

KATA PENGANTAR

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

Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Hubungan *Video Game Addiction* dengan Kecemasan Sosial pada murid di SMA X Jakarta” ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Universitas Pelita Harapan.

Terima kasih atas bimbingan dan doa dari berbagai pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu:

- 1) Prof. Dr. Dr. dr. Eka Julianta Wahjoepramono, Sp.BS, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Kedokteran.
- 2) Dr. dr. Allen Widysanto, SpP, CTTS, FAPSR., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dokter.
- 3) Dosen pembimbing dr. Engelberta Pardamean, Sp.KJ yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
- 4) Bapak Veli Sungono, SJM, M.S. yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam Analisa data dan statistik.
- 5) Semua dosen yang mengajar penulis selama perkuliahan di Universitas Pelita Harapan.
- 6) Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan doa dan moral.
- 7) Teman-teman Fakultas Kedokteran UPH yang selalu memberikan dukungan moral kepada penulis.
- 8) Semua pihak yang terlibat namanya dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis terbuka untuk setiap kritik dan saran yang diberikan. Penulis berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Karawaci, 5 Agustus 2020

Glen Julio Djuanda



DAFTAR ISI

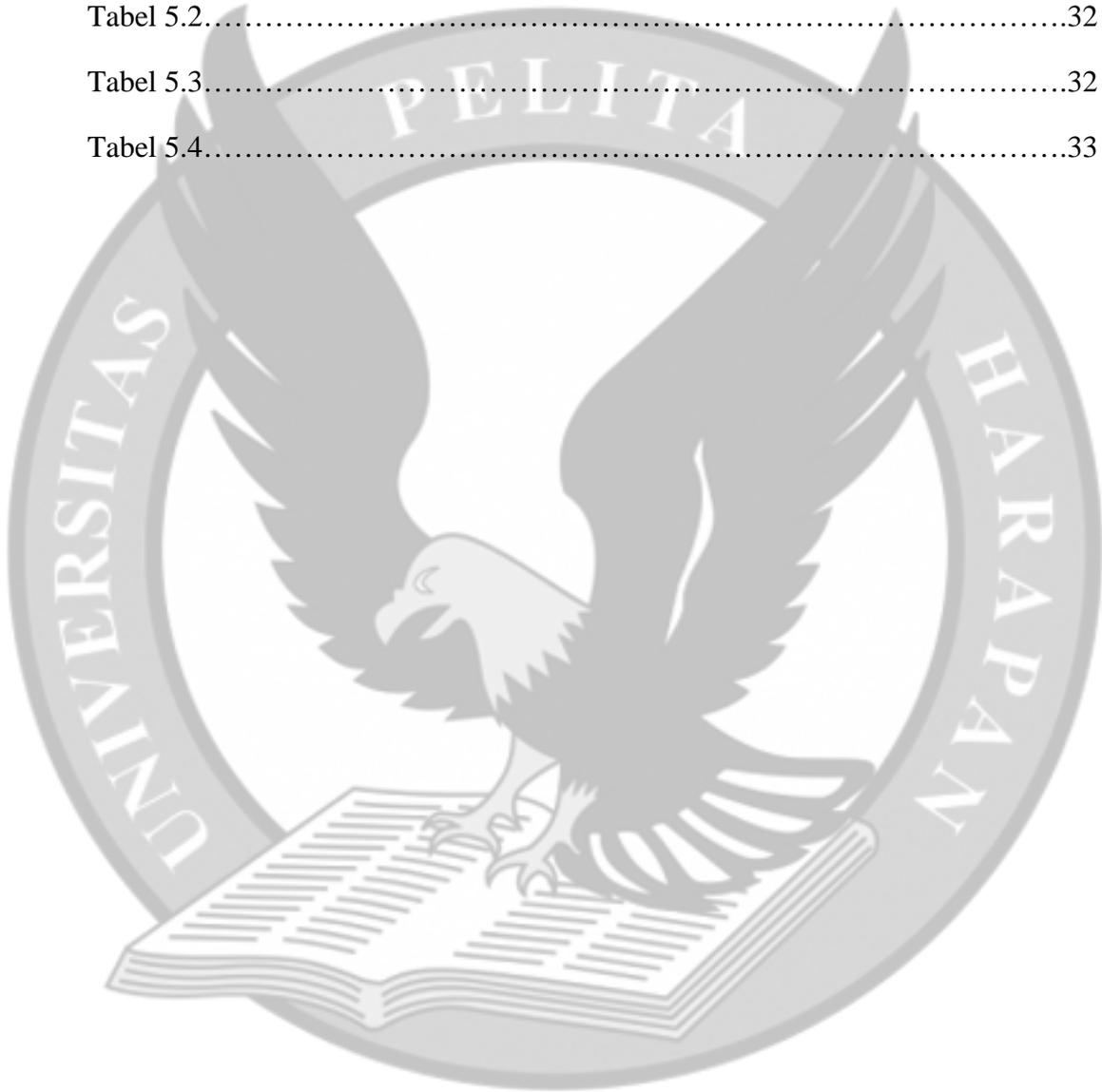
| | |
|---|------|
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR | ii |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.4.1 Tujuan Umum..... | 3 |
| 1.4.2 Tujuan Khusus | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| 1.5.1 Manfaat Akademik..... | 3 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 <i>Video Game Addiction</i> | 4 |
| 2.1.1 <i>Video Game</i> | 4 |
| 2.1.2 Dampak Positif Bermain <i>Video Game</i> | 5 |
| 2.1.3 Genre atau Ragam <i>Video Game</i> | 6 |
| 2.1.4 Dampak Negatif Bermain <i>Video Game</i> | 7 |
| 2.1.5 Definisi <i>Video Game Addiction</i> | 8 |
| 2.1.6 <i>Video Game Addiction</i> dan Sifat Kepribadian | 9 |
| 2.1.7 Psikopatologi | 10 |
| 2.2 Kecemasan Sosial..... | 11 |
| 2.2.1 Kecemasan | 11 |
| 2.2.2 Kecemasan vs. Rasa Takut | 11 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.3 | Definisi Kecemasan Sosial | 11 |
| 2.2.4 | Faktor Genetik | 12 |
| 2.2.5 | Teori Neurotransmitter..... | 12 |
| 2.2.6 | Faktor Psikososial | 13 |
| 2.2.7 | Psikopatologi | 14 |
| 2.2.8 | <i>Neuroimaging</i> | 15 |
| 2.3 | Hubungan <i>Video Game Addiction</i> dengan Kecemasan Sosial | 16 |
| 2.4 | Alat Ukur | 17 |
| 2.4.1 | <i>Internet Gaming Disorder Scale – Short Form (IGDS9-SF)</i> | 17 |
| 2.4.2 | <i>Liebowitz Social Anxiety Scale – Self Report (LSAS-SR)</i> | 18 |
| 2.5 | Faktor Perancu..... | 19 |
| 2.5.1 | Penyalahgunaan zat..... | 19 |
| 2.5.2 | Gangguan Kecemasan Lainnya Selain Kecemasan Sosial..... | 20 |
| BAB III KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS..... | | 21 |
| 3.1 | Kerangka Teori..... | 21 |
| 3.2 | Kerangka Konsep | 22 |
| 3.3 | Hipotesis | 22 |
| 3.4 | Variabel | 22 |
| 3.4.1 | Variabel Bebas | 22 |
| 3.4.2 | Variabel Terikat | 22 |
| 3.4.3 | Variabel Perancu..... | 22 |
| 3.5 | Definisi Operasional..... | 22 |
| BAB IV METODE PENELITIAN | | 26 |
| 4.1. | Design Penelitian..... | 26 |
| 4.2. | Lokasi dan Waktu..... | 26 |
| 4.3. | Bahan dan Cara Penelitian..... | 26 |
| 4.3.1. | Bahan Penelitian | 26 |
| 4.3.2. | Cara Penelitian..... | 26 |
| 4.4. | Kriteria Inklusi dan Eksklusi | 26 |
| 4.4.1. | Kriteria Inklusi..... | 26 |
| 4.4.2. | Kriteria Eksklusi | 27 |
| 4.5. | Populasi Penelitian | 27 |
| 4.5.1. | Populasi Target | 27 |

