

**GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA
SEKOLAH**

**PROPOSAL
KARYA TULIS ILMIAH
(*LITERATURE REVIEW*)**

BAYU RAMA WICAKSANA
P17210183084



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN MALANG

2021

GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Proposal Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu persyaratan
Menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III Keperawatan Malang
Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

BAYU RAMA WICAKSANA

P17210183084



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN MALANG
2021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bayu Rama Wicaksana

NIM : P17210183084

Jurusan :Keperawatan Malang Program Studi : DIII Keperawatan Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul **“Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah”** sepenuhnya karya hasil pemikiran sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya merupakan plagiasi dari karya orang lain.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini hasil plagiasi baik sebagian maupun keseluruhannya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 10 Juli 2021

Mengetahui

Pembimbing

Yang membuat pernyataan,

Kissa Bahari, S.Kep.,NsM.Kep. PhDNS

NIP. 197301101997031003

Bayu Rama Wicaksana

P17210183084

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus oleh Bayu Rama Wicaksana (P17210183084) dengan judul “**Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah**” telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Malang, 10 Juli 2021 Mengetahui

Pembimbing



Kissa Bahari, S.Kep.,NsM.Kep. PhDNS

NIP. 197301101997031003

ABSTRAK

Bayu Rama Wicaksana (2021). Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah. Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus, Program Studi Diploma III Keperawatan Malang, Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Pembimbing Kissa Bahari, S.Kep., Ns, M.Kep. PhD.N.

Kecanduan game online adalah kegiatan berulang yang menjadi kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional. Tujuan penelitian ini adalah Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online beserta penyebabnya. Metode penelitian menggunakan deskriptif studi kasus yang melibatkan 2 subjek anak usia sekolah yang mengalami kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi mengenai gambaran perilaku sehari-hari subjek yang kecanduan *game online*. Teknik analisa data secara kualitatif dan disajikan dalam bentuk naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden 1 dan responden 2 terdapat 7 komponen kecanduan game online yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problems*. Hasil penelitian disimpulkan kedua subjek yang mengalami kecanduan game online memiliki perubahan perilaku yang meliputi: (1) Bermain game memiliki makna yang penting (2) Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain game (3) Perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran game (4) Kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain game online (5) Bermain game secara berulang-ulang (6) Konflik dengan orang tua (7) Mengalami penurunan kesehatan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi.

Kata kunci : gambaran perilaku kecanduan *game online*, anak usia sekolah

ABSTRACT

Bayu Rama Wicaksana (2021). Overview of Online Game Addiction Behavior in School Age Children. Scientific Paper Case Study, Diploma III Nursing Study Program Malang, Department of Nursing, Health Polytechnic of the Ministry of Health Malang. Advisor Kissa Bahari, S.Kep., Ns, M.Kep. PhD.N.

Online game addiction is a repetitive activity that becomes a hobby and addiction also causes negative impacts that harm the person concerned so that social and emotional problems arise. The purpose of this study is that this study was conducted with the aim of understanding in depth the behavior of school-age children who are addicted to online games and their causes. The research method uses a descriptive case study involving 2 subjects of school-age children who are addicted to online games. Data collection techniques used in-depth interviews and observations about the daily behavior of subjects who are addicted to online games. Data analysis techniques are qualitative and presented in narrative form. The results showed that respondent 1 and respondent 2 had 7 components of online game addiction, namely salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict and problems. The results of the study concluded that the two subjects who were addicted to online games had behavioral changes that included: (1) Playing games had an important meaning (2) There was a desire to increase playing time (3) Changes in feeling to be happy with the presence of the game (4) Difficulty in playing games. leaving the activity of playing online games (5) Playing games repeatedly (6) Conflicts with parents (7) Having decreased physical health and behavioral and emotional deviations.

Keywords: description of online game addiction behavior, school age children

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya serta orang tua yang tidak pernah berhenti memberikan doa, semangat dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal karya tulis ilmiah dengan judul “Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan *Game Online*” Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi Tugas Akhir dan sebagai salah satu persyaratan dalam menempuh Ujian Akhir Program di Program Studi Diploma III Keperawatan Malang Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

Atas terselesaikannya Proposal ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang yang telah membantu dalam proses pembelajaran dan penyediaan sarana dan prasarana.
2. Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang yang telah membantu dalam proses pembelajaran dan penyediaan sarana dan prasarana.
3. Ketua prodi DIII Keperawatan Malang yang telah membantu dalam proses penyusunan proposal ini, proses perijinan dan penyediaan sarana prasarana
4. Bapak Kissa Bahari, S.Kep., Ns, M.Kep. PhDNS, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah
5. Ibu Dr. Tri Anjarwarni, S.Kp., M.Kep., yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan masukan kepada penulis.

6. Teman seperjuangan angkatan 2018, yang telah memberikan dukungan, kritik dan saran dalam penulisan ini.
7. Terimakasih pada sahabat-sahabat yang selalu memberi semangat dan dukungan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan dorongan dan bantuannya selama penyusunan proposal ini.

Penulis berharap semoga Proposal Karya Tulis Ilmiah Studi Kasus ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Malang, Februari 2021



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
BAB I	11
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	14
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kecanduan <i>game online</i>	15
2.1.1 Definisi kecanduan <i>game online</i>	15
2.1.2 Aspek kecanduan <i>game online</i>	16
2.2 Faktor Penyebab Kecanduan <i>game online</i>	19
2.3 Faktor penyebab anak bermain <i>game online</i>	20
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Studi Kasus	22
3.2 Subjek Penelitian.....	22
3.3 Lokasi dan Waktu Peneltian.....	22
3.4 Fokus Studi dan Definisi Operasional.....	23
3.4.1 Fokus studi	23

3.4.2 Definisi Operasional.....	23
3.5 Instrument Penelitian	25
3.6 Analisa Data	25
3.7 Etika Penelitian.....	25
BAB IV	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil Penelitian Studi Kasus	28
4.1.1 Data Umum Subjek Penelitian	28
4.1 Data Umum Kedua Subjek.....	28
4.1.2 Data Fokus Subjek Penelitian.....	29
4.1.3 Pembahasan	33
4.2 Keterbatasan Penulisan.....	37
BAB V.....	38
PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	38
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian	38
5.2.2 Bagi Orang Tua Subjek	38
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : <i>Plan of Action</i>	43
Lampiran 2: Surat Ijin Pengambilan Data.....	44
Lampiran 3: Lembar Penjelasan Penelitian.....	46
Lampiran 4 : Lembar Pernyataan Persetujuan (<i>Inform Cosent</i>)	48
Lampiran 5: Lembar Pedoman Wawancara.....	52
Lampiran 6 : Lembar Pedoman Observasi	54
Lampiran 7 : Hasil Transkrip Wawancara subjek AD	58
Lampiran 8 : Hasil Observasi subjek AD.....	60
Lampiran 9 : Transkrip Wawancara subjek CA	61
Lampiran 10 : Hasil Observasi subjek CA.....	65
Lampiran 11 : Lembar Bimbingan	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era saat ini Ponsel merupakan salah satu kebutuhan dasar yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Diperkirakan sekitar 4,5 miliar orang menggunakan ponsel di seluruh dunia dan tidak mengherankan jika sebagian besar dari jumlah ini terdiri dari pemuda dan anak. Telepon sendiri merupakan bagian integral dari kelangsungan hidup dan beberapa bahkan telah pergi sejauh mengatakan bahwa mereka lebih baik pergi tanpa makanan selama sehari daripada tanpa ponsel mereka. (Davazdahemami, Hammer, & Soror, 2016)

Pada tahun 2018, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan ada 171,17 juta jiwa dari populasi penduduk Indonesia saat itu yaitu 264,16 juta orang adalah pengguna internet aktif atau sekitar 64,8% jika diprosentasekan. Pulau Jawa sendiri berada di peringkat pertama dengan 55,7% dan Jawa Timur berada pada peringkat ketiga dengan jumlah 13,5% di Pulau Jawa.

