

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir yang berjudul “HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KESEHATAN MENTAL” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Universitas Pelita Harapan.

Terima kasih atas doa serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah mengambil bagian dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

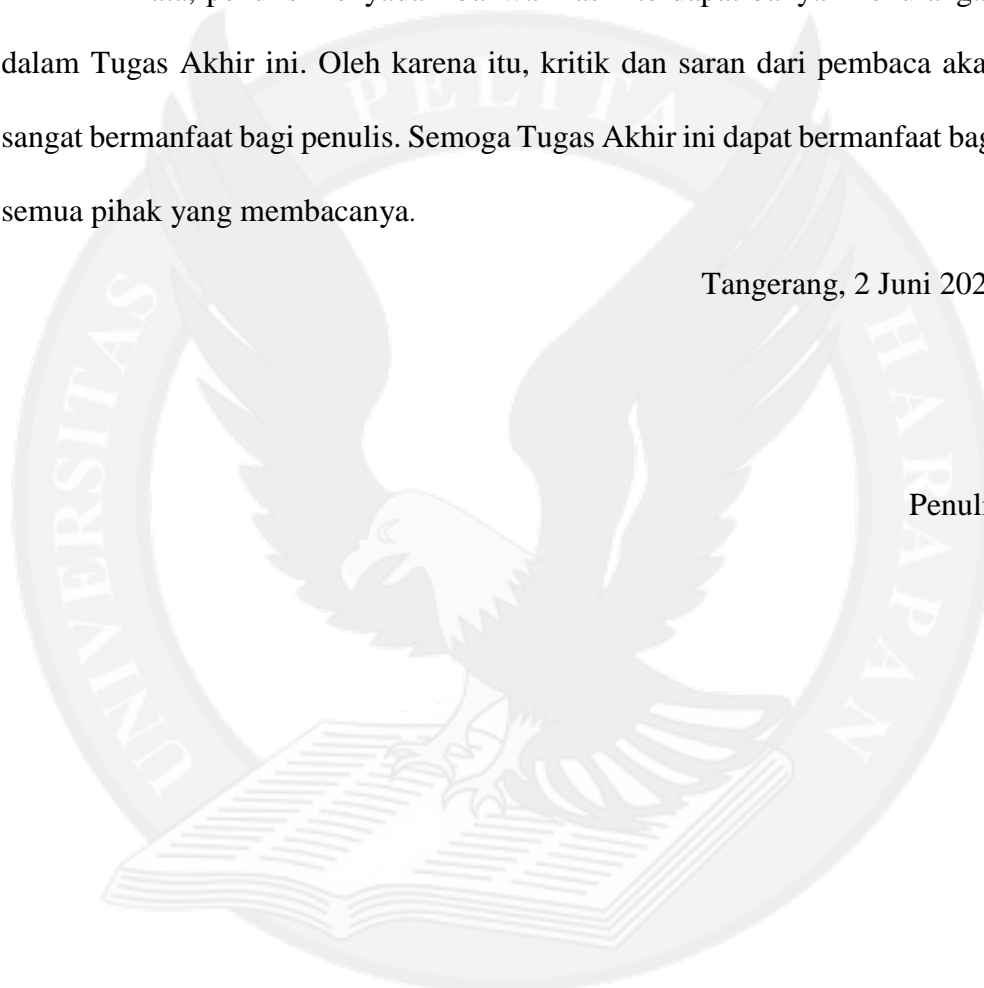
1. Veli Sungono, S.KM, MS selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan masukan kepada penulis.
2. dr.Maria Larasati Susyono, Sp.M dan dr.Mirna Phandu, SP.OT selaku penguji yang telah meluangkan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. dr. Kristiana Siste Kurniasanti, Sp.KJ(K) selaku pihak Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia yang telah meluangkan waktu dalam meminjamkan kuesioner IGDT-10 untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Staf administrasi Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan yang membantu penulis dalam surat – surat yang dibutuhkan selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga yang selalu memberikan dukungan moral, doa serta kasih sayang.