| | | |
|-----------------------------------|--|----|
| 4.5.2. | Populasi Terjangkau..... | 27 |
| 4.5.3. | Sampel Penelitian | 27 |
| 4.6. | Cara Pengambilan Sampel..... | 27 |
| 4.7. | Cara Perhitungan Jumlah Sampel..... | 27 |
| 4.8. | Alur Penelitian..... | 29 |
| 4.9. | Pengolahan Data..... | 30 |
| 4.10. | Uji Statistik..... | 30 |
| BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN | | 31 |
| 5.1 | Data Demografis dan Karakteristik Responden | 31 |
| 5.1.1 | Distribusi VGA responden berdasarkan IGDS9-SF | 31 |
| 5.1.2 | Distribusi Kecemasan Sosial responden berdasarkan LSAS-SR..... | 32 |
| 5.1.3 | Hasil Uji Statistik <i>Video Game Addiction</i> dengan Kecemasan Sosial..... | 32 |
| 5.2 | Pembahasan | 33 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | | 35 |
| BAB VII DAFTAR PUSTAKA | | 37 |
| BAB VIII LAMPIRAN | | 41 |
| | Lampiran 1. Informasi Mengenai Penelitian | 41 |
| | Lampiran 2. <i>Informed Consent</i> | 44 |
| | Lampiran 3. Wawancara Penelitian | 45 |
| | Lampiran 4. Kuesioner IGDS9-SF | 47 |
| | Lampiran 5. Kuesioner LSAS-SR | 49 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------|----|
| Tabel 3.1..... | 22 |
| Tabel 5.1..... | 31 |
| Tabel 5.2..... | 32 |
| Tabel 5.3..... | 32 |
| Tabel 5.4..... | 33 |



DAFTAR BAGAN

| | |
|----------------|----|
| Bagan 3.1..... | 26 |
| Bagan 3.2..... | 27 |