Data biro Humas Kominfo menunjukkan bahwa menunjukkan sekitar 30 juta anak milenial aktif bermain game setiap harinya mencapai 30 juta jiwa pemain dan diduga sebagai pengguna *game online* tertinggi (Setu, 2019). Kebanyakan dari para pengguna internet mengonsumsi internet selain untuk mencari informasi secara cepat dan mudah, mereka juga menggunakan internet

sebagai pengisi waktu luang, atau saat bersantai, dan bersenang senang. Salah satu contohnya yaitu penggunaan sosial media untuk menonton video/film, bercakap cakap hingga bermain *game online*. (Setu, 2019)

Hardinsyah dan Supariasa (2016) mengungkapkan anak usia sekolah adalah anak yang berumur 6-12 Tahun. Di usia ini, anak lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Anak beresiko terjadi kecanduan *game online*. WHO mengatakan bahwa orang tua seringkali tidak menyadari bahwa waktu berlebih yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game dapat membawa dampak negatif terhadap masa depan mereka. Kecanduan game online dapat berdampak buruk dalam waktu dekat maupun jangka panjang. Anak yang kecanduan akan mengalami gangguan tidur, kurang nafsu makan, mengisolasi diri dan lupa waktu. Efek jangka panjang jika anak mengalami kecanduan menyebabkan tingkat kesehatan anak turun akibat kurang tidur dan makan, yang juga bisa menjadikan anak lebih emosional dan tidak bisa konsentrasi terhadap akademiknya. Fenomena kecanduan game online juga berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Gentile, menyatakan bahwa anak dapat mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun. Terlalu lama bermain video game juga menjadikan dua kali lebih tinggi tingkat risiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif, ketika bermain bersama teman-teman di sekolah (Adhani, 2018).

Suryanto (2015) dalam jurnalnya mengatakan bermain *game online* juga memiliki dampak yang positif. Dampak positifnya adalah pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain *game* juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan *game* juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*. Beberapa tipe *game* seperti *game* action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah, 2013).

Sehingga berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang gambaran kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku anak usia sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku dan faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online beserta penyebabnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan bukti berbasis praktis (*evidence based practice*), tentang kecanduan game online yang dialami anak usia sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan mengenai kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

2. Orang Tua subjek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi atau referensi bagi orang tua untuk menghindari dampak buruk dari *game online*.

3. Bagi Subjek

Hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran bagaimana pengaruh dari *game online* dan kerugian yang diperoleh bila mengalami kecanduan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan *game online*

2.1.1 Definisi kecanduan *game online*

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan kecanduan berasal dari kata candu yang memiliki arti suatu kegemaran yang membuat orang tersebut ketagihan. Dalam kamus istilah psikologi (Hassan, 2018), kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidakmampuan untuk menghindari zat tertentu yang disebabkan oleh pemakaian berlebih dan sudah membiasa.

Menurut Arthur T. Hovart (dalam Kusumadewi, 2009) mendefinisikan kecanduan adalah, suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang hingga orang tersebut bersedia mengeluarkan uang untuk membayar harga (menimbulkan dampak negatif). Young (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* adalah suatu kegiatan yang menghabiskan berjam-jam hidup sebagai "orang lain" dan menguras emosi namun meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain *game online* dan mengabaikan kegiatan selain itu seperti kehidupan sosial, belajar, hobi, dan waktu tidur. Menurut Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) Individu dapat dikatakan seorang kecanduan *game online* dengan ciri-ciri bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu, rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih dari 4 jam per harinya, dan bermain lebih dari 4 jam di hari kerja dengan mempertimbangkan waktu standar hari kerja adalah 8 jam sehingga dikategorikan sebagai aktivitas berlebihan (*excessive*).

Berdasarkan uraian definisi kecanduan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecanduan *game online* adalah kegiatan berulang yang menjadi kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional.

2.1.2 Aspek kecanduan *game online*

Untuk aspek atau indikator dari kecanduan *game online* ini sama hanya dengan aspek kecanduan yang lain, hanya saja kecanduan *game online* lebih ditekankan kepada golongan kecanduan psikologis daripada golongan kecanduan fisik. Lalu untuk aspek dari kecanduan *game online* sendiri menurut (Chen & Chang, 2009) memiliki minimal empat aspek. Keempat aspek tersebut adalah.

1. *Compulsion* merupakan dorongan kuat dari dalam diri untuk melakukan secara terus-menerus. Perilaku yang timbul akibat kecanduan *game online* pada aspek ini adalah seseorang memiliki dorongan yang kuat dari dalam diri untuk bermain *game online* terus-menerus.
2. *Withdrawal Symptoms* (Gejala dari pembatasan atau penarikan diri) merupakan perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Perilaku yang timbul akibat kecanduan *game online* pada aspek ini adalah pemain *game online* merasa tidak bisa menjauhkan diri dari *game online*.

3. *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Perilaku yang timbul akibat kecanduan *game online* pada aspek ini adalah aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.

4. *Interpersonal and Health Related Problem* dimana persoalan tentang hubungan atau interaksi individu dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Dampak dari aspek ini adalah seseorang yang kecanduan *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan sosial di sekitarnya karena terpaku akan permainan yang dimainkan. Sering juga dijumpai anak yang tertarik kecanduan *game online* lebih asyik bertemu relasi atau temannya melalui *game online* tanpa harus bertatap muka, namun tetap saja tidak peduli dengan hubungan interpersonal dengan sosial di sekitarnya.

Lemmens (2009) mengembangkan kriteria dari seseorang yang kecanduan *game online* menjadi tujuh indikator yang meliputi:

1. *Salience* (Memiliki arti yang penting)

Bermain *game online* dirasa menjadi prioritas karena dianggap kegiatan paling penting dalam kehidupannya dan menguasai pikirannya (keasyikan), perasaan (merasa selalu menginginkannya/mengidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebih). Perilaku yang timbul dari seseorang

yang kecanduan *game online* pada aspek ini seseorang menganggap bermain *game online* adalah hal yang paling penting dalam kehidupannya dan tanpa disadari aktivitas bermain *game online* mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Proses ketika seseorang menghabiskan lebih sering atau lebih banyak waktunya untuk bermain *game online*. Perilaku yang timbul dari seseorang yang kecanduan *game online* pada aspek ini adalah aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya.

3. *Mood modification* (Perubahan perasaan)

Pemain game online akan merasakan suatu perubahan mood/ perasaan yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

4. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Perilaku yang timbul dari seseorang yang kecanduan *game online* pada aspek ini adalah pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan.

5. *Relapse* (Kambuh)

Adanya dorongan untuk melakukan kembali hingga sampai berulang kali untuk bermain *game online* setelah berhenti dalam jangka waktu tertentu atau pada masa kontrol.

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. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

7. *Problems* (Masalah)

Bermain game mengganggu aktivitas lain seperti bekerja, sekolah, dan sosialisasi yang menyebabkan gangguan intrapsikis dan kehilangan kontrol.

Adapun untuk menentukan kecanduan atau tidaknya, Lemmens (2009) mengatakan bahwa seorang yang dikatakan kecanduan bila sudah memiliki tanda - tanda lebih dari 4 komponen di atas.

2.2 Faktor Penyebab Kecanduan *game online*

Menurut Lemmens 2009, Usia Anak sekolah adalah usia paling rentan terhadap penggunaan *game online*. Masa kanak kanak adalah transisi menuju usia remaja. Teori perkembangan psikososial Erikson menyatakan bahwa masa transisi kanak

kanak ke usia remaja berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2007). Menurut Papalia, Old, & Feldman (2008), dalam Febriandari (2016), Identitas diri adalah suatu konsepsi mengenai diri, penentuan tujuan, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh oleh individu. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat menyelesaikan krisis yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada masa remaja yaitu identitas versus kebingungan peran. Penyelesaian terhadap krisis yang muncul tersebut merupakan tugas utama individu pada masa remaja. Oleh karena itu identitas diri dapat terbentuk melalui interaksi yang terjadi antara orang tua, anggota keluarga dan teman sebaya. Tetapi anak yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online akan menghambat proses interaksi, kematangan identitas dirinya. Febriandari (2016), Anak yang kecanduan game online juga bisa membuat anak menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan game online tersebut.

2.3 Faktor penyebab anak bermain *game online*

Penggunaan handphone (HP) pada anak usia sekolah sekarang sudah menjadi hal yang biasa, banyak anak-anak yang lebih sering bermain handphone (HP) daripada bermain dengan teman-temannya. Hal itu karena terdapat hambatan aktivitas kehidupan siswa tersebut baik di rumah maupun di sekolah seperti : saat berada di dalam rumah orang tua mereka kurang memperhatikan anak karena mereka sibuk bekerja, sedangkan saat di sekolah anak tersebut tidak diterima oleh teman sebaya sehingga anak tersebut hanya duduk sendiri di dalam

kelas. Penelitian Rahma (2015), menunjukkan bahwa 4 terhambatnya aktivitas anak membuat anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan handphone (HP) mereka untuk bermain game online

Penelitian Supendi (2012) juga menyatakan bahwa ada dua faktor penyebab anak bisa kecanduan bermain game online, yaitu faktor internal dan eksternal Faktor internal yaitu keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, dan kurangnya self control dalam diri anak. Faktor eksternal berupa lingkungan yang kurang terkontrol karena teman-teman anak juga banyak bermain game online, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai les atau kegiatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Studi Kasus

Metode penelitian ini adalah deskriptif dalam bentuk studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian terhadap sebuah kasus secara mendalam dengan riset sistematis pada kelompok kecil/ unit tunggal. Studi kasus menurut Nursalam (2016) adalah merupakan penelitian yang mencakup pengkajian bertujuan memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat maupun karakter yang ada dari suatu kasus, dengan kata lain bahwa studi kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ada 2 orang yaitu anak usia sekolah dengan kecanduan *game online* beserta salah satu orang tua dari subjek. Adapun kriteria inklusi subjek penelitian yang diambil adalah :

- a. Anak usia Sekolah dengan usia 10 dan 12 tahun
- b. Anak usia Sekolah bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu atau lebih dari 4 jam per harinya,

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan di Daerah Malang tepatnya pada 2 Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Samaan, RT 04 RW 05, Kota Malang pada Bulan Maret 2021.

3.4 Fokus Studi dan Definisi Operasional

3.4.1 Fokus studi

Studi kasus ini yang menjadi fokus studi adalah gambaran kecanduan *game online* pada Anak Usia Sekolah.

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna peneliti (Setiadi, 2013). Sehingga pada definisi operasional dapat ditentukan parameter yang dijadikan ukuran dalam penelitian.

Tabel 3.4.2 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur
1.	Kecanduan <i>game online</i> pada anak usia sekolah	Kecanduan <i>game online</i> adalah kegiatan memainkan <i>game online</i> yang menjadi kebiasaan bermain <i>game online</i> selama 4 kali dalam seminggu dan lebih dari 4 jam per harinya oleh anak usia sekolah dengan rentang usia 6-12 tahun berdasarkan 7 komponen Teori Lemmen.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain <i>game</i> memiliki makna yang penting (<i>Salience</i>), 2. Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain <i>game</i>, 3. Perubahan perasaan signifikan setelah bermain <i>game</i>, 4. Merasa kehilangan jika tidak terpenuhi, 5. Dorongan untuk bermain <i>game</i> kembali, 6. Adanya konflik interpersonal, 7. Timbulnya masalah mendadak dan kehilangan kontrol. 	<p>Observasi dan wawancara mendalam (In-Depth Interview)</p> <p>* Mampu mengontrol dampak <i>game online</i> apabila < 4 komponen</p> <p>* Tidak mampu mengontrol dampak <i>game online</i> bila ≥ 4 komponen</p>

3.5 Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Peneliti akan menggunakan instrument atau alat ukur berupa lembar observasi, panduan wawancara dan *voice recorder*.

3.6 Analisa Data

Data hasil wawancara diolah dengan cara menuliskan hasil wawancara tersebut dalam bentuk transkrip berdasarkan hasil rekaman suara. Hasil transkrip wawancara diberikan kembali ke subjek untuk memvalidasi kembali kebenaran apa yang sudah diceritakan subjek. Selanjutnya peneliti membaca kembali transkrip hasil wawancara kemudian difokuskan pada kalimat-kalimat yang secara langsung berhubungan dengan fokus studi. Kemudian menganalisis transkrip tersebut dengan cara menginterpretasikan hasil wawancara menjadi kata-kata kunci, sub kategori, kategori, dan tema.

Hasil observasi diolah dengan cara mencatat ciri fisik yang terkait dengan tanda tanda kecanduan *game online* sesuai parameter Lemmens (2009). Hasil observasi digunakan untuk memvalidasi adanya kesesuaian atau tidak dari hasil wawancara.

3.7 Etika Penelitian

Secara umum prinsip etika dalam penelitian menurut Nursalam (2008) dibagi menjadi 3 bagian yaitu prinsip manfaat dan tidak merugikan, prinsip menghargai hak asasi manusia, dan prinsip keadilan.

1. Prinsip Manfaat (*Beneficiency*) dan Prinsip Non-Maleficience

Partisipasi subjek dalam penelitian dihindarkan dari keadaan yang tidak menguntungkan dengan cara peneliti akan meyakinkan subyek bahwa partisipasinya dalam penelitian akan dipergunakan sebagai kajian ilmiah secara akademis. Penelitian ini juga bermanfaat bagi subjek dalam mencegah dan menghindari dampak negatif dari *game online*.

Penelitian ini juga beresiko mengganggu aktifitas subjek sehari – hari. Oleh karena itu, wawancara dan observasi dalam penelitian ini akan dibatasi hanya sampai 30 menit atau sesuai kesepakatan dengan subjek.

2. Prinsip menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*)

Untuk memenuhi prinsip menghormati harkat dan martabat subjek. Peneliti akan menjelaskan tujuan, manfaat, prosedur, serta peran calon subjek penelitian. Peneliti meminta subjek untuk menandatangani *informed consent* jika bersedia menjadi partisipan. Peneliti juga memberi kesempatan kepada calon subjek untuk mempertimbangkan keputusan untuk menerima atau menolak menjadi subjek penelitian.

3. Prinsip Kerahasiaan (*right to privacy*)

Untuk menjaga prinsip kerahasiaan nama subjek hanya akan menggunakan kode saja (anonim). Peneliti berkewajiban tidak akan mempublikasikan identitas partisipan dengan hanya menyebutkan nama inisial. Peneliti menjamin kerahasiaan informasi yang didapat dari subjek penelitian dengan menyimpan data dalam bentuk rekaman yang hanya bisa diakses oleh peneliti yang akan disimpan selama 5 tahun dan kemudian akan dimusnahkan

dengan cara menghapus setiap rekaman. Sedangkan data dalam bentuk *hardfile* akan disimpan oleh peneliti dan institusi yang memiliki hak publikasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas dan diuraikan hasil studi kasus tentang gambaran kecanduan game online pada anak sekolah di wilayah Kelurahan Samaan Kota Malang yang dilakukan pada tanggal 10 Maret sampai 16 Maret 2021. Peneliti menyampaikan tentang gambaran umum, tempat penelitian dan responden, data khusus serta hasil penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah dua anak usia sekolah umur 11 tahun dan 12 tahun.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti menjelaskan tujuan, maksud dan prosedur penelitian. Setelah rencana penelitian disetujui oleh subjek penelitian, subjek diminta menandatangani *informed consent*. Lalu peneliti membuat kesepakatan dengan responden untuk melakukan wawancara pada tanggal 10 Maret 2021 dan 13 Maret 2021.

4.1 Hasil Penelitian Studi Kasus

4.1.1 Data Umum Subjek Penelitian

Peneliti melakukan kunjungan ke rumah AD dan CA pada tanggal 5 Maret 2021. Peneliti melakukan *informed consent* untuk menjelaskan prosedur penelitian dan meminta persetujuan pada kedua subjek beserta orang tua untuk diwawancara tanggal 10 Maret 2021 pada subjek AD dan 13 Maret pada subjek CA. Berikut akan disajikan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada subjek.

4.1 Data Umum Kedua Subjek

No.	Data	Hasil	
		Subjek Pertama	Subjek Kedua
1.	Nama	AD	CA
2.	Umur	11 tahun	12 tahun
3.	Jenis Kelamin	Laki-laki	Laki-laki
4.	Pendidikan	5 SD	6 SD

4.1.2 Data Fokus Subjek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memperoleh data dari 2 subjek, yaitu AD dan CA, serta wawancara dengan orang tua kedua subjek. Observasi dilaksanakan pada pada hari yang sama saat peneliti melakukan wawancara dengan kedua subjek. Setelah melakukan *informed consent* pada subjek, peneliti langsung melakukan pengambilan data pada subjek pertama (10 Maret 2021) dan Subjek kedua (13 Maret 2021). Observasi dan wawancara dilakukan selama 3 hari.

Hasil penelitian menunjukkan ciri ciri perilaku kecanduan anak usia sekolah pada 2 subjek adalah sebagai berikut :

1. Bermain *game* memiliki makna yang penting

Game online dirasa membuatnya merasa puas dan memberikan rasa senang saat mengalahkan lawannya, dapat mencapai level tertentu, serta perhatian dari teman-temannya saat ia memenangkan suatu pertandingan. Hal ini dibuktikan dengan adanya statement dari subjek berikut yaitu

“Kalau nggak main itu kayak ada yang kurang soalnya nanti ketinggalan sama rangking game nya temen-temen” dan statement *“Setiap hari pengennya main, tapi kalau mama mbolehkan (mengijinkan)”*. (AD)

“bikin seneng sama lega, ketawa sama temen-temen ini mas (sambil

menunjuk teman-temannya yang sedang bermain. Biasanya cuman 1 jam-2jam disini mas, 1 jam nya 2000 soalnya” “bosen mas belajar terus, nanti kalau ujian aja belajarnya”. (CA)

2. Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain *game*

Dari data yang didapatkan peneliti, ia rata-rata kedua subjek bermain sekitar 4-5 jam di hari biasa dan 7-8 jam saat hari libur. Jumlah waktu bermain ini didapatkan wawancara dengan orang tua subjek. Subjek AD mulai aktif bermain *game online* dari kelas 3 SD hingga saat ini duduk di kelas 5 SD. Pada awal bermain, AD hanya dibatasi oleh orang tuanya untuk bermain sekitar 1-2 jam dan terjadi penambahan jumlah waktu bermain saat ini. Sedangkan subjek CA rata-rata bermain sekitar 3 jam di hari biasa dan hampir 6 jam saat hari libur. Penambahan jumlah waktu bermain karena ada dorongan tersendiri untuk selalu bermain *game online*. Penambahan waktu bermain *game online* didasari dari banyaknya misi atau capaian tersendiri yang belum dicapai oleh subjek. Hal ini dibuktikan dengan adanya statement dari subjek yaitu

“kalau hari libur sama mama gapapa main lama, biasanya abis sarapan langsung login (memasuki aplikasi), sampai nanti siang makan lagi, kalau sekolah cuman sebentar harus sekolah dulu” “kalau lama mainnya nanti rank (level karakter yang dipakai) nya tinggi, dapet skin (hadiah dari setiap kenaikan level)” (AD)

“biasanya main disini (tempat penyewaan wifi) 1 jam. kalau punya uang nambah 1 jam mas, tapi nanti diurmah main lagi dikamar”

“biar cepet-cepet mytic (level tertinggi di game Mobile Legend)”. (CA)

3. Perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran *game*

Subjek AD memilih memainkan *Game Free Fire* sedangkan Subjek AC memilih *game online Mobile Legend*. Meskipun berbeda jenis *game*, Mereka memiliki alasan yang sama untuk bermain *game* secara terus menerus. Mereka bermain *game* karena mereka merasa *game online* dapat digunakannya sebagai pelarian dari kejenuhanya selama dirumah dan selama pembelajaran online Setiap mereka menyelesaikan satu sesi atau tingkatan dan mendapatkan capaian level, kedua subjek terlihat bahagia seperti tersenyum, berteriak untuk berselebrasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya statement dari subjek yaitu,

“seneng banget sama puas kalau dapet skin free fire” Serta *“biar nggak bosan dirumah cuman disuru belajar”* (AD)

“Bisa ngilangin bosan dirumah mas, luega mas kalau mytic tapi susah”. (CA)

4. Kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain *game online*

Dari data yang didapatkan peneliti, kedua subjek akan emosi bila permainan *game* nya dibatasi. Hal ini dibuktikan dengan jawaban subjek saat ditanya mengenai perasaan mereka saat orang tua membatasi bermain *game*.

“marah soalnya ngga dibolehin mama, biasanya nangis” (AD)

“mungkin marah mas” (CA)

Hasil wawancara dengan orang tua kedua subjek didapati bahwa kedua orang tua sangat kewalahan untuk membatasi waktu penggunaan *handphone* dan menarik anaknya dari kegiatan *game online*.

“Waduh mas susah sekali mengatur waktu anak saya ini, kadang marah itu loh kalau dibatasi. Pokoknya saya mewajibkan kalau sudah belajar tidak apa-apa main game tapi tidak boleh lama-lama” (Orang tua subjek AD)

“pernah mas apalagi kalau sudah diingatkan karena sudah malam. Kadang harus dijemput disana mas (tempat penyewaan wifi). (Orang tua subjek CA)

5. Bermain *game* secara berulang-ulang

Dari hasil yang didapatkan peneliti, kedua subjek memiliki keinginan untuk bermain *game* secara berulang-ulang dan terus menerus. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek ketika ditanya apakah mereka memiliki keinginan untuk bermain *game* terus menerus yaitu,

“saya belum pernah berhenti main game online mas... kalau bisa main saya main mas” (CA)

“punya, kalau gabole main atau capek main biasanya lihat youtube dilan pros (pemain free fire) sama tiktok free fire... biasanya kalau capek tidur dulu, mainnya nanti aja” (AD)

6. Konflik dengan orang tua

Karena sering bermain *game* anak sering mengalami konflik dengan orang tua karena tidak menghiraukan orang tua bila sedang dipanggil. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan dari kedua orang tua subjek yaitu,

“Sering membantah mas anak ini kalau dimarahin, kalau sudah dikamar main game itu bisa sampai berjam-jam sampai lupa makan dan mandi”. (orang tua subjek AD)

“kalau dipanggil itu lebih fokus ke game nya daripada ke orang yang manggil, sering emosi juga kalau disuruh nugas” (orang tua subjek CA)

Kedua subjek juga mengungkapkan bahwa ketika ia memainkan *game online* ia tidak sadar bahwa sedang dipanggil oleh orang tuanya, hal itu dibuktikan dengan pernyataan subjek yaitu,

“biasanya ngga denger kalau mama manggil soalnya mainnya dikamar” (AD)

“ngga terlalu memperhatikan mas kalau main, kadang kalau ibu kesini saya tidak tahu jadi kena marah” (CA)

Hal inilah yang menyebabkan konflik antara orangtua dengan subjek.

7. Mengalami penurunan kesehatan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi,

Hasil pengamatan menunjukkan beberapa masalah yang dirasakan kedua subjek antara lain, salah satunya adalah penurunan kesehatan fisik yaitu subjek terlihat sesekali merilekskan badannya karena terlalu lama bermain dan tampak memegang area punggungnya. Selain itu, kedua subjek juga mengalami kemerahan pada mata setelah berjam-jam bermain *game online*. Kedua subjek juga memiliki perilaku yang menyimpang akibat bermain game, salah satunya adalah saat bermain subjek sering berkata kasar serta emosi kepada temannya jika karakter *game* yang ia mainkan mati. Pada subjek CA bermain *game online* membuat boros pada uang sakunya. Hal ini diketahui peneliti ketika ia menunjukkan beberapa aksesoris dan menyebutkan harganya.

4.1.3 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan subjek yang mengalami kecanduan *game online* menganggap bermain game memiliki makna yang penting. Hal tersebut sesuai dengan Pirantika (2017), yang menjelaskan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa bahwa *game online* merupakan aktifitas yang sangat dibutuhkan sehingga mereka terus menerus memikirkan untuk bermain *game online*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan terus menerus bermain *game* karena ia

menganggap *game online* adalah salah satu kegiatan yang paling penting dan harus mereka lakukan.

Hasil penelitian menunjukkan subjek yang mengalami kecanduan *game online* memiliki keinginan untuk menambah waktu bermain game. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Chen & Chang (2009) yang menyatakan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* akan terjadi peningkatan penggunaan *game online* untuk memberikan kesenangan atau kepuasan. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak yang masuk dalam kategori kecanduan *game online* akan terus menerus menambah waktu bermainnya untuk meningkatkan kepuasaannya.

Hasil penelitian menunjukkan subjek yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa adanya perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran *game*. Hal ini sejalan dengan pernyataan lemman (2009) yang mengemukakan bahwa pemain *game online* juga merasakan perubahan suasana hati yang meningkat dan membaik ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan bahwa anak dengan kecanduan *game online* akan merasakan kesenangan akibat dari aktifitas bermain *game* itu sendiri.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa subjek yang mengalami kecanduan kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Feprinca (2015) yang meyebutkan bahwa pengurangan waktu yang dimiliki seorang yang kecanduan *game online* akan mempengaruhi psikologisnya, misalnya mudah marah atau perubahan perasaan menjadi lebih buruk (sedih atau murung). Hal ini selaras dengan hasil yang penelti dapat yaitu

kedua subjek akan emosi atau marah bila kegiatan bermain *gamenya* dihentikan. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* akan membuat pemainnya susah untuk menarik diri dari kegiatan bermain *game onlinenya*.

Selanjutnya jika dilihat pada komponen *relapse* atau bermain game secara berulang-ulang kedua subjek tidak pernah berusaha untuk berhenti atau mengurangi aktifitas *game onlinenya* dalam jangka waktu yang lama. Kedua subjek juga lebih memilih bermain *game* daripada melakukan aktifitas yang lainnya. Kedua subjek akan berhenti bermain *game* dan beristirahat bila merasa lelah, tetapi mereka akan kembali bermain *game* bila kondisi tubuhnya fit. Sesuai dengan pernyataan Lemmens (2009) menjelaskan bahwa pemain *game online* memiliki dorongan untuk melakukan kegiatan *game* lagi setelah mereka berhenti dalam waktu tertentu. Kedua subjek merasakan perubahan emosi dan selalu memikirkan isi permainan yang pernah dimainkannya. Suatu kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan dan keharusan dalam hidupnya, terlebih jika sudah memiliki arti penting akan memicu keinginannya untuk merasakan kembali kesenangan dan kepuasan setelah bermain *game*.

Komponen selanjutnya yaitu *conflict*. Konflik disini mengacu pada ketidakpedulian subjek terhadap lingkungan sekitar khususnya dengan orang tua. Menurut Cheng & Chang (2008) ketika pemain dalam tahap adiksi, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada bermain game online Kedua subjek memiliki persamaan yaitu adanya konflik yang ditemukan dengan orang tua masing-masing akibat dari ketidakpedulian mereka saat dipanggil. Respon

orang tua juga sangat marah bila subjek sangat asyik dengan dunianya sendiri. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya konflik antara subjek dengan orang tuanya. Dapat disimpulkan bahwa *game online* membuat para pemain dituntut untuk fokus sampai mengabaikan keadaan sekitarnya.

Kecanduan *game online* juga menyebabkan berbagai masalah seperti komponen yang selanjutnya yaitu *problem*. Dari data yang didapatkan kedua subjek mengalami gangguan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi. Gangguan fisik yang ditemukan pada kedua subjek yaitu mata merah dan resiko perubahan bentuk tulang belakang akibat dari bermain *game online* terlalu lama. Penyimpangan perilaku serta emosi yang ditemukan pada kedua subjek adalah ketika ia tidak puas dengan permainannya subjek akan marah dan sering berkata-kata kasar. Feprinca Dika (2015) mengungkapkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online tidak mampu mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Hal ini dapat disimpulkan akibat bermain *game online* secara berlebihan tanpa disadari akan mengakibatkan hal yang buruk baginya. Meskipun banyak dampak negatif yang mereka rasakan, mereka akan tetap bermain *game online*. Mereka melakukannya karena didasari dengan rasa tertarik dan terpengaruh oleh temannya yang banyak bermain *game online*, setelah mencoba-coba mereka merasakan kepuasan dan nikmatnya dari bermain permainan *online* yang menjadikannya bermain secara terus-menerus hingga saat ini. Kegiatannya yang sudah menjadi kebiasaan menjadikan mereka sudah terikat dan susah terlepas dari kegiatan bermain *game online*. Dari sini peneliti dapat menyimpulkan

sesuatu jika dilakukan secara berlebihan dan tidak ada batasan akan berakibat buruk para pribadinya.

4.2 Keterbatasan Penulisan

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan studi kasus ini memiliki keterbatasan antara lain :

1. Instrumen dalam penelitian adalah lembar pedoman wawancara, dan juga observasi dimana beberapa pertanyaan masih kurang mendalam, sehingga peneliti melakukan improvisasi mengajukan beberapa pertanyaan di luar lembar wawancara yang tetap mengacu pada indikator penilaian.
2. Situasi pandemi yang mewajibkan peneliti dengan subjek harus menjaga jarak dan memakai masker sehingga ekspresi dari subjek saat dilakukan observasi tidak nampak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Keismpulan

Hasil penelitian disimpulkan kedua subjek yang mengalami kecanduan *game online* memiliki perubahan perilaku yang meliputi: (1) Bermain *game* memiliki makna yang penting bagi penggunanya (2) Adanya keinginan untuk menambah waktu bermain *game* sampai didapatkan rasa kelegaan bagi pemainnya (3) Ditemukan adanya perubahan perasaan menjadi senang dengan kehadiran *game* (4) Kesulitan untuk meninggalkan aktifitas bermain *game online* (5) Pemain *game online* akan bermain *game* secara berulang-ulang (6) Konflik dengan orang tua (7) Mengalami penurunan kesehatan fisik serta penyimpangan perilaku dan emosi.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan kedua subjek dapat mengontrol diri dan membagi waktu dalam bermain *game online* dengan cara membuat jadwal yang terstruktur kegiatan sehari-hari.

5.2.2 Bagi Orang Tua Subjek

Diharapkan orangtua juga ikut membantu dalam proses perubahan kedua subjek untuk mengurangi kuantitas waktu bermain *game online* dengan menciptakan suasana harmonis di dalam rumah dengan cara mengontrol dan memantau kegiatan anak saat dirumah.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan membuat lembar wawancara dengan pertanyaan yang lebih mendalam. Sehingga, dapat menggali lebih dalam mengenai pengetahuan subjek tentang *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Davazdahemami, B., Hammer, B., & Soror, A. (2016, January). Addiction to mobile phone or addiction through mobile phone?. In *2016 49th Hawaii international conference on system Sciences (HICSS)* (pp. 1467-1476). IEEE.

Indonesia, A. P. (2015). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved November, 21, 2016.

Setu, F. 2019. 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari, (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-amilenialgemar-bermain-game-setiap-hari>), Diakses pada 03 Oktober 2020.

Hardinsyah, P., & Supariasa, I. D. N. (2016). Ilmu Gizi: Teori Aplikasi. Jakarta: EGC.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

Adhani, ST (2018). Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa SMK Negeri 2 Palu (Vol. 2). PALU. Al-Ayouby, HM (2017).

Fauziah, E.R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja .eJournal ilmu Komunikasi, 1 (3), 1-16.

Kusumadewi, S. (2009). Klasifikasi Status Gizi Menggunakan Naive Bayesian Classification. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 3(1), 6-11.

Hassan, F. 2018. Kamus Istilah Psikologi. Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53). Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, (<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>)

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. 2013. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>

Lin, Y. H., Chang, L. R., Lee, Y. H., Tseng, H. W., Kuo, T. B., & Chen, S. H. (2014). Development and validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PloS one*, 9(6), e98312.

Anhar, R. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang, (<http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>).

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.

Suplig, M. A. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

Santrock, J. W. 2012. *Adolescence, eleventh edition*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.

Rahma, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, Vol. 02, No. 02, hal. 1-12.

Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Setiadi. 2013. *Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Nursalam. 2008. *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika

Lampiran 1

PLAN OF ACTION

No	Pelaksanaan Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
I	Tahap Persiapan																																								
	a. Perencanaan judul	■	■	■	■																																				
	b. Mencari literatur					■	■	■	■																																
	c. Penyusunan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																												
	d. Konsultasi proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																												
	e. Perbaikan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																												
	f. Penyusunan instrumen					■	■	■	■	■	■	■	■																												
	g. Ujian sidang dan revisi									■	■	■	■	■	■	■	■																								
	h. Pengurusan izin													■	■	■	■																								
II	Tahap Pelaksanaan																																								
	a. Pengambilan data																	■	■	■	■	■	■	■	■																
	b. Pengolahan data																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	c. Analisi data																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
	d. Konsultasi hasil																									■	■	■	■	■	■	■	■								
III	Tahap Evaluasi																																								
	a. Perbaikan hasil																																								
	b. Pencatatan dan pelaporan hasil																													■	■	■	■								
	c. Ujian sidang KTI																																	■							
	d. Perbaikan hasil																																								



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG

- Kampus Utama : Jalan Besar Ijen No. 77 c Malang. 65112. Telepon (0341) 566075, 571388. Fax (0341) 556746
 - Kampus I : Jalan Srikoyo No. 106 Jember. Telepon (0331) 496613
 - Kampus II : Jalan Ahmad Yani Sumberporong Lawang. Telepon (0341) 427847
 - Kampus III : Jalan Dr. Soetomo No. 46 Blitar. Telepon (0342) 801043
 - Kampus IV : Jalan KH. Wakhid Hasyim No. 64 B Kediri. Telepon (0354) 773095
 - Kampus V : Jalan Dr. Soetomo No. 5 Trenggalek. Telepon (0355) 791293
 - Kampus VI : Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo No. 82 A Ponorogo. Telepon (0352) 461792
 Website: <http://www.poltekkes-malang.ac.id> Email: direktorat@poltekkes-malang.ac.id



Nomor : LB.02.03/3/0726 /2021
 Lampiran : 1 (Satu) Exp.
 Perihal : Ijin Pengambilan Data untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah
 Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

Kepada Yth:
 Kepala RT. 04 RW. 05 Kelurahan Samaan, Kecamatan Klojen
 di –
Malang

Bersama ini kami mohon bantuan demi terlaksananya kegiatan Pengambilan Data untuk bahan penyusunan Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang di wilayah kerja RT. 04 RW. 05 Kelurahan Samaan Kota Malang. Pengambilan data yang dimaksud dilaksanakan mulai tanggal 10 – 16 Maret 2021.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan Ijin Pengambilan Data adalah:

Nama : Bayu Rama Wicaksana
 NIM/Semester : P17210183084 / VI
 Asal Program Studi : D-III Keperawatan Malang
 Judul Karya Tulis Ilmiah : Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak usia Sekolah

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 08 Maret 2021

a.n. Direktur
 Ketua Jurusan Keperawatan,

Imam Subekti, S.Kp., M.Kep., Sp.Kom.
 NIP. 196512051989121001

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Ketua Prodi D-III Keperawatan Malang

*Lampiran 3***PENJELASAN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : BAYU RAMA WICAKSANA

Instansi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online”**

Bersama ini saya akan menjelaskan beberapa hal terkait dengan penelitian yang akan saya lakukan, meliputi:

1. Tujuan penelitian ini adalah memahami secara mendalam perilaku anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online.
2. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan bukti berbasis praktis (evidence based practice), tentang kecanduan game online yang dialami anak usia sekolah.
3. Penelitian ini tidak memberikan pengaruh yang merugikan pada anak usia sekolah
4. Partisipasi subjek pada penelitian ini bersifat sukarela tanpa paksaan, dan apabila menolak tidak ada sanksi apapun.
5. Wawancara akan dilakukan 3 kali pertemuan dengan waktu 30 – 60 menit, sesuai kesepakatan yang telah dibuat oleh peneliti dan partisipan, jika ditemukan kekurangan informasi maka akan dilakukan tambahan wawancara dengan waktu disepakati dan ditetapkan kemudian.
6. Selama proses wawancara partisipan diberi makanan ringan untuk membuat suasana wawancara lebih santai dan subjek bisa menikmati proses wawancara dengan baik. Apabila wawancara dilakukan secara daring, Peneliti akan membelikan paket internet selama sebulan.
7. Selama penelitian dilakukan untuk kelancaran pengumpulan data, peneliti menggunakan alat bantu pedoman wawancara, lembar observasi dan *voice recorder*.
8. Semua catatan yang berhubungan dengan penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya.
9. Subjek penelitian berhak mengajukan keberatan pada peneliti jika terdapat hal-hal yang tidak berkenan dan selanjutnya akan dicari penyelesaian berdasarkan kesepakatan peneliti dan subjek penelitian.

Malang, 15 Februari 2021

Peneliti,

Bayu Rama Wicaksana

Lampiran 4



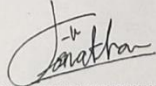
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ny. AD
Umur : 28 tahun
Alamat:

Setelah mendapat penjelasan serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online" menyatakan saya BERSEDIA untuk berpartisipasi dalam penelitian sebagai subjek penelitian, dengan catatan bila merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percayakan pada peneliti bahwa semua informasi yang saya berikan dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiannya.

Malang, 10 MARET 2021

<p>Peneliti</p>  <p>(..... BAYU.....)</p>	<p>Subjek Penelitian</p>  <p>(.....)</p>
<p>Saksi</p>  <p>(.....)</p>	

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ny. AC

Umur : 27 tahun

Alamat:

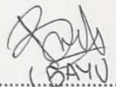
Setelah mendapat penjelasan serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Perilaku Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kecanduan Game Online" menyatakan saya BERSEDIA untuk berpartisipasi dalam penelitian sebagai subjek penelitian, dengan catatan bila merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini.


Saya percayakan pada peneliti bahwa semua informasi yang saya berikan dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiannya.

Malang, 13 MARET 2021.

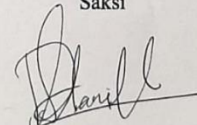
Peneliti

Subjek Penelitian


(.....)


(.....)

Saksi


(.....)

Lampiran 5

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

Nama inisial subjek :

Umur :

Lembar Wawancara

Data pertanyaan:

- Salience (arti penting)

1. Apa arti penting *game online* bagi adik ?

.....

2. Mengapa adik menganggap *game online* itu penting ?

.....

3. Apa yang membuat adik lebih memilih *game online* dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?

.....

- Tolerance (Toleransi)

1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain *game online*?

.....

2. Berapa lama adik bermain *game online* dalam sehari?

.....
....

.....
....

3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain *game online*?

Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?

.....
....

.....
....

4. Mengapa adik meningkatkan waktu bermain anda?

.....
....

.....
....

• Mood modification (Perubahan mood/perasaan)

1. Bagaimana perasaan adik saat bermain *game online*?

.....
....

.....
....

2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain *game online*?

.....
....

.....
....

• Withdrawal (penarikan)

1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain game dalam jangka waktu yang lama ?

.....

.....
.....
.....
2. Apa yang adik akan lakukan bila *handphone* yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain *game*?

.....
.....
.....

.....
• Relapse (Kambuh)

1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain *game* secara berulang - ulang?

.....
.....
.....

2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain *game online* ?

.....
.....
.....

.....
• Conflict (Konflik)

1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain *game online*?

.....
.....
.....

2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?

.....
.....
.....

- Faktor Penyebab

1. Apa alasan yang membuat adik bermain *game online* sepanjang hari?

A. Pola asuh orang tua

B. Lingkungan (Teman-teman, lingkungan yang memfasilitasi *game online*)

.....
....
.....
....

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

Nama inisial subjek :

Umur :

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

.....
....
.....
....

1. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

.....
.....
.....
.....

2. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

.....
.....
.....
.....

3. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

.....
....
.....
....

4. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game*

online?

.....

....

.....

....

5. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online?*

.....

....

.....

.....

Lampiran 6

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 1) Nama inisial :
 2) Umur :

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .		
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>		
	d. Tampak pusing setelah bermain		
	e. Menyebutkan keuntungan daripada kerugian bermain <i>game online</i>		
	f. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)		

TABEL WAWANCARA SUBJEK AD

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa arti penting game online bagi adik ?	“Kalau nggak main itu kayak ada yang kurang soalnya nanti ketinggalan sama rangking game nya temen-temen” “Setiap hari pengennya main, tapi kalau mama mbolehkan (mengijinkan)”
	2. Mengapa adik menganggap game online itu penting ?	“Soalnya kalau ga main gaada temen”
	3. Apa yang membuat adik lebih memilih <i>game online</i> dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?	“Sering main sama temen-temen tapi main free fire. Kalau bisa menang lawan 50 pemain rasanya seneng soalnya sama temen-temen bakal dilihatin”
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain game online?	“dulu mainnya masih kelas 3 Sd tapi masih belum boleh sama mama, tapi sekarang boleh
	2. Berapa lama adik bermain <i>game online</i> dalam sehari?	“kalau hari libur sama mama gapapa main lama, biasanya abis sarapan langsung login (memasuki aplikasi), sampai nanti siang makan lagi, kalau sekolah cuman sebentar harus sekolah dulu”
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain game online? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?	“kalau lama mainnya nanti rank (level karakter yang dipakai) nya tinggi, dapet skin (hadiah dari setiap kenaikan level)”
3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik saat bermain <i>game online</i> ?	“seneng banget sama puas kalau dapet skin free fire”

	2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>"biar nggak bosan dirumah cuman disuru belajar"</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang lama ?	<i>"marah soalnya ngga dibolehin mama, biasanya nangis"</i>
	2. Apa yang adik akan lakukan bila <i>handphone</i> yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain <i>game</i> ?	<i>"nanti bisa minta mama mas, pasti dikasih"</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain <i>game</i> secara berulang - ulang?	<i>"punya, kalau gabole main atau capek main biasanya lihat youtube dilan pros (pemain free fire) sama tiktok free fire"</i> <i>"biasanya kalau capek tidur dulu, mainnya nanti aja"</i>
	2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain <i>game online</i> ?	<i>"biasanya sama mama boleh main game tapi harus mengerjakan tugas dulu"</i> Peneliti : <i>"Jadi adik kalau sudah selesai tugasnya langsung main game ?"</i> <i>"iya langsung login"</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain <i>game online</i> ?	<i>"biasanya ngga denger kalau mama manggil soalnya mainnya dikamar"</i>

	2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?	<i>“dimarahi sama mama, hp nya disita ditaruh loker gaboleh diambil”</i>
7.	<i>Faktor Penyebab</i>	
	1. Apa alasan yang membuat adik bermain game online sepanjang hari?	<i>“lah sama mama katanya gapapa main jadi aku main. Temen-temen disekolah juga main, kadang kumpul disini (didepan rumah) main bareng. Nanti ditanya temen-temen kalau ngga main”</i>

Lampiran 7

HASIL TRANSKRIP WAWANCARA

Tanggal wawancara : 12 Maret 2021
 Nama inisial subjek : AD
 Umur : 12 Tahun

*** Tolerance :**

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

“Waduh mas susah sekali mengatur waktu anak saya ini, kadang marah itu loh kalau dibatasi. Pokoknya saya mewajibkan kalau sudah belajar tidak apa-apa main game tapi tidak boleh lam-lama”

2. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

“saya ngasih waktunya 1-2 jam saja mas, biasanya pagi main, nanti sore main didepan, malam sudah tidak boleh mas”

“kalau ditotal 4 jam an ya mas, kalau libur hari sabtu gitu saya biarkan mas biar main. Biasanya juga nonton youtube. Pokok nya mulai hp an itu mulai pukul 10.00-19.00 nanti kalau capek berhetni sebentar itu mas”

*** Relapse :**

3. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

“Dulu masih kelas 1 tidak terlalu mas, kalau sekarang tambah banyak temennya yang main jadi paling ikut-ikut ini”

*** Problem :**

4. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

“Kalau disuru sekolah ngga marah kok mas, cuman kadang males kalau dipanggil disuru belajarnya susah banget, ngomongnya juga gajelas itu mas ikut-ikut di youtube sama tik-tok”

5. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game online*?

“kadang kalau mengeluh pusing sama capek kalau mau belajar, kalau matanya ini tidak ada masalah kok mas”

6. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online*?

“sering membantah mas anak ini kalau dimarahin, kalau sudah dikamar main game itu bisa sampai berjam-jam sampai lupa makan dan mandi”

Lampiran 8

HASIL OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 3) Nama inisial : AD
 4) Umur : 11 Tahun

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .	√	
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		√
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>	√ (ditambah sering merilekskan badan karena punggungnya kram)	
	d. Tampak pusing setelah bermain	√	
	e. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)	√	

Lampiran 9

Transkrip Wawancara Subjek CA

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa arti penting game online bagi adik ?	“penting banget mas. Harus login setiap hari biar bisa ngeklaim gold (mengambil reward)”
	2. Mengapa adik menganggap game online itu penting ?	“bikin seneng sama lega, ketawa sama temen-temen ini mas (sambil menunjuk teman-temannya yang sedang bermain” “biasanya cuman 1 jam-2jam disini mas, 1 jam nya 2000 soalnya”
	3. Apa yang membuat adik lebih memilih <i>game online</i> dari pada belajar atau beraktivitas diluar ?	“bosen mas belajar terus, nanti kalau ujian aja belajarnya”
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan adik mulai aktif bermain game online?	“sejak punya hp ini mas, dulu dibelikan pas kelas 3”
	2. Berapa lama adik bermain <i>game online</i> dalam sehari?	“biasanya main disini (tempat penyewaan wifi) 1 jam”
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain game online? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?	“kalau punya uang nambah 1 jam mas, tapi nanti diurmah main lagi dikamar” “males soalnya mas dirumah disuruh-suruh”
3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik saat bermain <i>game online</i> ?	“bisa ngilangin bosen dirumah mas, luega mas kalau mytic tapi susah”

	2. Apa saja manfaat yang adik rasakan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>“seneng tapi capek, biasanya lanjut main bola kalau tidak tidur ae wes mas”</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Bagaimana perasaan adik bila dilarang untuk bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang lama ?	<i>“kadang kepikiran mas pengen main, pas mau tidur juga kadang kepikiran pengen ndang main besok”</i>
	2. Apa yang adik akan lakukan bila <i>handphone</i> yang adik miliki hanya boleh digunakan untuk pelajaran tidak diperbolehkan untuk bermain <i>game</i> ?	<i>“mungkin marah mas hehe..”</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah adik mempunyai keinginan untuk bermain <i>game</i> secara berulang - ulang?	<i>“Iya pernah mas”</i> Peneliti : Apakah adik pernah berhenti bermain <i>game</i> dalam jangka waktu yang panjang ? seminggu misalnya? <i>“saya belum pernah berhenti main game online mas”</i> <i>“kalau bisa main saya main mas”</i>
	2. Jika tugas sekolah adik sudah terselesaikan, Apakah adik berkeinginan untuk langsung bermain <i>game online</i> ?	<i>“iya kadang selesai sekolah jam 4 kumpul disini buat login”</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Bagaimana tanggapan adik terhadap lingkungan sekitar saat bermain <i>game online</i> ?	<i>“ngga terlalu memperhatikan mas kalau main, kadang kalau ibu kesini saya tidak tahu jadi kena marah”</i>

	2. Apa saja masalah yang adik pernah alami selama berkomunikasi atau beraktifitas dengan anggota keluarga atau orang lain ?	<i>“biasanya dimarahin sama ibuk tok (saja) mas</i>
7.	<i>Faktor Penyebab</i>	
	1. Apa alasan yang membuat adik bermain game online sepanjang hari?	<i>“kalau ngga main atau cuman nonton malu mas sama temen-temen” “biasanya beli diamond buat beli skin mas, tapi kadang harus login biar dapet skin nya biar keren” “uang dari mama buat jajan, kan sekarang sekolahnya dihp mas”</i>

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara : 16 Maret 2021
 Nama inisial subjek : CA
 Umur : 12 Tahun

1. Pernahkah Ibu mengalami kesulitan dalam membatasi waktu atau melarang anak ibu untuk bermain *game online* ?

“pernah mas apalagi kalau sudah diingatkan karena sudah malam. Kadang harus dijemput disana mas (tempat penyewaan wifi).

2. Berapa waktu yang dihabiskan anak Ibu untuk bermain *game online* dalam sehari?

“kurang yakin ya saya mas. Kalau berangkat jam 3 gini paling balik jam-jam 6 atau jam 7 malam nanti” “mungkin mulai jam 09.00-13.00, tapi nanti balik lagi mas, kadang sore atau jam 18.00 an setelah mandi dan adzan magrib, pulang jam 21.00”

3. Apakah dari hari ke hari waktu yang digunakan anak Ibu untuk bermain *game* semakin bertambah ?

“kalau saya sih tidak terlalu membatasi, pokoknya tidak main aneh-aneh gitu mas. Saya kalau nyari juga ngga jauh-jauh. Paling ya disana mas”

4. Apa saja kerugian yang anak Ibu dapatkan dalam bermain *game online*?

“kadang pulangnyanya itu ngga teratur mas. Kalau kemalemennya saya jemput saya marahin. Tugas ini sering telat jadi diingatkan gurunya lewat whatsapp ke saya ini mas”

5. Apa saja gangguan pada fisik Anak Ibu ketika terlalu lama bermain *game online*?

“mungkin capek itu ya mas, sama kalau capek udah ngga mau mandi tidur langsung dikamar”

6. Dampak perilaku sosial apa saja yang anak Ibu alami dalam bermain *game online*?

“kalau dipanggil itu lebih fokus ke game nya daripada ke orang yang manggil, sering emosi juga kalau disuruh nugas”

Lampiran 10

HASIL OBSERVASI

Tanggal Observasi :

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

- 1) Nama inisial : CA
 2) Umur : 12 Tahun

B. Lembar Observasi

1	Problem dan Withdrawl Symptomn	Ya	Tidak
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>game</i> .	√	
	b. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i> .		√
	c. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
	d. Tampak pusing setelah bermain	√	
	e. Berkata kotor saat bermain <i>game online</i> (Peneliti mengikuti permainan yang subjek mainkan)	√	



LEMBAR BIMBINGAN KTI





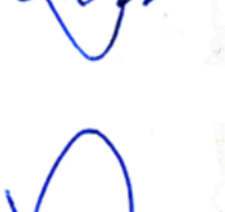
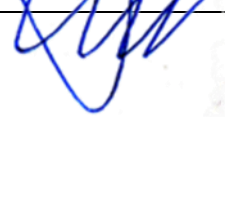
Nama Mahasiswa : Bayu Rama Wicaksana







NIM : P17210183084

Nama Pembimbing : Kissa Bahari, S. Kep.,

Ns,

M. Kep., PhD.NS

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	6/10/2020	Konsul BAB I 1) Cek cara penulisan kutipan dan referensi menurut buku pedoman (<i>harvard style</i>) 2) Rujuk cara penulisan KTI pada buku pedoman	
2	11/10/2020	Konsul BAB I 1) Perbaiki Latar belakang 2) Perbaiki manfaat penelitian 3) Lanjutkan penelusuran BAB II	
3	24/10/2020	Kosul BAB III 1) Menambahkan sub bab analisa data dan merevisi variabel pada definisi operasional	
4	5/11/2020	Konsul BAB III 1) Perbaiki penulisan definisi operasional menjadi bentuk narasi	
5	28/12/2020	Konsul BAB III 1) Perbaiki analisis dan pengolahan data 2) Perbaiki etika penelitian (operasionalkan) 3) Tambahkan referensi pada SOP	
6	7/01/2021	Konsul BAB III 1) Perbaiki etika penelitian (operasionalkan)	

		2) Tambahkan penjelasan penelitian 3) Perbaiki lembar observasi	
7	20/01/2021	Konsul BAB III 1. Memperbaiki pedoman wawancara dan observasi	
8	24/01/2021	- Memperbaiki Pedoman Wawancara dan Observasi (Mencocokkan dengan Chenand Chang serta Teori Lemmens)	
9	30/01/2021	Konsultasi lembar pedoman wawancara dan observasi	
10	7/02/2021	Konsultasi dan disetujui untuk uji proposal	
11	05/06/2021	Konsultasi Bab IV	
12	26/06/2021	Revisi Bab IV dan konsultasi Bab 5 - Memperbaiki penulisan data subjek dan memperbaiki pembahasan	
13	05/07/2021	Revisi Bab IV dan Bab 5 -Memperbaiki pengolahan data di pembahasan dan saran	
14	10/07/2021	Konsultasi terakhir dan disetujui untuk diujikan	

