini sering terjadi percobaan untuk merokok, mengkonsumsi obat-obatan terlarang, dan meminum alkohol.

c. Tugas Perkembangan Jiwa Pada Remaja

Menurut beberapa psikolog, masa remaja terdiri dari sub-periode perkembangan berikut.

- 1) Tahap perkembangan praremaja kira-kira dua tahun sebelum pubertas;
- 2) perkembangan sebagian pubertas dari dua setengah tahun menjadi tiga setengah tahun;
- 3) tahap perkembangan pascapubertas, yaitu fase perkembangan psikis yang lambat tetapi terus menerus pada bagian organ tertentu. Pada titik ini, akhir masa remajalah yang menunjukkan tanda-tanda awal kedewasaan.

Adapun masa perkembangan pada fase remaja meliputi pencapaian dan persiapan yang berkaitan dengan kehidupan pada masa menuju dewasa (M Jannah, 2017).

- 1) Mencapai model baru hubungan antarmanusia yang berbeda jenis kelamin yang lebih matang, sesuai dengan keyakinan moral dan etika yang berlaku di masyarakat.
- 2) Mencapai peran sosial laki-laki (jika laki-laki) dan peran sosial perempuan (jika laki-laki) sesuai dengan kebutuhan sosial dan budaya masyarakat.

- 3) menerima kesatuan organ-organ tubuh sebagai laki-laki (jika dia laki-laki) dan kesatuan organ-organ sebagai perempuan (jika dia perempuan) dan gunakan secara efektif sesuai dengan kodratnya.
- 4) Keinginan untuk menerima dan mencapai perilaku sosial tertentu yang bertanggung jawab di tengah masyarakat.
- 5) Mencapai kemandirian kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya untuk menjadi "pribadi" (be yourself).
- 6) Bersiaplah untuk mencapai posisi atau karir tertentu dalam kehidupan ekonomi.
- 7) Belajar persiapan memasuki dunia pernikahan dan kehidupan berkeluarga sebagai suami istri.
- 8) Akuisisi dunia nilai dan sistem etika sebagai pedoman perilaku dan pengembangan ideologi untuk tujuan kehidupan bernegara.

d. Perilaku Menyimpang Pada Remaja

Pada masa remaja perilaku menyimpang bisa saja terjadi seperti penyerangan, merusak dan berbagai bentuk perilaku lainnya. Karena masa remaja pada umumnya dianggap sebagai masa untuk mencari jati diri, yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan sikap serta emosi.

Menurut Paul B. Horton (2021), perilaku menyimpang merupakan setiap perilaku yang dianggap sebagai pelanggaran terhadap Masyarakat.

Adapun bentuk dari perilaku menyimpang yaitu :

1) Perkelahian

Banyak kalangan remaja yang beranggapan bahwa perkelahian adalah hal yang dapat menunjukkan kejantanan dan sportivitas pada diri seorang. Yang awalnya hanya hal sepele dan yang menyangkut dua orang, namun karena adanya hubungan solidaritas maka menjadi konflik yang besar bahkan dapat terjadi antar sekolah.

2) Hubungan Sex Di Luar Nikah

Perilaku tersebut adalah perilaku yang tidak seharusnya dan sangat ditentang oleh Masyarakat, karena hal tersebut jauh dari norma keagamaan dan norma sosial. Sehingga perilaku tersebut dianggap perilaku menyimpang.

3) Penyalahgunaan Narkotika

Tanpa rekomendasi dari dokter, remaja hanya melakukan karena awalnya hanya dianggap coba-coba dan untuk memenuhi kepuasan belaka. Namun, pada akhirnya berakibat pada ketergantungan Bahkan dapat menjadi fatal, yaitu mengalami kematian. Para remaja yang menggunakan narkoba karena mereka merasa ingin tahu dan tanpa memikirkan dampak buruknya.

4) Pengeroyokan

Penganiayaan yang dilakukan oleh sekelompok orang kepada seorang individu. Hal ini dapat disebut sebagai tindak kriminalitas karena dapat menyebabkan kematian pada seseorang yang bersangkutan. Pengeroyokan juga dapat menimbulkan keresahan pada masyarakat sekitar.

e. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perilaku Remaja

Menurut teori belajar sosial Albert Bandura (2020), perbuatan melihat saja menggunakan gambaran kognitif dari tindakan, secara rinci dasar kognitif dalam proses belajar dapat diringkas dalam 4 tahap, yaitu: perhatian/atensi, mengingat/retensi, reproduksi gerak, dan motivasi."

1) Atensi

Subjek harus memperhatikan tingkah laku model untuk dapat mempelajarinya. Subjek memberi perhatian tertuju kepada nilai harga diri, sikap, dan lain-lain yang dimiliki. Contohnya, seorang pemain musik yang tidak percaya diri mungkin meniru tingkah laku pemain music terkenal sehingga tidak menunjukkan gayanya sendiri. Bandura & Walters dalam buku mereka "Sosial

Learning & Personality Development" menekankan bahwa hanya dengan memperhatikan orang lain pembelajaran dapat dipelajari.

2) Retensi

Subjek yang memperhatikan harus merekam peristiwa itu dalam sistem ingatannya. Ini membolehkan subjek melakukan peristiwa itu kelak bila diperlukan atau diingini. Kemampuan untuk menyimpan informasi juga merupakan bagian penting dari proses belajar.