6. Seluruh teman - teman yang telah bersedia berpartisipasi menjadi sampel penelitian sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan dengan lancar.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 2 Juni 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SINGKATAN	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1. Tujuan Umum.....	4
1.4.2. Tujuan Khusus.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1. Manfaat Akademik.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Adiksi Game Online.....	6
2.1.1. Pengertian Adiksi Game Online.....	6
2.2. Internet Gaming Disorder.....	6
2.2.1. Definisi Internet Gaming Disorder.....	6
2.2.2. Faktor Risiko Internet Gaming Disorder.....	8
2.3. Definisi Game dan Video Game.....	10
2.3.1. Definisi Game Online.....	10

2.3.2.	Jenis Game	11
2.3.3.	Waktu Bermain Game Online	13
2.3.4.	Motif Bermain Game Online	14
2.3.5.	Platform Adiksi Game Online	17
2.4.	Kesehatan Mental	18
2.4.1.	Definisi Gangguan Kesehatan Mental	18
2.4.2.	Jenis Gangguan Kesehatan Mental	19
2.5.	Depresi	20
2.5.1.	Definisi Depresi	20
2.5.2.	Penyebab Depresi	20
2.5.3.	Faktor Risiko Depresi	21
2.5.4.	Gejala Depresi	22
2.5.5.	Patofisiologi Depresi	23
2.6.	Ansietas	23
2.6.1.	Definisi Ansietas	23
2.6.2.	Penyebab Ansietas	23
2.6.3.	Faktor Risiko Ansietas	23
2.6.4.	Gejala Ansietas	23
2.6.5.	Patofisiologi Ansietas	23
2.7.	Stres	24
2.7.1.	Definisi Stres	24
2.7.2.	Penyebab Stres	24
2.7.3.	Faktor Risiko Stres	24
2.7.4.	Gejala Stres	24
2.7.5.	Patofisiologi Stres	25
2.8.	Diagnosis Depresi, Ansietas, Stres	25
2.9.	Status Sosioekonomi	26
2.10.	Kelompok Orang Dewasa Muda	28
BAB III. KERANGKA TEORI, KERANGKA		
KONSEP, HIPOTESIS		
3.1.	Kerangka Teori	29

3.2.	Kerangka Konsep.....	30
3.3.	Hipotesis.....	30
3.4.	Variabel.....	30
	3.4.1. Variabel Bebas : Adiksi Game Online.....	30
	3.4.2. Variabel Terikat : Kesehatan Mental.....	30
	3.4.3. Variabel Perancu: Jenis Kelamin, Masalah Keluarga, Status Sosioekonomi.....	30
3.5.	Definisi Operasional.....	31
BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN.....		32
4.1.	Desain Penelitian.....	32
4.2.	Lokasi dan Waktu.....	32
4.3.	Bahan dan Cara Penelitian.....	32
	4.3.1. Bahan Penelitian.....	32
	4.3.2. Cara Penelitian.....	32
4.4.	Populasi Penelitian.....	33
	4.4.1. Populasi Target.....	33
	4.4.2. Populasi Terjangkau.....	33
4.5.	Cara Pengambilan Sampel.....	33
4.6.	Cara Perhitungan Jumlah Sampel.....	33
4.7.	Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	37
	4.7.1. Kriteria Inklusi.....	37
	4.7.2. Kriteria Eksklusi.....	37
4.8.	Alur Penelitian.....	37
4.9.	Pengolahan Data.....	38
4.10.	Uji Statistik.....	38
4.11.	Dana Penelitian.....	38
4.12.	Jadwal Penelitian.....	39
BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
5.1.	Hasil.....	40
	5.1.1. Hasil Penelitian Secara Kategorik.....	40
	5.1.2. Hasil Penelitian Secara Numerik.....	48

5.2	Pembahasan.....	48
5.2.1	Pembahasan Penelitian Numerik.....	48
5.2.2.	Pembahasan Penelitian Kategorik.....	50
5.2.3.	Pembahasan Penelitian Bivariat Depresi.....	50
5.2.4.	Pembahasan Penelitian Bivariat Ansietas.....	51
5.2.5.	Pembahasan Penelitian Bivariat Stres.....	51
5.2.6.	Pembahasan Penelitian Seleksi Bivariat.....	55
5.2.7.	Pembahasan Penelitian Multivariat Depresi.....	59
5.2.8.	Pembahasan Penelitian Multivariat Ansietas.....	71
5.2.9.	Pembahasan Penelitian Multivariat Stres.....	82
5.2.10.	Pembahasan Platform Adiksi Game Online.....	97
5.2.11.	Gambaran Besar Penelitian.....	98
5.3	Pembahasan Kelebihan dan Kelemahan Penelitian.....	101
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....		100
6.1.	Kesimpulan.....	100
6.2.	Keterbatasan Penelitian dan Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....		102
LAMPIRAN.....		107

