



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DIKELURAHAN  
CIPEDAK JAKARTA SELATAN**

**SKRIPSI**

**ANANDA OKTAVIANI**

**1610711091**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
2020**



**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DIKELURAHAN  
CIPEDAK JAKARTA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Keperawatan**

**ANANDA OKTAVIANI**

**1610711091**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
2020**

## PENYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ananda Oktavianti

Nim : 1610711091

Tanggal : 09 Juli 2020

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 09 Juli 2020

Yang Menyatakan,



(Ananda Oktavianti)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ananda Oktavianti  
NIM : 1610711091  
Fakultas : Ilmu Kesehatan  
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja DiKelurahan Cipedak Jakarta Selatan.

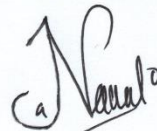
Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 09 Juli 2020

Yang menyatakan,



(Ananda Oktavianti)

## PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Ananda Oktavianti

NIM : 1610711090

Program Studi : Program Studi Keperawatan Program Sarjana

Judul Skripsi : "Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja di Kelurahan Cipedak Jakarta Selatan"

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



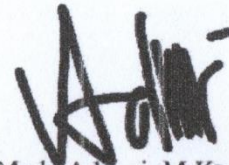
Ns. Chandra Tri Wahyudi, S.Kep., M.Kes

Penguji I




Ns. Evin Novianti, M.Kep.,Sp.Kep.J

Penguji II (Pembimbing II)



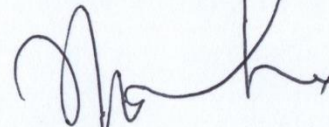
Ns. Sang Ayu Made Adyani, M.Kep.,Sp.Kep.Kom

Penguji III (Pembimbing I)



Dr. drg. Wahyu Sulistiadi, MARS

Dekan FIKES UPNVJ



Ns. Duma Lumban Tobing, M.Kep., Sp. Kep.J

Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana

Dilakukan di : Jakarta

Tanggal ujian : 09 Juli 2020

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan, Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak Februari 2020 ini adalah “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja diKelurahan Cipedak Jakarta Selatan”. Terima kasih penulis ucapkan kepada Dr. Erna Hernawati, Ak, CPMA, CA selaku rektor UPN “Veteran” Jakarta, Dr. drg. Wahyu Sulistiadi, MARS selaku dekan Fakultas Ilmu Kesehatan UPN “Veteran” Jakarta, Ns Wiwin Winarti, M.Epid., MN selaku Ketua Jurusan Keperawatan, Ns. Duma Lumban Tobing, M.Kep., Sp.Kep.J selaku kepala program studi S1 Keperawatan Ns. Sang Ayu Made Adyani, M.Kep., Sp.Kep.Kom dan Ns. Evin Novianti, M.Kep., Sp.Kep.J selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Joko Sudirno ayah saya, Sulistianti ibu saya, Putri Wandira D dan Galih Putra P adik-adik saya serta seluruh keluarga saya yang tidak henti-hentinya memberikan semangat serta doa kepada saya. Saya juga berterima kasih kepada teman-teman saya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu.

Jakarta, Juli 2020

Penulis

Ananda Oktavianti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	5
I.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
II.1 Konsep Remaja.....	7
II.2 Konsep <i>Game Online</i> .....	14
II.3 Konsep Interaksi Sosial.....	19
II.4 Peran Perawat.....	22
II.5 Kerangka Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
III.1 Kerangka Konsep.....	26
III.2 Definisi Variabel.....	27
III.3 Hipotesis.....	27
III.4 Definisi Operasional.....	28
III.5 Desain Penelitian.....	29
III.6 Lokasi dan Waktu.....	29
III.7 Populasi dan Sampel.....	30
III.8 Instrumen Penelitian.....	31
III.9 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	32
III.10 Metode Pengumpulan Data.....	32
III.11 Etika Penelitian.....	33
III.12 Pengolahan Data.....	35
III.13 Analisa Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
IV.1 Gambaran Umum Wilayah Penelitian.....	39
IV.2 Proses Penelitian.....	39
IV.3 Hasil Penelitian.....	39

IV.4	Analisa Univariat .....	40
IV.5	Analisa Bivariat.....	45
IV.6	Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V PENUTUP.....		50
V.1	Kesimpulan .....	50
V.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....		52
RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasional.....	28
Tabel 2	Analisa Univariat .....	36
Tabel 3	Analisis Bivariat.....	38
Tabel 4	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Usia Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	41
Tabel 5	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	42
Tabel 6	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Pendidikan Terakhir Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	43
Tabel 7	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Riwayat Bermain Game Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	44
Tabel 8	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Jenis Game Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	44
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	45
Tabel 10	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Tingkat Interaksi Sosial Dikelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112).....	46
Tabel 11	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Interaksi Sosial pada Remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan Tahun 2020 (n=112) .....	47

## DAFTAR SKEMA

Skema 1	Kerangka Teori.....	24
Skema 2	Kerangka Konsep .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Penjelasan Penelitian
Lampiran 2	Lembar Persetujuan ( <i>Inform Consent</i> )
Lampiran 3	Surat Permohonan Ijin Studi Pendahuluan dan Penelitian
Lampiran 4	Surat Persetujuan Etik
Lampiran 5	Surat Rekomendasi Penelitian
Lampiran 6	Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme
Lampiran 7	Kartu Monitor
Lampiran 8	Hasil Uji Turnitin