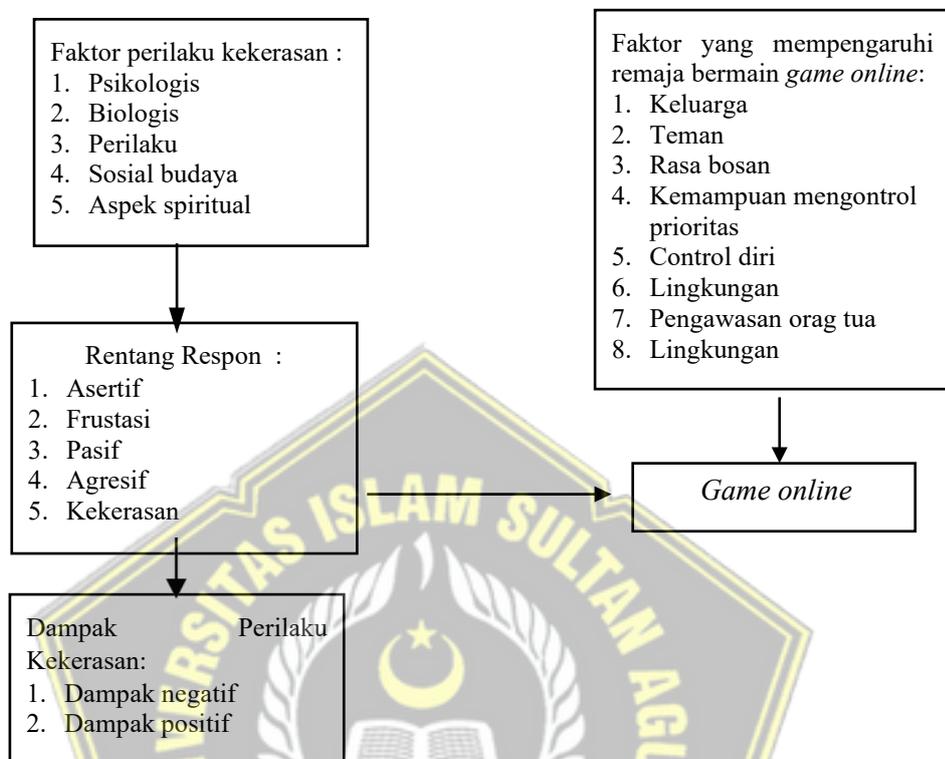
3) Reproduksi Gerak

Setelah mengetahui atau mempelajari sesuatu tingkah laku, subjek juga dapat menunjukkan kemampuannya atau menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tingkah laku. Contohnya, mengendarai mobil, bermain tenis. Jadi setelah subyek memperhatikan model dan menyimpan informasi, sekarang saatnya untuk benar-benar melakukan perilaku yang diamatinya. Praktek lebih lanjut dari perilaku yang dipelajari mengarah pada kemajuan perbaikan dan keterampilan.

4) Motivasi

Motivasi juga penting dalam pemodelan Albert Bandura karena ia adalah penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Jadi subyek harus termotivasi untuk meniru perilaku yang telah dimodelkan.

B. Kerangka Teori



Gambar 2.2. Kerangka Teori

C. Hipotesa

Dalam penelitian ini, hipotesis yang saya ajukan adalah terdapat hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Sampel penelitian akan diambil dari siswa SMAN 10 Semarang di Kota Semarang yang aktif menggunakan *game online*. Data akan dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terdiri dari skala perilaku kekerasan dan skala penggunaan *game online*. Diharapkan hasil dari penelitian ini, saya sebagai penulis dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya perlindungan dan pembinaan remaja di era digital ini.

Hipotesis penelitian ini adalah :

- Ha : Adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA N 10 Semarang
- Ho : Tidak adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA N 10 Semarang



BAB III

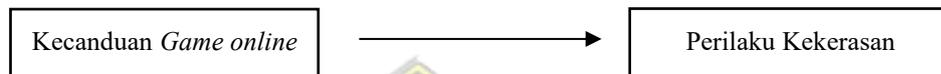
METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Berikut adalah kerangka konsep :

Variable Independen

Variable Dependen



Gambar 3.1. Kerangka Konsep

Keterangan :



: Area yang diteliti



: Ada hubungan

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini memiliki variabel independen dan variabel dependen. Pada penelitian ini, variabel dapat dibedakan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya:

1. Variable Bebas (*Independent Variable*)

Variabel *Independen* merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (*independent variable*), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain (Soesilo et al, 2021) . Variable bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah

kecanduan *game online*.

2. Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel tak bebas ini menjadi primary interest to the researcher atau persoalan pokok bagi si peneliti, yang selanjutnya menjadi objek penelitian.⁸ Dengan demikian, variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Ulfa, 2021) . Variabel terikat pada penelitian ini adalah perilaku kekerasan pada remaja SMA.

C. Jenis dan Desain penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif, menurut Robert Donmoyer (2023), adalah pendekatan pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif.

Penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan *cross sectional* dengan bentuk kuantitatif, karena proses pengambilan sampel hasil ukur variable dilakukan dalam waktu yang bersamaan, yang berarti dilakukan obsevasi subjek hanya satu kali saja pada saat pemeriksaan atau pengkajian data. Dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja kelas 11 angkatan 2024 SMAN 10 Semarang.

D. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Fauzia, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Siswa Remaja SMAN 10 Semarang pada kelas 11, dengan jumlah populasi terdapat 370 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan. dari studiny (Delice, 2022). Pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah prosedur pengambilan sampel yang paling sederhana yang dilakukan secara fair, artinya setiap unit mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat terpilih (Sumargo, 2020). Sampel pada penelitian ini merupakan siswa siswi kelas 11 angkatan 2024 pada SMAN 10 Semarang, yang berjumlah 192 responden.

Untuk menentukan besarnya sampel, digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

Rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

N : Besar populasi

n : Besar sampel

d : Tingkat signifikansi (p)

Perhitungan sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{370}{1 + 0,925}$$

$$n = \frac{370}{1 + 370(0,05)^2}$$

$$n = \frac{370}{1,925}$$

$$n = \frac{370}{1 + 370(0,0025)}$$

$$n = 192$$

3. Teknik Pengambilan Sampel

Kriterian untuk menentukan sampel adalah :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian

mewakili sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel (Notoatmodjo at al, 2020). Dalam penelitian ini kriteria inklusinya adalah :

- 1) Tercatat sebagai siswa di SMAN 10 Semarang.
- 2) Siswa kelas 11 pada angkatan 2024-2025 yang masih aktif.

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian, seperti halnya adanya hambatan etis, menolak menjadi responden atau suatu keadaan yang tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian (Notoatmodjo at al, 2020). Dalam penelitian ini kriteria eksklusinya adalah :

- 1) Siswa yang tidak bermain *game online*

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 10 Semarang, dilaksanakan saat bulan November 2024.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional haruslah memiliki keunikan. Penelitian yang memiliki dan menentuka definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Variable	Definisi peneliti	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Kecanduan Game online	Ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain game yang menyebabkan masalah sosial dan emosional bagi pelaku..	Pengukuran kecanduan <i>game online</i> menggunakan kuesioner modelnya menggunakan skala Likert, yaitu pengukuran psikologis dimana peneliti meminta subjek memberikan pernyataan setuju dan tidak setujunya dalam sebuah kontinum dari pernyataan penelitian dalam skala. yaitu terdiri dari 4 item : 1. Sangat Sesuai (SS) 2. Sesuai (S) 3. Tidak Sesuai (TS) 4. Sangat Tidak Sesuai (STS)	Skor : SS (3), S (2), TS (1), STS (0) Total nilai skor : dengan pemberian skor mulai dari 0 (minimal) – 66 (maksimal) dengan kategori skoring sebagai berikut : - Normal = 0-13 - Ringan = 14-27 - Sedang = 28-41 - Berat = 42-55 - Sangat Berat = >56	Ordinal

Variable	Definisi peneliti	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Perilaku	Perilaku	Pengukuran	Skor : SS (4),	Ordinal
Kekerasan	kekerasan (PK) merupakan kemarahan yang diekspresikan pada seseorang yang secara berlebihan dan tidak terkendali secara verbal , dan mungkin dapat menciderai orang lain atau merusak lingkungan.	perilaku agresif menggunakan skala perilaku agresif yang diterjemahkan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dari Buss & Perry (1992) yaitu perilaku agresif fisik, agresif verbal, marah, dan sikap permusuhan. Modelnya menggunakan skala Likert, pernyataan dengan lima pilihan jawaban, yaitu	S (3), N (2), TS (1), STS (0) Total nilai skor : dengan pemberian skor mulai dari 0 (minimal) – 88 (maksimal) dengan kategori skoring sebagai berikut : - Normal = 0-17 - Ringan = 18-35 - Sedang = 36-52 - Berat = 53-70 - Sangat Berat = >70	
		1. SS (Sangat Sesuai) 2. S (Sesuai), N (Netral) 3. TS (Tidak Sesuai) 4. STS (Sangat Tidak Sesuai).		

G. Instrumen/ Alat Pengumpul Data

1. Instrument Penelitian

Menurut Gulo, Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan (Gulo, dalam Rusdiana, 2021) . Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2020).

a. Kuesioner kecanduan *game online*

Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai *game online* yang terdiri dari 22 pertanyaan. Dalam kuesioner ini menggunakan metode likert dengan penilaian sangat sesuai (ss) bernilai 3, sesuai (s) bernilai 2, tidak sesuai (ts) bernilai 1, dan sangat tidak sesuai (sts) bernilai 0.

b. Kuesioner perilaku kekerasan

Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai perilaku kekerasan yang terdiri dari 23 pertanyaan. Dalam kuesioner ini menggunakan metode likert dengan penilaian bernilai sangat sesuai (ss) bernilai 3, sesuai (s) bernilai 2, tidak sesuai (ts) bernilai 1, dan sangat tidak sesuai (sts) bernilai 0.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (dalam Setyorini 2024) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut :

$$r = \sqrt{\frac{n(\sum x_1 x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{((n\sum x_1^2 - (\sum x_1)^2)(n\sum x_2^2 - (\sum x_2)^2))}}$$

Keterangan :

r = Korelasi product moment

$\sum X_i$ = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$ = Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

$\sum x_{tot}^2$ = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$ = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

Syarat minimum yang diungkapkan (Sugiyono 2016 : 179) untuk butir instrument valid adalah nilai indeks validitasnya $\geq 0,3$. Maka untuk pernyataan dengan tingkat korelasi dibawah $< 0,3$ harus diperbaiki karena dinilai tidak valid.

Kuesioner Kecanduan *Game online* oleh Wisyeu Indah Putri (2023) dalam judul Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kualitas Tidur Dan Tingkat Kecemasan Pada Remaja Di SMPN 1 Puspahiang. kuesioner perilaku kekerasan oleh Putri Wardatul Wahidah (2019) dalam skripsi dengan judul Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Smartphone dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Uji validitas kuesioner ini telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak dilakukan uji validitas ulang dan kuesioner langsung dapat digunakan. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas isi. Validitas isi adalah suatu keputusan tentang bagaimana instrumen yang baik mewakili karakteristik yang diteliti. Pada skala *kecanduan game online* berdasarkan hasil uji korelasi *pearson product moment*, 22 item diterima dengan hasil berkisar antara r-hitung 0,283 sampai 0,643.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Azwar (2019), uji reliabilitas dimaksudkan untuk

melihat sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap sekelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Uji reliabilitas alat ukur ini menggunakan formula Alpha. Rumus uji reliabel sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum Si^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

St = Varians total

k = Jumlah item

Uji realibilitas sebelumnya terhadap item skala kecanduan *game online* diperoleh hasil koefisien alpha Cronbach masing-masing variable yaitu 0,858 untuk skala kecanduan *game online*, segingga variable kecanduan *game online* sudah dinyatakan valid dan reliabel. Pengukuran perilaku agresif menggunakan skala perilaku agresif yang diterjemahkan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dari Buss & Perry (1992) yaitu perilaku 28 agresif fisik, agresif verbal, marah, dan sikap permusuhan. Reliabilitas dari skala Buss & Perry (1992) adalah 0,80.

H. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data penting yang diperoleh langsung dari responden, adapun Langkah langkah dalam pengumpulan data antara lain:

1. Tahap awal penelitian, peneliti meminta surat perijinan untuk melakukan penelitian pada SMAN 10 Semarang.
2. Setelah mendapatkan surat izin dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, kemudian peneliti mengajukan surat penelitian ke Kepala Sekolah SMAN 10 Semarang. Kemudian akan

mendapatkan persetujuan dan mendapat surat balasan untuk melakukan penelitian.

3. Peneliti meminta surat izin kepada Kepala Sekolah SMAN 10 Semarang untuk mendapatkan daftar nama siswa agar dapat mengisi kuesioner.
4. Siswa yang akan menjadi responden diberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian.
5. Kemudian setelah siswa paham dan setuju, peneliti meminta responden untuk menandatangani lembar persetujuan dalam keikutsertaan penelitian ini (Informed Consent).
6. Kemudian peneliti menjelaskan teknis bagaimana pengisian kuesioner penelitian kepada responden.
7. Peneliti mendapat data melalui pengisian kuesioner kepada siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas 11 SMAN 10 Semarang Angkatan 2023.
8. Setelah semua item terisi oleh responden, kuesioner dikumpulkan kembali selanjutnya dilakukan analisis data.

I. Rencana Analisa Data

1. Pengolahan Data

Data yang telah diperoleh dilakukan pengolahan data sebagai berikut :

a. *Editing*

Peneliti melakukan pengecekan ulang data yang sudah diperoleh. Pengecekan yang dilakukan seperti kelengkapan jawaban dari responden, memastikan jawaban jelas, jawaban relevan dengan pertanyaan, dan jawaban konsisten dengan dengan pernyataan sebelumnya.

b. *Coding*

Jawaban yang sudah dilakukan pengecekan kembali dan diedit selanjutnya dilakukan pengkodean atau *Coding*. *Coding* adalah mengubah data yang berbentuk kalimat menjadi angka. Pengkodean atau *Coding* bertujuan untuk memasukkan data (*data entry*).

c. *Tabulating*

Tahap ini merupakan proses pembuatan tabel untuk data dari hasil masing - masing variabel penelitian dan dibuat sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan peneliti untuk memudahkan dalam pengolahannya.

d. *Cleaning*

Semua data telah selesai diamsukkan, diperlukan pengecekan kembali untuk memeriksa kemungkinan adanya kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan lain sebagainya, dilanjutkan dengan pembetulan (Notoatmodjo, 2018).

2. Jenis Analisis data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan untuk menganalisa variabel dengan membuat tabel distribusi frekuensi dan presentase untuk variabel dengan skala data kecanduan *game online*, dan perilaku kekerasan pada remaja.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang melibatkan sebuah variabel dependen dan sebuah variabel independen. Analisis bivariat dapat dilihat ada tidaknya perbedaan atau kemaknaan secara statistik ditunjukkan dari hasil perhitungan table silang 2x2. Tingkat kepercayaan yang digunakan 95% dan $P < 0,05$, artinya hipotesis akan diterima jika $P < 0,05$ dan atau *Confidence Interval* (CI) tidak mencakup angka satu (Herpan, dkk. Dalam Sandra 2022) . Uji statistik yang digunakan ialah uji statistik non parametrik untuk mengukur eratnya hubungan data ordinal dan ordinal antara lain uji korelasi Gamma.

J. Etika penelitian

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Persetujuan antara peneliti dan responden, ditandai dengan lembar

persetujuan yang ditandatangani oleh responden sebagai bukti bahwa responden telah setuju untuk terlibat dalam penelitian. Lembar persetujuan diberikan sebelum penelitian dilakukan untuk memastikan responden mengerti maksud dan tujuan dari penelitian. Namun jika responden menolak, maka peneliti tidak dapat memaksa serta tetap menghormati responden.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Dalam penelitian ini untuk menjaga kerahasiaan, responden tidak perlu mencantumkan nama lengkap saat mengisi kuesioner dan hanya mencantumkan inisial huruf depan. Peneliti tidak akan mencantumkan nama responden hanya inisial

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian dan data responden tidak akan di sebar.

4. *Beneficence* (Manfaat)

Penelitian ini berharap dapat memberikan dampak positif bagi responden dan meminimalkan dampak negatif bagi responden. Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden untuk mengurangi tingkat stres sehingga tidak terjadi penurunan indeks prestasi pada mahasiswa.

5. *Nonmaleficence* (Keamanan)

Penelitian ini hanya menggunakan alat dengan cara mengisi lembar kuesioner tanpa adanya percobaan yang dapat membahayakan

6. *Veracity* (Kejujuran)

Dalam meneliti ini peneliti memberikan informasi jujur mengenai pengisian kuesioner dan manfaat penelitian. Peneliti akan memberikan penjelasan mengenai informasi penelitian yang akan dilanjutkan, karena penelitian ini menyangkut diri responden.

7. *Justice* (Keadilan)

Peneliti memberikan perlakuan yang sama kepada semua responden tanpa ada yang dibeda- bedakan oleh siapapun.



BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November – Desember tahun 2024, yang berlokasi di SMA N 10 Semarang, dilakukan pada siswa kelas XI dengan menggunakan media kuesioner. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan. Analisa univariat berisi tentang jenis kelamin dan durasi dalam bermain game. Adapun hasil dari analisa bivariat adalah data yang diuji untuk mengetahui adanya hubungan antar kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA N 10 Semarang.

B. Analisa Univariat

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden berisi jenis kelamin dan umur. Didapatkan hasil uji dari setiap karakteristik responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Karakteristik Jenis Kelamin

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n = 192)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	77	40,1%
Perempuan	115	59,9%
Total	192	100%

Berdasarkan table 4.1 didapatkan data responden paling banyak pada penelitian ini ialah yang mempunyai jenis kelamin perempuan yaitu sebesar 115 orang (59,9%) sedangkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 77 orang (40,1 %).

b. Karakteristik Umur

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur (n = 192)

	Umur	
	Frekuensi	Persentase (%)
15	16	8,3
16	103	53,6
17	73	38
Total	192	100%

Berdasarkan table 4.2 didapatkan data responden paling banyak pada penelitian ini ialah yang mempunyai umur 16 yaitu sebesar 103 orang (53,6%) sedangkan untuk responden yang paling sedikit yaitu umur 15 sebesar 16 orang (8,3 %).

c. Karakteristik Durasi

Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game

	Durasi Bermain	
	Frekuensi	Persentase (%)
1	28	14.6
2	74	38.5
3	46	24.0
4	37	19.3
5	7	3.6
Total	192	100%

Berdasarkan table 4.3 di atas, diperoleh hasil dalam penelitian jumlah responden paling banyak yaitu dengan durasi 2 jam yang berjumlah 74 orang (38,5%), durasi 3 jam berjumlah 46 responden (24%), durasi 4 jam berjumlah 37 (19,3%), durasi 1 jam berjumlah 28 responden (14,6%) dan yang paling sedikit yaitu durasi 5 jam sebanyak 7 responden (3,6%).

d. **Tingkat kecanduan *game online***

Tabel 4. 4 Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Siswi SMA N 10 Semarang (n = 192)

<i>Game Online</i>		
	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	0	0
Ringan	0	0
Sedang	45	23,4%
Berat	88	45,8%
Sangat Berat	59	30,7%
Total	192	100%

Berdasarkan table 4.4 didapatkan hasil data yang diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMA N 10 Semarang, sebagian besar mengalami kecanduan *game* pada kategori berat sebanyak 88 responden (45,8%), kemudian responden yang mengalami kecanduan *game* pada ketegori sangat berat sebanyak 59 responden (30,7%), dan untuk kategori sedang sebanyak 45 responden (23,4%).

e. **Tingkat perilaku kekerasan**

Table 4.4 Tingkat Perilaku Kekerasan Pada Siswa Siswi SMAN 10 Semarang (n = 192)

Perilaku Kekerasan	
	Persentase (%)
Frekuensi	

Normal	0	0
Ringan	70	36,5%
Sedang	52	27,1%
Berat	48	25%
Sangat Berat	22	11,5%
Total	192	100%

Berdasarkan table 4.4 didapatkan hasil data yang diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMA N 10 Semarang, sebagian besar menunjukkan sikap yang mengarah pada perilaku kekerasan pada kategori ringan sebanyak 70 responden (36,5%), kemudian responden yang menunjukkan sikap yang mengarah pada perilaku kekerasan pada kategori sangat berat sebanyak 22 responden (32,8%), dan untuk kategori sedang sebanyak 43 responden (22,4%).

C. Analisa Bivariat

Analisis ini digunakan untuk melihat dua hubungan variabel data. Analisa dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi gamma dikarenakan skala variabel data pada penelitian ini merupakan skala ordinal dengan ordinal.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Gamma Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Kekerasan (n = 192)

Variabel	Perilaku Kekerasan				<i>r</i>	<i>p</i>
	Norma	Ringan	Sedang	Berat Sangat Berat		
1						

Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i>	Normal	0	0	0	0	0	0	0.717	0.000
	Ringan	0	0	0	0	0	0		
	Sedang	0	33	10	2	0	45		
	Berat	0	33	25	29	1	88		
	Sangat Berat	0	4	17	21	59	59		
	Total		0	66	52	42	60	192	

Berdasarkan data yang didapatkan dari uji *gamma* didapatkan hasil probabilitas atau nilai p value = 0.000 lebih \leq p value 0.05 dan nilai r 0,717. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari .maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja yang mana dua variable tersebut sudah diuji.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini bersisi peneliti akan membahas hasil dari penelitian dengan judul hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan. Pada hasil yang tertera telah menguraikan masing-masing karakteristik analisis univariat responden yang terdiri dari usia, jenis kelamin, umur. Kemudian untuk analisis bivariat yang menguraikan hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja. Adapun hasil hasil dari pembahasannya sebagai berikut.

B. Interpretasi dan Disikusi Hasil

1. Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa responden dengan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 77 orang atau 40,1% sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 115 orang atau 59,9%. Terlihat bahwa karakteristik jenis kelamin perempuan lebih banyak dibandingkan responden berjenis kelamin laki-laki.

Hal tersebut dikarenakan jumlah siswa perempuan yang terlibat dalam bermain *game* tetap signifikan dan menunjukkan minat yang kuat terhadap aktivitas ini. Penelitian lain menunjukkan bahwa banyak perempuan bermain *game online* untuk menyalurkan hobi dan mengikuti tren, menunjukkan bahwa motivasi mereka untuk bermain *game* tidak hanya terbatas pada hiburan tetapi juga untuk aspek sosial dan identitas (Heri Ardianto,2022).

b. Umur

Hasil dari penelitian menunjukkan dari 192 responden lebih dari sebagian responden adalah berumur 16 tahun dengan jumlah responden 103 orang (53,6%), kemudian untuk umur 17 tahun sebanyak 73 responden (38%), dan untuk kelompok umur 15 tahun ada 16 orang

responden (8,3%).

Dari hasil penelitian di SMA Negeri 13 Bone (2022) menunjukkan bahwa siswa SMA cenderung memilih bermain *game online* sebagai aktivitas utama mereka, terutama saat merasa bosan atau tidak ada kegiatan lain. Ini mengindikasikan tingginya tingkat partisipasi dalam permainan di kalangan remaja.

Pada studi oleh Rangkuti (2021), penelitian ini, ditemukan bahwa remaja berusia 10-19 tahun lebih rentan terhadap kecanduan *game online*, dengan 60% dari responden melaporkan bermain *game* lebih dari 3 jam sehari. Ini menunjukkan prevalensi tinggi dari kebiasaan bermain *game* di kalangan remaja, termasuk mereka yang berusia 16 tahun.

c. Durasi Game

Berdasarkan dari hasil data kuesioner kecanduan *game online* di dapatkan siswa di SMAN 10 Semarang yang mengalami kecanduan *game online* kebanyakan dari mereka sering bermain *game online* lebih dari 2 jam, mereka sulit mengendalikan dorongan untuk bermain *game online*, dan lebih memilih bermain *game online* daripada melakukan aktifitas lain.

Studi oleh Pew Research Center (2018), dalam survei yang dilakukan, ditemukan bahwa sekitar 72% remaja melaporkan bermain *game online* selama lebih dari 2 jam per hari. Penelitian ini menyoroti bahwa durasi bermain *game* di kalangan remaja meningkat seiring dengan kemudahan akses ke perangkat digital.

Dalam sebuah hasil penelitian oleh Rahman dan Ernawati (2022), ditemukan bahwa durasi bermain *game online* yang mencapai 3-4 jam per hari dapat menyebabkan kesulitan berkonsentrasi dan emosional. Kecanduan *game online* diidentifikasi sebagai masalah serius yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan sosial individu

2. Variabel Penelitian

a. Kecanduan *Game Online*

Dalam penelitian ini di dapatkan hasil *kecanduan game online* berat 88(37.0%) mengalami kecanduan berat. Dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa siswa bermain *game online* >2 jam sehari.

Hal ini diperkuat pada penelitian lain dengan hasil kecanduan *game online* berat terjadi karena *game* dianggap sebagai hiburan untuk mengusir rasa jenuh pada tugas sekolah dan pembelajaran saat di sekolah (Baidawi,2019)

Dalam penelitian Nuirdilla(2018) menyatakan bahwa bermain *game online* setiap hari dalam waktu lebih dari 4 jam, maka biasanya akan terjadi masalah seperti gangguan psikolog, gangguan muskuloskeletal, gangguan penglihatan, aspek interaksi sosial, sulit berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, menurunnya motivasi belajar, pemborosan uang jajan. Hal itu tentunya dapat mempengaruhi perubahan sikap pada seorang, yang kemudian dapat cenderung ke tindakan perilaku kekerasan.

Remaja dengan kecanduan *game* yang tinggi tidak dapat membagi waktu antara hiburan dengan kehidupan nyata. Hal ini membuat remaja abai dengan perannya di dunia nyata (Novrialdy, 2019). Semakin tinggi durasi bermain *game online*, akan semakin tinggi pula adiksi yang ditimbulkan. Berdasarkan penelitian Teofanda (2020) terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif. Semakin tinggi intensitas seseorang bermain *game online* maka semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif

b. Perilaku Kekerasan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil perilaku kekerasan berat dengan jumlah 86 responden (44,8%) jadi sebagian besar melakukan perilaku kekerasan seperti berkata kasar, menggebrak meja, dan ada juga yang sampai membanting barang.

Hal ini sejalan dengan penelitian Khaerullah et al (2020) yang

menyatakan bahwa, orang dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika menghabiskan waktu bermain selama 2 - 10 jam/minggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa, banyak pemain yang menghabiskan waktu selama 9 - 12 jam sehari untuk bermain *game online*. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa respon pemain ketika mengalami kekalahan diwujudkan dalam bentuk marah, berkata kasar dan sampai membanting dan memukul gadget.

Sari et al. (2020) menuturkan bahwa *game online* dengan unsur kekerasan dapat memunculkan stimulus melakukan kekerasan. Permainan yang interaktif, dengan memainkan peran kekerasan, dan diberikan imbalan berupa kemenangan atas perilaku kekerasan yang dilakukan dalam permainan tersebut.

Terdapat faktor yang mempengaruhi terhadap hubungan *game online* dan perilaku kekerasan pada penelitian ini yaitu, paparan terhadap konten kekerasan dalam game dapat mempengaruhi cara berfikir dan perilaku pada remaja tersebut. Penelitian oleh Oktavian et al. (2019) menjelaskan bahwa remaja yang terlibat dalam permainan yang menantang dan penuh aksi sering kali mengalami peningkatan agresivitas karena mereka terbiasa dengan situasi kompetitif dan stres dalam permainan. Selain itu, lingkungan sosial dan pengalaman pribadi juga berperan penting dalam membentuk perilaku agresif

C. Analisa Bivariat

Hasil penelitian analisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMAN 10 Semarang.

a. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan.

Hasil analisa hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan menggunakan uji statistik gamma. Hasil olah data pada tabel 4. Didapatkan bahwa nilai signifikan 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan. Nilai korelasi sebesar 0,999 menunjukkan bahwa

kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin tinggi juga orang tersebut berpotensi melakukan tindakan perilaku kekerasan.

Hasil penelitian dari 192 responden diperoleh hasil 88 responden yang termasuk dalam kategori kecanduan berat, dan tingkat perilaku kekerasan 63 responden dalam kategori sangat berat dan 86 dalam kategori berat. Hal ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa semakin berat kecanduannya maka semakin berat juga perilaku kekerasannya.

Dari hasil penelitian saya didapatkan bahwa pada semakin tinggi durasi *game online* dapat mengkaibatkan bersarnya juga perilaku kekerasan pada kategori berat. Penelitian oleh Setiawan dan Gunando (2019) juga mendapati bahwa remaja yang menghabiskan lebih dari 3 jam sehari untuk bermain *game online* memiliki kemungkinan 4 kali lebih besar untuk menunjukkan perilaku kekerasan dibandingkan mereka yang bermain kurang dari 2 jam.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Fajar, 2024), yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* semakin meningkat di kalangan remaja dan berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik mereka, termasuk gangguan tidur dan prokrastinasi. Hasil penelitian juga mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan, seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua. Penelitian ini mencatat bahwa banyak remaja bermain *game* lebih dari 3 jam sehari.

Berdasarkan dari hasil kuesioner yang telah saya teliti, banyak dari siswa yang mengisi setuju pada pernyataan bahwa, “jika saat marah, saya akan merusak barang yang ada di sekitar kita”. Hal tersebut. Menurut Ratu (2023) pada penelitiannya, kecanduan *game online* dapat meningkatkan perilaku agresif di kalangan remaja, termasuk tindakan merusak barang. Penelitian menemukan bahwa ketika remaja kalah dalam permainan atau mengalami gangguan teknis, mereka cenderung meluapkan kemarahan dengan memukul atau membanting perangkat.

Hasil penelitian Isnaini et al (2021) menyimpulkan bahwa agresif verbal dapat disebabkan oleh intensitas bermain game online yang tinggi. Perilaku agresif disebabkan kegagalan pemain untuk meraih kemenangan, karena setiap kenaikan level permainan akan diimbangi dengan tingginya kesulitan untuk meraih kemenangan. Tak jarang banyak pemain yang mengalami kekalahan melakukan perilaku agresif, seperti berkata kasar, mengumpat dan mengancam sebagai bentuk ungkapan kekesalan/kegagalan yang dialaminya.

Penelitian Oktalia (2019) menyimpulkan bahwa perilaku agresif pada seseorang disebabkan oleh proses peniruan atau model. Remaja membawa perilaku agresif ketika Ia mengamati model yang juga berperilaku agresif. Ketika seseorang melihat model yang berperilaku agresif, maka lama kelamaan akan membawa perilaku agresif juga ke dalam dirinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Khaerullah et al (2020) yang menyatakan bahwa, orang dikatakan mengalami kecanduan game online jika menghabiskan waktu bermain selama 2 - 10 jam/minggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa, banyak pemain yang menghabiskan waktu selama 9 - 12 jam sehari untuk bermain game online. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa respon pemain ketika mengalami kekalahan diwujudkan dalam bentuk marah, berkata kasar dan sampai membanting dan memukul gadget

Remaja yang kecanduan *game online* cenderung melakukan perilaku kekerasan lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tidak mengalami kecanduan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Oktalia (2019) menunjukkan bahwa, responden yang mengalami kecanduan game online tinggi cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu sebesar 80.6%. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji chi-square didapatkan p-value sebesar $0,000 < \alpha (0.05)$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian hanya terbatas pada satu angkatan saja, sehingga peneliti tidak dapat sepenuhnya mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan secara menyeluruh pada remaja SMAN 10 Semarang.

E. Implikasi Keperawatan

Hasil penelitian mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA didapatkan data bahwa terdapat hubungan.

1. Profesi

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan para pembaca khususnya keperawatan jiwa untuk mengetahui mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA.

2. Institusi

Penelitian ini menjadi informasi untuk universitas atau institusi pendidikan terkait hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA. Selain itu juga untuk fakultas ilmu keperawatan bisa menjadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. Masyarakat

Penelitian ini menjadi informasi tentang *game online* dan perilaku kekerasan kepada masyarakat, serta pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan media digital.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Karakteristik responden data demografi (Usia dan jenis kelamin) berdasarkan usia mayoritas responden usia 15 – 17 tahun dan responden berjenis kelamin laki- laki dan perempuan sebanyak 192 responden.
2. Sebagian besar responden kecanduan *game online* berada pada tingkat berat sebanyak 88 orang atau 45,8%
3. Sebagian besar responden melakukan perilaku kekerasan berada pada tingkat berat sebanyak 86 orang atau 44,8%
4. Hasil penelitian didapatkan nilai signifikan yaitu 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA adalah bermakna. Nilai *Corelation coefficient* sebesar 0,717 menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin berat angka kecanduan *game online* maka semakin berat juga angka perilaku kekerasan.

B. Saran

1. Bagi Remaja

Pembatasan Waktu Bermain: Disarankan agar remaja membatasi waktu bermain *game online*, terutama yang mengandung unsur kekerasan, untuk mengurangi risiko kecanduan dan dampak negatif terhadap perilaku.

2. Bagi Orang Tua

Pengawasan dan Komunikasi: Orang tua sebaiknya lebih aktif dalam mengawasi permainan anak dan melakukan komunikasi terbuka tentang konten *game* yang dimainkan. Ini termasuk menjelaskan dampak negatif dari *game* berunsur kekerasan..

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mengadakan program edukasi tentang dampak *game online* terhadap perilaku agresif serta menyediakan layanan konseling untuk membantu siswa yang menunjukkan perilaku agresif. Sekolah dapat

berkolaborasi dengan orang tua untuk memantau perkembangan perilaku remaja dan menciptakan lingkungan belajar yang aman.

4. Bagi Profesi Keperawatan

Perawat perlu memberikan edukasi kepada remaja dan orang tua mengenai risiko kecanduan *game online* serta dampaknya terhadap kesehatan mental dan perilaku. Menggunakan pendekatan yang bersahabat dalam memberikan informasi tentang bahaya *game online* dan menawarkan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- Amirah, W. N. (2021). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Anggrahitha Langening P, P. (2020). *Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Merokok pada Remaja Laki-Laki di SMP Negeri 37 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Riau).
- Ardiansyah, F., & Aprianti, K. (2020). Pengaruh Keragaman Produk Dan Lokasi Penjualan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Kantin Yuank Kota Bima. *BRAND Jurnal Ilmiah Manajemen Pemasaran*, 2(2), 163-169.
- Ardiati, A. N. (2019).
- Asnel, R., & Kurniawan, C. (2020). Analisis Faktor Kelelahan Mata pada Pekerja Pengguna Komputer. *Jurnal Endurance* Penyebab Perilaku Sosial Yang Menyimpang Pada Usia Remaja Serta Peran Orang Tua. *Inspirasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 20(1), 743-749.
- Astriani, R. D. (2023). *Faktor Hubungan Pengetahuan Dengan Perilaku Personal Hygiene Saat Menstruasi Pada Remaja Putri Di Smp Negeri 2 Ponorogo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Aulia, S. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan*.
- Budiman, Z. (2023). *Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Fauzia, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 80-85.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.

- Gulo, H. N. H., Zebua, E., & Zalukhu, Y. (2023). Implementasi Marketing Mix Dalam Meningkatkan Jumlah Nasabah Pada Produk Tabungan Emas di PT. Pegadaian Cabang Gunungsitoli. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 6309-6318.
- Herpan, H., & Wardani, Y. (2020). Analisis kinerja perawat dalam pengendalian infeksi nosokomial di RSUD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta. *Kes Mas: Jurnal Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Daulan*, 6(3), 24846.
- Ibrahim, A. (2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Intan Barokah, I. (2021). *Asuhan Keperawatan pada pasien perilaku kekerasan dalam pemenuhan kebutuhan Lingkungan* (Doctoral dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta).
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- Kurniawan, D., Kumalasari, G., & Fahrany, F. (2020). Keperawatan Jiwa Keluarga Terapi Psikoedukasi Keluarga ODGJ.
- Maha, N. (2019). *Pendokumentasian Asuhan Keperawatan Pada Pasien Jiwa*.
- Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2020, September). Kecanduan *Game online* Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 43-51).
- Nanda, A. P., Pramono, D. E. H., & Hartati, S. (2020). Menentukan Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Pelayanan Akademik Menggunakan Metode Algoritma K-Means. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 11(1), 23-28.
- Putri, W. I. (2023). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Dan Tingkat Kecemasan pada Remaja di SMPN 1 Puspahiangan.
- Rachmawati, D. (2019). *HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET terhadap interaksi sosial remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan *Game online* pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85-90.
- Rinjani, S., Murandari, M., Nugraha, A., & Widiyanti, E. (2020). Efektivitas Terapi Psikoreligius Terhadap Pasien Dengan Halusinasi. *Jurnal Medika Cendikia*, 7(02), 136-144.
- Rusdiana, A. (2021). Instrumen Penelitian Kualitatif.
- Ryanti, D. E., & Damaiyanti, M. (2021). Hubungan Frustrasi dengan Perilaku Kekerasan pada Remaja: Literature Review. *Borneo Studies and Research*, 3(1), 352-361.
- Sandra, O. (2022). *Hubungan Insentif dengan Motivasi Kerja Pegawai di RSUD Arosuka Kabupaten Solok tahun 2022* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT).
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Setyorini, W., Tamara, F., & Khotimah, S. (2024). PENGARUH PELATIHAN KERJA TERHADAP PENINGKATAN KINERJA KARYAWAN DI PERUMDA BPR MARUNTING SEJAHTERA KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT. *JURISTEK*, 11(2).
- Siregar, S. L. (2022). Manajemen Asuhan Keperawatan Jiwa Pada Tn. D Dengan Masalah Risiko Perilaku Kekerasan Melalui Strategi Pelaksanaan (SP 1-4): Studi Kasus.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen Penelitian.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. Unj press.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.

- Untari, S. N. (2021). *Asuhan keperawatan jiwa pada pasien dengan resiko perilaku kekerasan* (Doctoral dissertation, Perpustakaan Universitas Kusuma Husada Surakarta).
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Penerbit Widina.
- Yulianti, T. S., & Ariasti, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental Emosional Masyarakat Di Dukuh Gumuk Sari Dan Gerjen, Pucangan, Kartasura. *KOSALA: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(2), 53-62.
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36-39.
- Zahara, R. (2021). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Dengan Produktivitas Kerja Pada Karyawan PT Saka Mitra Sejati Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