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Teori.....	29
Bagan 2. Kerangka Konsep	30
Bagan 3. Alur Penelitian.....	37
Bagan 4. Seleksi Responden	40



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi <i>Genre Game</i>	11
Tabel 2. Penelitian Terkait Motif Bermain <i>Game Online</i>	15
Tabel 3. Definisi Operasional.....	31
Tabel 4. Rangkuman Perhitungan Jumlah Sampel.....	36
Tabel 5.1. Karakteristik Responden Penelitian Secara Umum.....	42
Tabel 5.2. Hasil Pengukuran Kesehatan Mental.....	44
Tabel 5.3 Karakteristik Pemain <i>Game Online</i>	46
Tabel 5.4 Gejala <i>Internet Gaming Disorder</i>	47
Tabel 5.5 Karakteristik Responden.....	48
Tabel 5.6 Hubungan Durasi Bermain <i>Game Online</i>	49
Tabel 5.7 Variabel Bivariat Depresi.....	52
Tabel 5.8 Variabel Bivariat Ansietas.....	53
Tabel 5.9 Variabel Bivariat Stres.....	54
Tabel 5.10 Hasil Seleksi Bivariat Variabel Depresi.....	56
Tabel 5.11 Hasil Seleksi Bivariat Variabel Ansietas.....	57
Tabel 5.12 Hasil Seleksi Bivariat Variabel Stress.....	58
Tabel 5.13 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Pertama (Depresi).....	59
Tabel 5.14 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedua.....	60
Tabel 5.15 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah KAK dikeluarkan.....	60
Tabel 5.16 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketiga.....	61
Tabel 5.17 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Problem dikeluarkan.....	61
Tabel 5.18 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keempat.....	62
Tabel 5.19 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Durasi Main Game/Hari Kerja (Jam) dikeluarkan.....	62
Tabel 5.20 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kelima.....	63
Tabel 5.21 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Preoccupation (Pre) dikeluarkan.....	63

Tabel 5.22 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keenam.....	64
Tabel 5.23 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Persistent (Per) dikeluarkan.....	64
Tabel 5.24 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketujuh.....	65
Tabel 5.25 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Game Aksi (GA) dikeluarkan.....	65
Tabel 5.26 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedelapan.....	66
Tabel 5.27 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Adiksi <i>Game Online</i> dikeluarkan.....	66
Tabel 5.28 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	67
Tabel 5.29 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	67
Tabel 5.30 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Tolerance (T) dikeluarkan.....	67
Tabel 5.31 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesepuluh.....	68
Tabel 5.32 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Orangtua berpisah (Ob) dikeluarkan.....	68
Tabel 5.33 Hasil Pemodelan Regresi Logistik Variabel Depresi Model Akhir.....	69
Tabel 5.34 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Pertama (Ansietas).....	71
Tabel 5.35 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedua.....	71
Tabel 5.36 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah KAK dikeluarkan.....	72
Tabel 5.37 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketiga.....	72
Tabel 5.38 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Problem (P) dikeluarkan.....	73
Tabel 5.39 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keempat.....	73
Tabel 5.40 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Preoccupation (Pre) dikeluarkan.....	74
Tabel 5.41 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kelima.....	74
Tabel 5.42 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Durasi main game/hari kerja (Jam) (D) dikeluarkan.....	75

Tabel 5.43 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keenam.....	75
Tabel 5.44 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Withdrawal (W) dikeluarkan.....	76
Tabel 5.45 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketujuh.....	76
Tabel 5.46 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Adiksi Game Online dikeluarkan.....	77
Tabel 5.47 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedelapan.....	77
Tabel 5.48 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	77
Tabel 5.49 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Displacement (Dis) dikeluarkan.....	78
Tabel 5.50 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	78
Tabel 5.51 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Persistence (Per) dikeluarkan.....	79
Tabel 5.52 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	79
Tabel 5.53 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Tolerance (T) dikeluarkan.....	79
Tabel 5.54 Hasil Pemodelan Regresi Logistik Variabel Anxietas Model Akhir.....	80
Tabel 5.55 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Pertama (Stres).....	82
Tabel 5.56 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedua.....	82
Tabel 5.57 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Problem (P) dikeluarkan.....	83
Tabel 5.58 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketiga.....	83
Tabel 5.59 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Preoccupation (Pre) dikeluarkan.....	84
Tabel 5.60 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keempat.....	84
Tabel 5.61 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Game Strategi (GS) dikeluarkan.....	85
Tabel 5.62 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kelima.....	86
Tabel 5.63 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Durasi Main Game / Hari Kerja (DK) dikeluarkan.....	86

Tabel 5.64 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Keenam.....	86
Tabel 5.65 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Tolerance dikeluarkan.....	87
Tabel 5.66 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Ketujuh.....	87
Tabel 5.67 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Durasi Main Game / Hari Libur (DL) dikeluarkan.....	88
Tabel 5.68 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kedelapan.....	88
Tabel 5.69 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesembilan.....	89
Tabel 5.70 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Conflict (C) dikeluarkan.....	89
Tabel 5.71 Pemodelan Regresi Logistik Pemodelan Kesepuluh.....	90
Tabel 5.72 Pemodelan Regresi Logistik Kesebelas.....	90
Tabel 5.73 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Kehilangan anggota keluarga (KAK) dikeluarkan.....	91
Tabel 5.74 Pemodelan Regresi Logistik Keduabelas.....	91
Tabel 5.75 Pemodelan Regresi Logistik Ketigabelas.....	92
Tabel 5.76 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Adiksi Game Online dikeluarkan.....	92
Tabel 5.77 Pemodelan Regresi Logistik Keempatbelas.....	93
Tabel 5.78 Pemodelan Regresi Logistik Kelimabelas.....	93
Tabel 5.79 Perhitungan Perubahan Nilai OR antara sebelum dan sesudah Withdrawal (W) dikeluarkan.....	94
Tabel 5.80 Pemodelan Regresi Logistik Variabel Stress Model Akhir.....	94
Tabel 5.81 Analisis Korelasi Durasi Main <i>Game Online</i>	96
Tabel 5.82. Platform Adiksi Game Online.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

8.1. Lampiran 1: Lembar Penjelasan Informed Consent.....	107
8.2. Lampiran 2: Lembar Informasi.....	108
8.3. Lampiran 3: Pernyataan Persetujuan Ikut Serta Dalam Penelitian (PSP).....	110
8.4. Lampiran 4: Kuesioner Demografik dan Kuesioner Perilaku Bermain Games Online.....	111
8.5. Lampiran 5: Kuesioner Internet Gaming Disorder (IGDT-10).....	114
8.6. Lampiran 6: Kuesioner DASS-21.....	115
8.7. Lampiran 7: Surat Peminjaman Kuesioner IGDT-10 Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI).....	118
8.8. Lampiran 8: Proses pengambilan sampel (penyebaran kuesioner online di sosial media) hingga pengumuman Giveaway.....	119
8.9. Lampiran 9: Perhitungan Nilai OR Variabel Depresi.....	120
8.10. Lampiran 10: Perhitungan Nilai OR Variabel Ansietas.....	122
8.11. Lampiran 11: Perhitungan Nilai OR Variabel Stress.....	124

DAFTAR SINGKATAN

WHO	-	World Health Organization
IGD	-	Internet Gaming Disorder
MURI	-	Museum Rekor Dunia Indonesia
VG	-	Video Games
ICD	-	International Classification of Diseases
APA	-	American Psychiatric Association
DSM-V	-	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition
ADHD	-	Attention Deficit Hyperactivity Disorder
OCD	-	Obsessive Compulsive Disorder
MMORPG	-	Multiplayer Online Role-Playing Game
FPS	-	First Person Shooter
TPS	-	Third Person Shooter
ASD	-	Autism Spectrum Disorder
IGDT-10	-	Ten-Item Internet Gaming Disorder Test
NDS	-	Nintendō Dīesu
PSP	-	PlayStation Portable
PS	-	PlayStation
RPG	-	Roleplay Game
PIU	-	Pathological Internet Use
WoW	-	World of Warcraft
CI	-	Confidence Interval
OR	-	Odds Ratio
et al.	-	et alia
GABA	-	Gamma Amino Butiric Acid
5HT	-	5-hydroxytryptamine
MAO	-	Monoamine oxidase
BDNF	-	Brain-derived neurotrophic factor
CRF	-	Cortico Releasing Factor
CRH	-	Cortico Releasing hormone
HPA	-	Hypothalamus Pituitary Axis
DASS	-	Depression Anxiety Stress Scale
YLD	-	Years of life lost to disability
GBD	-	Global Burden of Disease Study
MDD	-	Major Depressive Mood
PSP	-	Pernyataan Persetujuan Ikut Serta Dalam Penelitian
FKUI	-	Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia