

**HUBUNGAN ANTARA FUNGSI KELUARGA DENGAN TINGKAT
KETERGANTUNGAN INTERNET GAME (*INTERNET GAME ADDICTION*)
PADA REMAJA DI SMP SHALAHUDDIN MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



Oleh:

Ni Putu Nita Kartika Dewi

NIM. 155070207111009

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2019

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN ANTARA FUNGSI KELUARGA DENGAN TINGKAT KETERGANTUNGAN
INTERNET GAME (INTERNET GAME ADDICTION) PADA REMAJA DI SMP
SALAHUDDIN MALANG**

Oleh:

Ni Putu Nita Kartika Dewi

NIM 155070207111009

Telah diuji pada

Hari: Selasa

Tanggal: 07 Mei 2019

Dan dinyatakan lulus oleh:

Penguji I

Dr. Ns. Heni Dwi Windarwati, S.Kep., M.Kep

NIP.198002262005012002

Penguji II/ Pembimbing I

Penguji III/ Pembimbing II

Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep

NIP. 198305052010122006

Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep., M.Kep

NIP. 2012088509202001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep

NIP.198009022006041003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Putu Nita Kartika Dewi
NIM : 155070207111009
Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,
Yang membuat pernyataan

Ni Putu Nita Kartika Dewi
NIM. 155070207111009

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Tuhan YME yang telah memberi petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (*Internet Game Addiction*) pada Remaja di SMP Salahuddin Malang".

Ketertarikan penulis akan topik ini didasari oleh keingintahuan peneliti terkait dengan fungsi keluarga yang dapat mempengaruhi tingkat ketergantungan internet game pada remaja. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa terdapat hubungan fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan internet game pada remaja.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep. sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan tugas akhir dan dengan sabar membimbing untuk bisa menulis dengan baik, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep., M.Kep. sebagai pembimbing kedua yang dengan sabar telah membimbing penulisan dan analisis data, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Dr. Ns. Heni Dwi Windarwati, S.Kep., M.Kep. sebagai Ketua Tim Penguji Ujian Tugas Akhir yang telah memberikan masukan untuk menyempurnakan naskah Tugas Akhir.
4. Dr. dr. Wisnu Barlianto M.Si.Med., SpA(K). Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya yang telah memberikan penulis kesempatan menuntut ilmu di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.



5. Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep. sebagai Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan yang telah membimbing penulis menuntut ilmu di Program Studi Ilmu Keperawatan di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
6. Segenap anggota Tim Pengelola Tugas Akhir FKUB, yang telah membantu melancarkan urusan administrasi, sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan lancar.
7. Yang tercinta Bapak Komang Suardita, Ibu Ni Luh Karmini dan Karlina Devi atas segala dukungan dan kasih sayang yang diberikan sehingga TA ini bisa saya kerjakan dengan baik.
8. Kepada sahabat – sahabat tercinta, Eva Yuni D., Roy Krisna, Arny Faaruyanti, Hikmatul Uyun, dan Rara Prastika W. yang telah memberikan dukungan dari segala hal sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
9. Teman-teman PSIK 2015 yang telah memberikan dukungan dan kritik saran dalam pembuatan tugas akhir sehingga dapat selesai tepat waktu.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis membuka diri untuk segala saran dan kritik yang membangun.

Akhirnya, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang,.....2019

Penulis

ABSTRAK

Dewi, NP Nita Kartika. 2019. *Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Salahuddin Malang*. Tugas Akhir, Progam Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Lilik Supriati, S.Kep.,M.Kep. (2) Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep.,M.Kep.

Ketergantungan *internet game* pada remaja dapat dilihat dari durasi memainkan *internet game* yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa remaja belum dapat memahami dan mengontrol diri sendiri dalam melakukan suatu aktifitas. Keluarga juga kurang memperhatikan aktifitas remaja sehingga mengarah ada perilaku yang menyimpang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Salahuddin Malang. Desain penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan cross sectional dengan alat ukur kuesioner. Sampel pada penelitian ini berjumlah 165 orang yang diambil dari teknik *purposive sampling*. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner fungsi keluarga *Model McMaster Family Assessment Device (FAD)* dan kuesioner ketergantungan *internet game GameAddiction Scale for Adolescents (GAS)*. Hasil penelitian didapatkan bahwa nilai fungsi keluarga tertinggi berada pada kategori sedang sebanyak 81 orang (49,1%) dan ketergantungan *internet game* tertinggi pada kategori berat sebanyak 71 orang (43,0%). Analisis hubungan menggunakan uji statistik *Spearman's Rank Correlation* yang menunjukkan p-value sebedar 0,000 dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,607 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja dengan tingkat kekuatan kuat dan arah hubungan negatif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa fungsi keluarga yang baik akan menurunkan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja.

Kata kunci: Fungsi Keluarga, Ketergantungan Internet Game, Remaja

ABSTRACT

Dewi, NP Nita Kartika. 2019. The Correlation between Family Function and Internet Game Addiction on Adolescents of Salahuddin Junior High School Malang. Thesis. Department of Nursery, Faculty of Medicine, University of Brawijaya. Advisors: (1) Ns. Lilik Supriati, S.Kep.,M.Kep. (2) Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep.,M.Kep.

Internet game addiction on adolescents can be currently indicated from duration of playing the internet game which tends to increase more intensely. This phenomenon shows that the adolescents are still not capable of understanding and controlling themselves to do activity. Moreover, the family does not care and less focus to the children's activity, so it might lead to improper behavior. This research aims to analyze the relation between the function of family role and internet game addiction on adolescents in Salahuddin Junior High School Malang. This research exerts cross sectional approach as a research design through questionnaires. The total research sample is 165 respondents which are taken from technique of purposive sampling. The research instrument employs questionnaires concerning to the family functions of Model McMaster of Family Assessment Device (FAD) and internet game addiction of Game Addiction Scale for Adolescents (GAS). Based on the research finding, it shows that the higher value of family function is on the mediate category in approximately 81 respondents (49,1%), while the higher value of internet game addiction is on the heavy category in approximately 71 respondents (43,0%). Further, this research employs statistic test of Spearman's Rank Correlation to analyze the relation between those two variables. From the analysis, it shows that p-value 0,000 and correlation coefficient value -0,607. Those values indicate that there is a relation between the family function and level of internet game addiction on adolescents in the level of heavy certainty and negative tendency. In sum, this research concludes that the good function of family will be able to decrease the level of internet game addiction on adolescents.

Keywords: Family Function, Internet Game Addiction, Adolescent

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Judul..... | i |
| Halaman persetujuan..... | ii |
| Pernyataan keaslian tulisan | iii |
| Kata pengantar | iv |
| Abstrak | vi |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Tabel..... | xi |
| Daftar Gambar | xii |
| Daftar Lampiran..... | xiii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.3.1 Tujuan Umum..... | 6 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.4.1 Manfaat Akademik | 6 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 7 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 <i>Internet Game</i> | 8 |
| 2.1.1 Definisi <i>Internet Game</i> | 8 |
| 2.1.2 Definisi Remaja | 8 |
| 2.1.3 Tipe-tipe <i>Internet Game</i> | 9 |
| 2.1.4 Durasi Normal Bermain <i>Internet Game</i> | 10 |
| 2.1.5 Pemain <i>Internet Game</i> Aktif dan Pasif..... | 11 |
| 2.1.6 Dampak Negatif dan Positif Bermain <i>Internet Game</i> | 11 |
| 2.1.7 Karakteristik Remaja Usia Sekolah Menengah..... | 12 |
| 2.1.8 Perkembangan Remaja Usia 13-15 Tahun..... | 13 |
| 2.2 Ketergantungan <i>Internet game</i> | 14 |
| 2.2.1 Definisi Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja..... | 14 |



| | |
|---|----|
| 2.2.2 Jenis Ketergantungan | 15 |
| 2.2.3 Faktor-faktor Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja | 17 |
| 2.2.4 Klasifikasi Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja..... | 18 |
| 2.2.5 Dampak Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja..... | 19 |
| 2.2.6 Kriteria Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja..... | 20 |
| 2.2.7 Cara Mengurangi Ketergantungan <i>Internet game</i> pada remaja | 23 |
| 2.2.8 Fungsi Keluarga dengan Ketergantungan <i>Internet Game</i> pada Remaja..... | 24 |
| 2.3 Fungsi Keluarga..... | 25 |
| 2.3.1 Definisi Fungsi Keluarga bagi Remaja..... | 25 |
| 2.3.2 Bagian-bagian Fungsi Keluarga..... | 26 |
| 2.3.3 Pengukuran Fungsi Keluarga..... | 29 |
| 2.3.4 <i>The McMaster Model of Family functioning</i> | 30 |
| 2.3.5 Faktor-faktor Fungsi Keluarga..... | 35 |

BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

| | |
|------------------------------------|----|
| 3.1 Kerangka Konsep | 36 |
| 3.2 Deskripsi Kerangka Konsep..... | 37 |
| 3.3 Hipotesa Penelitian..... | 37 |

BAB 4 METODE PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| 4.1 Rancangan Penelitian..... | 38 |
| 4.2 Populasi dan Sampel..... | 38 |
| 4.2.1 Populasi | 38 |
| 4.2.2 Sampel..... | 39 |
| 4.2.3 Besar Sampel..... | 39 |
| 4.2.4 Metode Teknik Sampling..... | 39 |
| 4.3 Variabel Penelitian..... | 40 |
| 4.3.1 Variabel Independen | 40 |
| 4.3.2 Variabel Dependen..... | 40 |
| 4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 40 |
| 4.5 Instrumen Penelitian..... | 41 |
| 4.5.1 Lembar Kuesioner..... | 41 |
| 4.5.2 Uji Validitas..... | 42 |

| | |
|--|-----------|
| 4.5.3 Uji Reabilitas | 43 |
| 4.6 Definisi Oprasional..... | 44 |
| 4.7 Pengumpulan Data | 46 |
| 4.7.1 Prosedur Penelitian..... | 46 |
| 4.7.2 Alur Penelitian..... | 48 |
| 4.8 Analisa Data | 49 |
| 4.8.1 Pre Analisa | 49 |
| 4.8.2 Analisa <i>Univariate</i> | 51 |
| 4.8.3 Analisa <i>Bivariate</i> | 51 |
| 4.9 Proses Skrining..... | 52 |
| 4.10 Etika Penelitian | 53 |
| BAB 5 HASIL PENELITIAN | 55 |
| 5.1 Hasil Distribusi Demografi Respdn..... | 55 |
| 5.2 Hasil Analisis Univariat | 57 |
| 5.2.1 Distribusi Fungsi Keluarga | 57 |
| 5.2.2 Distribusi Ketergantungan <i>Internet Game</i> | 57 |
| 5.3 Hasil Analisis Bivariat..... | 58 |
| 5.3.1 Analisis Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game</i> Pada Remaja | 58 |
| BAB 6 PEMBAHASAN | 59 |
| 6.1 Fungsi Keluarga Pada Remaja..... | 59 |
| 6.2 Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game</i> Pada Remaja | 63 |
| 6.3 Hubungan Antara Fungsi Keluarga Dengan Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game</i> Pada Remaja Di SMP Salahuddin Malang..... | 66 |
| 6.4 ImplikasiKeperawatan | 69 |
| 6.5 KeterbatasanPenelitian | 70 |
| BAB 7 PENUTUP | 71 |
| 7.1 Kesimpulan | 71 |
| 7.2 Saran | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 73 |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 4.1 Definisi Operasional Variabel | 44 |
| Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Demografi Responden | 56 |
| Tabel 5.2 Fungsi Keluarga pada Remaja | 57 |
| Tabel 5.3 Ketergantungan Internet Game pada Remaja | 57 |
| Tabel 5.4 Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game</i> | 58 |



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar3.1 Kerangka Konsep Hubungan antara Fungsi Keluargadengan Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game (Internet Game Addiction)</i> Pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang | 36 |
| Gambar 4.1 Alur Penelitian Hubungan antara Fungsi Keluargadengan Tingkat Ketergantungan <i>Internet Game (Internet Game Addiction)</i> Pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang | 48 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1 Surat Keterangan Kelaikan Etik..... | 77 |
| Lampiran 2 Surat Izin Penelitian | 78 |
| Lampiran 3 Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian | 79 |
| Lampiran 4 Pengantar <i>Informed Consent</i> | 82 |
| Lampiran 5 Pernyataan Persetujuan Orang Tua Berpartisipasi dalam Penelitian | 83 |
| Lampiran 6 Pernyataan Persetujuan Berpartisipasi dalam Penelitian | 84 |
| Lampiran 7 <i>Informed Consent</i> | 85 |
| Lampiran 8 Kisi – Kisi Kuesioner | 86 |
| Lampiran 9 Kuesioner Penelitian | 87 |
| Lampiran 10 Kuesioner Screening..... | 93 |
| Lampiran 11 Pernyataan telah Melaksanakan <i>Informed Consent</i> | 94 |
| Lampiran 12 Lembar Konsultasi | 95 |
| Lampiran 13 Analisa Data Validitas..... | 99 |
| Lampiran 14 Tabulasi Data Demografi..... | 105 |
| Lampiran 15 Coding dan Skor Kuesioner | 113 |
| Lampiran 16 Analisa Data..... | 118 |
| Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian..... | 121 |
| Lampiran 18 Curriculum Vitae..... | 122 |
| Lampiran 19 Jadwal Kegiatan Penelitian | 124 |

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN ANTARA FUNGSI KELUARGA DENGAN TINGKAT KETERGANTUNGAN
INTERNET GAME (INTERNET GAME ADDICTION) PADA REMAJA DI SMP
SALAHUDDIN MALANG**

Oleh:

Ni Putu Nita Kartika Dewi

NIM 155070207111009

Telah diuji pada

Hari: Selasa

Tanggal: 07 Mei 2019

Dan dinyatakan lulus oleh:

Penguji I



Dr. Ns. Heni Dwi Windarwati, S.Kep., M.Kep

NIP.198002262005012002

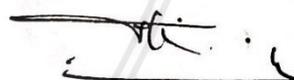
Penguji II/ Pembimbing I



Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep

NIP. 198305052010122006

Penguji III/ Pembimbing II

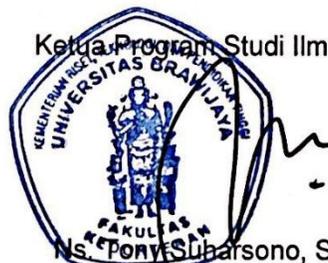


Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep., M.Kep

NIP. 2012088509202001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Ns. Poryk Subarsono, S.Kep., M.Kep

NIP.198009022006041003

ABSTRAK

Dewi, NP Nita Kartika. 2019. *Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Salahuddin Malang*. Tugas Akhir, Progam Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Lilik Supriati, S.Kep.,M.Kep. (2) Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep.,M.Kep.

Ketergantungan *internet game* pada remaja dapat dilihat dari durasi memainkan *internet game* yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa remaja belum dapat memahami dan mengontrol diri sendiri dalam melakukan suatu aktifitas. Keluarga juga kurang memperhatikan aktifitas remaja sehingga mengarah ada perilaku yang menyimpang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Salahuddin Malang. Desain penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan cross sectional dengan alat ukur kuesioner. Sampel pada penelitian ini berjumlah 165 orang yang diambil dari teknik *purposive sampling*. Instrument pada penelitian ini menggunakan kuesioner fungsi keluarga *Model McMaster Family Assessment Device* (FAD) dan kuesioner ketergantungan *internet game* *GameAddiction Scale for Adolescents* (GAS). Hasil penelitian didapatkan bahwa nilai fungsi keluarga tertinggi berada pada kategori sedang sebanyak 81 orang (49,1%) dan ketergantungan *internet game* tertinggi pada kategori berat sebanyak 71 orang (43,0%). Analisis hubungan menggunakan uji statistik *Spearman's Rank Correlation* yang menunjukkan p-value sebedar 0,000 dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,607 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja dengan tingkat kekuatan kuat dan arah hubungan negatif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa fungsi keluarga yang baik akan menurunkan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja.

Kata kunci: Fungsi Keluarga, Ketergantungan Internet Game, Remaja

ABSTRACT

Dewi, NP Nita Kartika. 2019. The Correlation between Family Function and Internet Game Addiction on Adolescents of Salahuddin Junior High School Malang. Thesis. Department of Nursery, Faculty of Medicine, University of Brawijaya. Advisors: (1) Ns. Lilik Supriati, S.Kep.,M.Kep. (2) Ns. Ridhoyanti Hidayah, S.Kep.,M.Kep.

Internet game addiction on adolescents can be currently indicated from duration of playing the internet game which tends to increase more intensely. This phenomenon shows that the adolescents are still not capable of understanding and controlling themselves to do activity. Moreover, the family does not care and less focus to the children's activity, so it might lead to improper behavior. This research aims to analyze the relation between the function of family role and internet game addiction on adolescents in Salahuddin Junior High School Malang. This research exerts cross sectional approach as a research design through questionnaires. The total research sample is 165 respondents which are taken from technique of purposive sampling. The research instrument employs questionnaires concerning to the family functions of Model McMaster of Family Assessment Device (FAD) and internet game addiction of Game Addiction Scale for Adolescents (GAS). Based on the research finding, it shows that the higher value of family function is on the mediate category in approximately 81 respondents (49,1%), while the higher value of internet game addiction is on the heavy category in approximately 71 respondents (43,0%). Further, this research employs statistic test of Spearman's Rank Correlation to analyze the relation between those two variables. From the analysis, it shows that p-value 0,000 and correlation coefficient value -0,607. Those values indicate that there is a relation between the family function and level of internet game addiction on adolescents in the level of heavy certainty and negative tendency. In sum, this research concludes that the good function of family will be able to decrease the level of internet game addiction on adolescents.

Keywords: Family Function, Internet Game Addiction, Adolescent

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet game merupakan jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Allan, (2005) *internet game* termasuk program yang mengalami perkembangan yang pesat. Di Indonesia, *internet game* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika *game Nexian* muncul (Soebastian, 2010). Pengguna *internet game* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja (Soebastian, 2010). Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) melakukan survei mengenai jumlah pemain *internet game* di Indonesia. Pada tahun 2013 pengguna *internet game* 6,5 juta orang, kemudian survei lanjutan pada tahun 2013 untuk pemain *internet game* pasif diperkirakan mencapai sekitar 15 juta orang. Ditahun 2014 dilakukan survey kembali didapatkan presentase pengguna *internet* di Indonesia sebanyak 34,9% atau sebanding dengan 88,1 juta orang.

Internet game berkembang dengan cepat sehingga menarik perhatian masyarakat dan menjadikan *internet game* sebagai salah satu *tren* di Indonesia. Menurut data Newzoo (2016) pengguna internet game di Indonesia sebanyak 61% menggunakan satu alat elektronik saat bermain game dan 46% menggunakan lebih dari satu alat elektronik. Kesimpulan dari pernyataan diatas adalah prevalensi pengguna *internet game* terus mengalami

peningkatan dari tahun ke tahun, terutama banyaknya pengguna aktif yang akan menyebabkan bertambahnya *gamers* yang mengalami ketergantungan *internet game*.

Pengguna *internet game* di Indonesia rata-rata berusia remaja. Menurut Ariessa dkk (2016) pemain *internet game* yang berusia remaja 68% dan sisanya pada usia dewasa 32%. Dari kelompok anak dan remaja, 25% adalah anak balita, 55% anak usia sekolah dan 20% usia remaja. Dengan 52% anak laki-laki dan 48% anak perempuan. Sebanyak 25% anak laki-laki dan 19% anak perempuan yang mengalami ketergantungan *internet game*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *internet game* banyak digunakan oleh remaja dan anak usia sekolah.

Internet game termasuk program yang dapat mengganggu aktifitas penggunaannya apabila dilakukan secara berlebihan dilihat dari durasinya. Menurut Celine Bonnaire & Olivier Pha (2017) menunjukkan bahwa *internet game* sering dimainkan oleh remaja setelah pulang sekolah dan akhir pekan. Remaja yang bermain *internet game* mengutamakan bermain *game* dan tidak mengerjakan tugas sekolah. Sebanyak 30-50% remaja bermain *game* hingga larut malam. Dengan demikian *internet game* dapat mengganggu waktu belajar bagi remaja baik laki-laki maupun perempuan.

Ketergantungan *internet game* merupakan salah satu dampak yang disebabkan oleh teknologi yang terhubung ke *internet* atau lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Sesuai dengan yang disebutkan bahwa *internet* dapat menyebabkan ketergantungan termasuk salah satunya *internet game addictive* (Angela, 2013). Ketergantungan *internet game* yang dialami pada masa remaja, menimbulkan dampak yang mempengaruhi aspek sosial

remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain, individu yang ketergantungan juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita (Lemmens, 2009).

Ketergantungan *internet game* telah dikenal secara internasional, ketergantungan bermain *game* rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017). Menurut Celine Bonnaire & Olivier Pha (2017) dilihat dari durasi memainkan *internet game* tersebut laki-laki lebih banyak yang mengalami ketergantungan *internet game* yaitu 78,4% laki-laki, sedangkan perempuan 21,6%. Dan remaja yang mengalami ketergantungan lebih banyak mengalami konflik dibandingkan dengan remaja yang tidak ketergantungan dapat dikatakan 2:1. Persentase remaja di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami ketergantungan *internet game* adalah (10.15%), sedangkan untuk diluar Indonesia seperti di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% anak remaja, kemudian di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% anak remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* (Jap et al, 2014).

Ketergantungan *internet game* memang identik dengan efek yang negatif. Mereka yang bermain *game* secara berlebihan yang berpotensi mengalami gangguan kesehatan mental (Arieska dkk, 2016). Dalam hal ini salah satu efek negatif yang paling terlihat adalah munculnya kecenderungan sifat ketergantungan yang mengakibatkan para pengguna *internet game* lupa dalam segala hal, bahkan para *gamers* rela mengorbankan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game* (Arieska dkk, 2016). Dapat disimpulkan bahwa

ketergantungan *internet game* merupakan salah satu tingkah laku yang terikat sangat kuat secara fisik maupun fisiologis dalam melakukan suatu hal,

Sebuah keluarga sebagai lingkungan pertama anak berinteraksi dapat menentukan tumbuh kembang anak selanjutnya. Apabila peran orang tua tidak berjalan secara maksimal atau sepenuhnya maka akan sangat berdampak besar terhadap perkembangan remaja. Salah satunya dengan memberikan pengawasan, bimbingan, serta contoh-contoh perilaku yang baik (Agustini et al, 2013). Pola asuh orang tua memanjakan dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan salah satu faktor pemicu ketergantungan *internet game* (Tjhin Wiguna, 2013). Sebuah studi menyebutkan bahwa remaja yang nakal atau melakukan perilaku menyimpang lebih banyak dibesarkan oleh keluarga yang disfungsi (Wong, 2009).

Fungsi keluarga merupakan sebagai ukuran dari sebuah keluarga bertindak menjadi unit dan tempat bagaimana anggota keluarga berinteraksi satu sama lain. Menurut Sarwono (2012) mengemukakan bahwa penyebab kenalan remaja adalah orang tua yang kurang memerhatikan atau yang terlalu sibuk sehingga peran orang tua dalam menjalin komunikasi terbatas dan menyebabkan remaja mencari hal yang bagi mereka dapat memuaskan dirinya tetapi bisa berdampak buruk.

Keluarga sebagian besar tidak sadar dengan ketepatan fungsi keluarga yang ada dalam keluarganya. Jenis keluarga yang lebih jarang memperhatikan kesehatan adalah *single parents* di bandingkan dengan *extended family* dan *nuclear family*. Kemudian Supriyana Surya, (2010) menemukan dari 93 keluarga yang kepala keluarganya adalah ayah sebanyak 88 orang (94.62%), sedangkan 5.38% yang lain kepala keluarganya adalah ibu yang telah

menjanda (5 orang). Didapatkan bahwa keluarga yang masih utuh dengan keluarga yang single parents lebih baik fungsi keluarga pada keluarga yang utuh. Dan menurut Celine Bonnairea & Olivier Pha (2017) menyatakan bahwa remaja yang bermasalah atau ketergantungan dengan *internet game* memiliki hubungan yang rendah dengan keluarga, begitu juga dengan konflik yang di alami ditemukan bahwa remaja yang ketergantungan *internet game* cenderung memiliki lebih banyak konflik dengan keluarga dibandingkan dengan remaja yang jarang memainkan *internet game*.

SMP Shalahuddin merupakan salah satu sekolah yang memiliki siswa banyak bermain *internet game*. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan ke 10 siswa kelas 7 dan 8 didapatkan bahwa 70% bermain *internet game*. Menurut kepala sekolah SMP Shalahuddin Malang siswa biasa bermain *game* menggunakan komputer sekolah atau telepon genggam mereka dengan *wifi* sekolah, serta untuk peraturan sekolah masih membebaskan siswa membawa telepon genggam ke sekolah tanpa batasan waktu untuk penggunaannya dan siswa SMP Shalahuddin rata-rata tinggal dengan orang tua, 65% orang tua siswa berpenghasilan rendah. Didapatkan sebanyak 30% siswa mengalami ketergantungan *internet game* dengan bermain *internet game* lebih dari 3 jam perhari dan memainkannya selama 5 bulan tanpa melewatkan sehari tidak bermain *internet game*, rata-rata dari rapat orang tua siswa yang dilakukan masih ada orang tua yang menganggap bahwa ini sepenuhnya tugas sekolah untuk mengatur siswa.

Dengan beberapa *literature* dapat dilihat bahwa dampak *internet game* mulai terlihat jelas, salah satu penyebab semakin tingginya jumlah remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* adalah kurangnya peran keluarga

atau disfungsi sebuah keluarga. Maka dari itu saya sebagai peneliti mengangkat judul “Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1. Apakah ada hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan internet *game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang?

1.2 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi fungsi keluarga pada remaja di SMP Shalahuddin Malang
2. Mengidentifikasi tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang
3. Menganalisis hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian berikutnya dengan mengetahui adanya faktor yang mempengaruhi antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan

internet game, yang dimana dalam penelitian ini belum di berikan intervensi secara langsung.

2. hasil dari penelitian yang nantinya akan dipublikasikan dalam bentuk naskah publikasi atau jurnal dapat menunjang untuk penelitian selanjutnya terhadap bidang yang sama dengan kemajuan *internet game* dan hal lain yang dipengaruhi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang nantinya dipublikasikan via *website* ini juga diharapkan dapat dijadikan informasi bagi orang tua dalam keluarga agar mengetahui pentingnya fungsi keluarga yang terbentuk dengan anggota keluarga satu sama lain seperti pada anak secara harmonis. Dalam penelitian ini di ambil remaja dimana peran orang tua sebagai teman bagi anaknya. Dan fase ini anak sedang mencari jati diri jadi ketergantungan *internet game* menjadi salah satu akibat dari kelalaian orang tua.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Internet Game* dan Remaja

2.1.1 Definisi *Internet Game*

Menurut Young (2015) mendefinisikan *Internet Game* adalah permainan dengan jaringan *internet*, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Internet game merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan lebih dari satu pengguna *internet* diberbagai tempat berbeda untuk saling terhubung bermain *game* di waktu yang sama (Rooij, 2011).

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *internet game* adalah suatu program permainan yang dapat dimainkan dengan beberapa orang dan dalam waktu yang sama dengan terhubung jaringan *wireless internet*.

2.1.2 Definisi Remaja

Remaja (adolescence) berasal dari bahasa latin, yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Secara umum berarti proses fisiologis, sosial, dan kematangan yang dimulai dengan perubahan pubertas (Wong dkk, 2009).

Remaja adalah individu baik perempuan maupun laki-laki yang berada pada usia antara anak-anak dan dewasa. Menurut SKKRI adalah perempuan

atau laki-laki yang belum menikah dengan usia 15-24 tahun (Depkes, 2006), sedangkan menurut BKKBN (2011) batasan usia remaja adalah 10-21 tahun. Kemudian menurut WHO (2013) remaja mencakup individu yang berusia 10-19 tahun.

Dengan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan remaja adalah orang yang masih mengalami masa pertumbuhan dan sedang pencarian jati diri. Dan orang yang disebut remaja adalah perempuan dan laki-laki yang berusia 10-19 tahun dan belum menikah.

2.1.3 Tipe-tipe *Internet Game*

Tipe-tipe *internet game* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu: (Henry Samuel, 2010)

1. *First Person Shooter* (FPS)

Game ini hanya mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah pemain *game* sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan jenis *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

2. *Real-Time Strategy*

Merupakan jenis *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan ini tidak hanya memainkan 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3. *Cross-Platform Online*

Game ini hanya dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercorver* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun hardware/console (tablet, telepon

genggam) *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.

4. *Browser games*

Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser internet* seperti *firefox*, *opera*, *IE*. Syarat *game* ini dimana sebuah browser dapat memainkannya hanya browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

5. *Massive Multiplayer Internet Games*

Jenis *game* dimana pemain *game* ini bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2.1.4 Durasi Normal Bermain *Internet Game*

Menurut Ester (2013) (dalam Rudhiati Fauziah, 2015) durasi waktu yang digunakan untuk melakukan *screen-based activities* atau aktivitas di depan layar kaca media elektronik tanpa melakukan aktifitas olahraga misalnya duduk menonton televisi atau video, bermain komputer, maupun bermain permainan *internet game* adalah:

1. Normal: 1-2 jam perhari atau <2 jam (mendatangkan manfaat bagi pengguna)
2. Tidak normal: >2 jam perhari (manfaat yang didapatkan kurang, mengarah ke kerugian bagi pengguna)
3. Ketergantungan media elektronik: >3 jam perhari (merugikan pengguna)

2.1.5 Pemain internet *game* aktif dan pasif

Menurut APJII (2015) pemain game aktif dan pasif dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemain aktif yang dimaksud merupakan pemain yang memainkan *game* dengan intensitas waktu yang lebih sering terpapar *game* tersebut. Dalam satu hari bermain *internet game* merupakan aktivitas wajib yang dilakukan oleh pemain aktif.
2. Pemain *game* pasif merupakan pemain yang mempunyai waktu-waktu tertentu terpapar dengan *game*, misalnya hanya disaat jenuh atau bosan dengan rutinitas yang dilakukan

2.1.6 Dampak Negatif dan Positif Bermain *Internet Game*

Dampak negatif bagi remaja yang bermain *internet game* menurut Margaretha Soleman (dalam Ambarina, 2008) meliputi:

1. Dampak Sosial

Internet game membuat anak menjadi jarang berkumpul atau berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Dapat dilihat dari banyak anak yang bermain di warnet atau luar rumah dari pada berkumpul dengan keluarga dirumah. Sebagian anak bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan, namun hal ini jika tidak terkontrol menyebabkan anak tersebut ketergantungan dan peran orang tua sangat penting disini untuk pencegahan.

2. Dampak psikis

Internet game membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut. Ketagihan atau kecanduan yang

dirasakan membuat anak mencari cara untuk mencapai kepuasaannya hingga melakukan hal-hal yang mengganggu aktivitas seperti tugas sekolah dan waktu sekolah.

3. Dampak fisik

Dampak ini tidak terlihat secara langsung. Salah satunya dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. Akibat yang dapat terlihat dari kecanduan bermain game online secara fisik jangka panjang yaitu dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia.

Selain memberi dampak negatif, *internet game* juga memberikan dampak positif. Dampak positif dalam bermain *internet game* yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/ pengaruh baik bagi penggunanya.

1. Dapat menguasai komputer
2. Bermain *internet game* secara langsung dapat mengerti Bahasa Inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan kata-kata yang tidak mereka ketahui
3. Bermain *internet game* dapat menambah teman
4. Bagi yang telah mempunyai identitas dari salah satu *internet game*nya yang telah jadi raja atau tingkat tertinggi dalam *game*, mereka dapat menjual kepada orang lain dan akhirnya menghasilkan uang

2.1.7 Karakteristik Remaja Usia Sekolah Menengah (SMP)

Siswa SMP memiliki usia berkisar 13-15 tahun dimana menurut Rumini & Sundari (2004) termasuk dalam remaja awal. Selain itu dijelaskan juga masa

remaja adalah peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP adalah:

1. Mulainya timbulnya ciri-ciri seks sekunder
2. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
3. Senang membandingkan kaedah-kaedah dan nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan dewasa.
4. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil
5. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia social.

2.1.8 Perkembangan Remaja Usia 13-15 Tahun

Terdapat empat karakteristik anak usia 13-15 tahun menurut Rumini & Sundari (2004) yaitu:

1. Karakteristik kerohanian

Pada masalah kerohanian remaja awal biasanya malas memahami agama. Namun hal ini juga dapat tergantung pada lingkungan tempat remaja bergaul, lingkungan dapat membentuk karakter remaja. Selain lingkungan keluarga juga mempengaruhi karakter remaja terutama masalah kerohanian karena dibentuk dari keluarga.

2. Karakteristik fisik

Pada remaja awal perkembangan lebih cepat dari pada masa pra remaja, nafsu makan yang bertambah salah satu penyebab pertumbuhan cepat pada remaja usia 13-15.

3. Karakteristik mental

Remaja awal memiliki daya ingat yang kuat, penyerapan pelajaran yang dipelajari akan lebih cepat dibandingkan dengan pertumbuhan remaja lain. Namun jika dari segi mental remaja lebih suka menghayalkan yang mereka lihat sekarang dibandingkan dengan menghayalkan masa depan, hal ini dapat menyebabkan remaja menghayalkan hal yang tidak seharusnya mereka lihat dan cenderung dapat menyebabkan remaja melakukan hal menyimpang.

4. Karakteristik social

Secara social remaja cenderung kepada kehidupan berkelompok. Hal ini dikarenakan mereka khawatir kalau dalam sosialnya tidak diakui dalam kelompok sosialnya. Seiring dengan perkembangan tersebut suasana hari remaja seusia ini sering berubah-ubah. Tidak jarang dalam satu waktu ia merasakan suasana yang menyenangkan kemudian tiba-tiba sedih, kadang menjadi anak baik kemudian kadang menjadi anak susah diatur. Pada masa ini remaja rentan melakukan hal negative seperti melakukan hal menyimpang.

2.2 Ketergantungan *internet game*

2.2.1 Definisi Ketergantungan *Internet game* Pada Remaja

Menurut Lemmens dkk (2009) ketergantungan *internet game* adalah penggunaan secara berlebih dan kompulsif pada video *game* atau *internet game* yang menyebabkan masalah social dan emosional pada remaja, beberapa remaja sadar dengan masalah ini namun tetap tidak mengurangi penggunaan yang berlebihan tersebut.

Ketergantungan *game* dikalangan remaja saat ini adalah salah satu aspek psikososial yang paling sering dibahas terkait dengan bermain komputer dan *internet game*. Belakangan ini *American Medical Association* (2007) sangat mendorong *American Psychiatric Association* (APA) untuk mempertimbangkan dimasukkannya "ketergantungan *internet game*" sebagai gangguan diagnostik formal dalam revisi mendatang *Diagnostik dan Statistik Manual of Mental Disorders* (DSM). -V, yang diharapkan pada 2012).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan ketergantungan *internet game* adalah salah satu bentuk *non-physical addiction* pada remaja dimana ketergantungannya pada media/televisi. Suatu perilaku kompulsif atau dilakukan secara terus-menerus dimana remaja mendapatkan kepuasan tersendiri hingga sulit untuk berhenti dan saat berhenti atau jeda bermain *game*, dampak dari perilakunya terlihat remaja seperti mengalami beberapa masalah social dan emosional.

2.2.2 Jenis Ketergantungan

Menurut Dodes (2010) ketergantungan terdiri dari *physical addiction* dan *non-physical addiction*.

1. *physical addiction* adalah ketergantungan dengan *alcohol* atau koakin yang bersifat barang atau terlihat.
2. *Non-physical addiction* adalah tidak ketergantungan dengan alcohol atau kokain yaitu ketergantungan terhadap media elektronik yang membuat pengguna tidak bias lepas dalam penggunaannya. Sehingga

disini ketergantungan *internet game* termasuk dalam *non-physical addiction* (Wulandari, 2015). Didukung dengan pernyataan Peele bahwa ketergantungan tidak hanya bersifat *alcohol* atau kokain, di zaman sekarang ini ketergantungan juga dapat terjadi pada pengguna *internet*, televisi dan termasuk *internet game* (Wulandari, 2015).

Psikolog/psikiater dapat melakukan pemeriksaan dan memberikan diagnosis ketergantungan *internet game* yang didasarkan pada kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V* (DSM-V), yaitu jika memenuhi setidaknya 5 gejala dari set gejala berikut selama periode 3-12 bulan: (Dodes, 2010)

1. Pikiran terus-menerus terfokus pada *internet game*
2. Merasa cemas, tidak tenang, atau sedih ketika tidak bisa bermain *internet game*
3. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *internet game*
4. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain *internet game*
5. Kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan lain, kecuali *internet game* itu sendiri.
6. Melanjutkan kebiasaan bermain *internet game* walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku bermain *internet game* tersebut.
7. Berbohong mengenai perilaku bermain *internet game* (frekuensi dan durasi) kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain.
8. Bermain *internet game* untuk melarikan diri dari perasaan negatif
9. Perilaku bermain *internet game* tersebut mengancam atau telah membuat kehilangan

2.2.3 Faktor-faktor Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Menurut Cromie dalam Lee (2005) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang ketergantungan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Remaja lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah.

a. Faktor-faktor yang menyebabkan ketergantungan *Internet Game* menurut Hardiansyah & Dian (2016) yaitu:

1. Faktor motivasi

Faktor motivasi adalah adanya tekanan-tekanan atau masalah dalam kehidupan nyata misalnya *self-esteem*, *self-image*, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna, dll. Dalam hal ini dapat mempengaruhi derajat ketergantungan pemain terhadap *internet game* (Yee, 2002).

2. Jenis kelamin

Buchman dan Funk (dalam Chen & Chan, 2008) menemukan bahwa anak laki-laki lebih mudah mengalami ketergantungan *internet game* dan lebih banyak menghabiskan waktu pada *game* elektronik di bandingkan dengan perempuan.

3. Fungsi keluarga

Fungsi keluarga dapat dikatakan salah satu factor yang mempengaruhi ketergantungan terhadap *internet game* karena peran orang tua yang terdapat dalam fungsi keluarga seperti pola asuh orang tua, penyelesaian masalah yang dilakukan dalam keluarga, serta pengawasan dan peraturan dari sebuah keluarga.

Remaja dengan keluarga yang keberfungsian keluarga kurang baik cenderung melakukan hal menyimpang (Hardiansyah & Dian 2016).

4. Dukungan sosial

Dukungan sosial termasuk dalam factor pelindung langsung dan tidak langsung. Ketergantungan internet game menunjukkan bahwa kurangnya dukungan dapat meningkatkan motivasi untuk menggunakan strategi penanganan alternatif untuk meringankan beban termasuk internet game (Schrans, 2001; Schwarzer & Knoll, 2007)

5. Depresi

Depresi dapat menyebabkan orang tidak dapat menentukan koping individu dengan tepat maka dari itu dapat sebagai penyebab ketergantungan *internet game* karena kurangnya pemikiran rasional yang dimiliki oleh individu yang mengalami depresi.

6. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Perasaan tersebut sangat memungkinkan anak untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut. Kejenuhan sering dialami pelajar, seperti banyaknya kegiatan yang dilakukan, mata pelajaran dan tugas-tugas dari sekolah yang dapat menimbulkan perasaan bosan pada anak.

2.2.4 Klasifikasi Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Menurut Prastyo Yudi dkk (2017) remaja yang mengalami ketergantungan internet game dapat di klasifikasikan dalam bentuk cluster 0-3. Berikut penjelasannya

1. Cluster 2: tingkat ketergantungan *internet game* berat (bermain >5 jam perhari)
2. Cluster 1: tingkat jetergantungan *internet game* sedang (bermain 4-5 jam perhari)
3. Cluster 0: tingkat ketergantungan internet game ringan (bermain 3-4 jam perhari)
4. Cluster 3: tidak ketergantungan *internet game* (<3 jam)

2.2.5 Dampak Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Dampak dari ketergantungan *internet* atau *internet game* menurut Young (1998 dalam Martanto Aris, 2014) diantaranya:

1. Prioritas (*salience*)

Terkait dengan pikiran-pikiran pemain *game* yang berlebihan, walaupun sedang tidak bermain *game* tetap memiliki fantasi sama ketika bermain *internet game* hingga tidak dapat focus atau berkontentasi saat melakukan hal lain missal seperti tugas atau pekerjaannya, serta mulai mengesampingkan tugas-tugas kewajiban.

2. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Bermain *internet game* secara berlebihan dapat hilangnya pengertian mengenai penggunaan waktu seperti mengabaikan kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupan sehari-hari misalnya makan, tidur, dan mandi.

3. Pengabaian pekerjaan (*negect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya kaena kecanduan bermain *game*, hal ini membuat produktivitas kerja seseorang menurun. Seseorang yang

ketergantungan *internet game* akan mengabaikan tugas dan memprioritaskan *game*.

4. Antisipasi (*anticipation*)

Sebagian individu menggunakan *game* sebagai sarana melarikan diri atau mengabaikan dari masalah yang terjadi di kehidupan nyata. Namun hal ini dapat membuat pemain mempunyai kebiasaan mengabaikan masalah dengan bermain *internet game* menjadikan ketergantungan yang tidak disadari. *Internet game* yang awalnya sebagai koping dan berubah menjadi kebiasaan yang nyaman sehingga merubah persepsi menjadikan *internet game* sebagai aktivitas wajib.

5. Mengabaikan kehidupan social (*neglect social life*)

Seseorang yang sudah merasa nyaman dengan *internet game* dan bermain secara terus-menerus akan mengabaikan dunia nyatanya salah satunya kegiatan sosialnya.

6. Ketidakampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Pemain tidak mampu mengontrol diri menjadikannya sulit berhenti bermain *internet game* karena *game* telah mendominasi pikirannya yang mempengaruhi baik waktu dan durasi bermain *game*. Sehingga dapat berdampak pada kesehatan.

2.2.6 Kriteria Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Lemmens dkk (2009) mengembangkan kriteria dalam menilai orang ketergantungan *internet game* yaitu ada 7 indikator yang digunakan dan termasuk sebagai alat ukur ketergantungan *internet game* GAS (*Game Addictive Scale*) diantaranya:

1. *Salience* (Prioritas)

Menurut pemain bermain *game* menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupannya dan mendominasi pemikirannya (keasyikan), perasaan (keinginan), dan perilaku (penggunaan berlebihan). Dimana pemain tidak dapat mengontrol diri sehingga segala sesuatunya telah dikuasai dengan *internet game*.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Proses di mana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk *game*. Pemain mulai meninggalkan atau melupakan tugas-tugasnya dengan menggantikan dengan *internet game*, yang berarti seluruh waktunya terfokus untuk *internet game*.

3. *Mood modification* (Modifikasi Perasaan)

Didapatkan pengalaman subyektif yang dilaporkan sebagai hasil dari keterlibatan dalam permainan. Dimensi ini sebelumnya diberi label *euphoria* yaitu mengacu pada "buzz" atau "tinggi" yang berasal dari suatu aktivitas. Namun hal ini juga dapat dikatakan modifikasi suasana hati yang dapat mencakup perasaan tenang dan / atau santai yang terkait dengan pelarian.

4. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini dapat terjadi terhadap sesuatu yang membuat munculnya emosi yang tidak menyenangkan dan / efek-efek fisik yang terjadi ketika permainan tiba-tiba dikurangi atau dihentikan. Penarikan sebagian besar terdiri dari kemurungan dan iritabilitas, tetapi mungkin juga termasuk

gejala fisiologis, seperti gemetar. Oleh karena itu pemain akan merasa kesulitan dalam menghentikan ketergantungan dengan *internet game*.

5. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek di mana pemain kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola permainan *game* sebelumnya. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Dengan ketergantungan *internet game* pemain akan sulit untuk mengurangi atau menghentikan aktifitas gamenya, dan kebanyakan pemain akan kembali ke pola awalnya karena gagal untuk berhenti.

6. *Conflict* (Konflik)

Ini mengacu pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik tersebut terdapat di antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik yang dimaksud dapat mencakup argumen dan penelantaran, dan juga kebohongan atau penipuan. Pada saat fokus bermain *game* pemain akan kurang memperhatikan lingkungan sosialnya, hal ini yang menyebabkan akan timbulnya konflik dengan orang sekitarnya.

7. *Problem* (Masalah)

Aspek ini muncul akibat factor-faktor lain di atas, mengacu pada masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan. Masalah yang timbul baik dari lingkungan social, maupun individu, serta dapat bersifat fisis. Secara social berhubungan dengan orang terdekat seperti keluarga yang menyebabkan kurangnya interaksi keluarga, kemudian secara fisik masalah berhubungan dengan berlebihannya bermain *internet game*

berdampak pada mengganggu jam tidur dan kebutuhan lainnya, yang juga akan mengganggu kerja tubuh untuk mendapatkan istirahat yang cukup.

2.2.7 Cara Mengurangi Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Perkembangan *internet game* saat ini sudah sangat pesat, tempat untuk bermain *game* juga sudah ada baik di perkotaan maupun pedesaan. Yang dibayangkan dari dampak negatif *internet game* terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa solusi cara mengatasi ketergantungan *internet game* menurut Chan & Chen (2011) antara lain:

1. Bersungguh-sungguh (niat)

Langkah ini termasuk yang pertama agar bisa berhenti ketergantungan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri sendiri untuk tidak akan main *internet game* lagi atau menguranginya, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya.

2. Mempunyai pikiran hemat

Dengan mengerti berapa banyaknya uang yang sudah dikeluarkan untuk bermain *internet game* di warnet atau menggunakan data seluler akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *internet game*.

3. Mencari aktivitas lain

Mencari aktivitas lain yang bersifat positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *internet game*.

4. Membatasi waktu bermain *internet game*

Mengurangi waktu bermain *game* dengan mulai menentukan jam bermain dan berusaha mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit, sampai terbiasa dengan mengontrol waktu.

5. Kurangi bergaul dengan pemain *internet game*

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game* melainkan jangan terpengaruh karena ajakan dan pengaruh teman akan lebih mudah membuat untuk bermain *internet game* lagi.

6. Meminta bantuan orang terdekat

Hal ini selain meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*, dapat juga membuat pemain lebih sering berinteraksi dengan orang-orang terdekat.

2.2.8 Fungsi Keluarga Dengan Ketergantungan Internet Game Pada Remaja

Fungsi keluarga termasuk dalam salah faktor yang menyebabkan ketergantungan internet game pada remaja. Fungsi keluarga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dari remaja, dimana pola asuh yang dilakukan dalam sebuah keluarga menjadi contoh untuk perilaku remaja. Remaja yang mengalami ketergantungan internet game termasuk dalam penggunaan koping yang tidak efektif, seperti sedang ada masalah dengan keluarga atau orang terdekat cenderung mencari

atau mengalihkan masalah dengan cara mencari aktivitas lain seperti internet game (Hardiansyah & Dian 2016).

Lingkungan keluarga merupakan tempat utama untuk mengajarkan anak bersosialisasi demi mencapai keinginannya di masa depan. Lingkungan keluarga sangat erat kaitannya dengan orang tua. Peranan orang tua sebagai filter dalam hal-hal yang dipelajari anak sangat penting agar apa yang dipelajari sesuai dengan yang dibutuhkan oleh anak. Internet game adalah salah satu hal yang harus mendapat perhatian dari orang tua dan dapat berdampak buruk bagi anak dalam upaya menyiapkan kehidupan yang akan datang. *Internet game* merupakan salah satu permainan *modern* yang sekarang marak dikalangan para remaja di Indonesia, khususnya para pelajar (Ganestya, 2016)

Bermain *internet game* dengan waktu yang kurang di control menyebabkan dampak serta gangguan bagi remaja. Remaja cenderung bermain *internet game* atau menonton *video game* pada malam hari yang dimana seharusnya waktu tersebut digunakan untuk beristirahat atau belajar. Penelitian menemukan bahwa remaja yang memiliki fungsi keluarga kurang baik cenderung menggunakan waktu mereka lebih banyak pada *internet game* dan mengalami ketergantungan *internet game* (Celine & Bonnaire, 2017).

2.3 Fungsi Keluarga

2.3.1 Definisi Fungsi Keluarga Bagi Remaja

Friedman (1992) dalam Wong (2009) remaja menggambarkan fungsi sebagai apa yang dilakukan keluarga. Fungsi keluarga dapat dikatakan

berfokus pada proses yang digunakan oleh keluarga untuk mencapai tujuan keluarga tersebut. Proses yang dimaksud adalah komunikasi diantara anggota keluarga dengan remaja, penetapan tujuan, resolusi konflik, pemberian makanan, dan penggunaan/pemanfaatan sumber dari internal maupun eksternal. Tujuan reproduksi, seksual, ekonomi dan pendidikan dalam keluarga memerlukan dukungan secara psikologi antar anggota keluarga, sebuah dukungan sangat diperlukan karena jika tidak remaja akan menimbulkan konsekuensi emosional seperti marah, depresi dan perilaku yang menyimpang. Tujuan yang ada dalam keluarga akan lebih mudah dicapai apabila komunikasi antar anggota keluarga yang jelas dan secara langsung. Komunikasi adalah salah satu cara mempermudah menyelesaikan konflik dan pemecahan masalah antara orang tua dengan remaja.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi keluarga yang benar adalah terjalinnya hubungan harmonis didalam sebuah keluarga, terutama melalui komunikasi atau interaksi antar remaja dan keluarga agar tercapainya tujuan keluarga lebih mudah.

2.3.2 Bagian-bagian Fungsi Keluarga

a. Friedman (1992) dalam teorinya membagi fungsi keluarga menjadi 5 diantaranya:

1. Fungsi Efektif

Fungsi ini berhubungan dengan fungsi internal keluarga yang merupakan dasar kekuatan keluarga. Fungsi efektif juga berguna untuk pemenuhan kebutuhan dasar psikososial, dengan terpenuhinya fungsi ini anggota keluarga dapat mengembangkan

gambaran diri yang positif, dan peran dalam keluarga dijalankan dengan baik, dan penuh rasa sayang.

2. Fungsi sosialisasi

Fungsi ini kaitannya dengan perkembangan dan perubahan yang dilalui individu lalu menghasilkan interaksi sosial, dan individu tersebut melaksanakan perannya dalam lingkungan sosial. Keluarga merupakan tempat individu melaksanakan sosialisasi pertama dengan anggota keluarga termasuk belajar disiplin, norma budaya, dan perilaku melalui interaksi dalam keluarga. Sehingga individu mampu berperan didalam masyarakat.

3. Fungsi reproduksi

Fungsi ini untuk meneruskan kelangsungan keturunan dan menambah sumber daya manusia.

4. Fungsi Ekonomi

Fungsi untuk memenuhi kebutuhan sandang pangan keluarga seperti makanan, pakaian, perumahan, dan lain-lain.

5. Fungsi Perawatan keluarga

Fungsi ini adalah pendukung dari fungsi diatas selain menyediakan makanan, pakaian, perlindungan. Keluarga juga harus dapat memberi asuhan kesehatan/keperawatan. Kemampuan keluarga melakukan asuhan keperawatan atau pemeliharaan kesehatan akan memengaruhi status kesehatan keluarga dan individu.

- b. Fungsi keluarga menurut Undang-undang No.10 tahun 1992 antara lain:
1. Fungsi ekonomi yaitu keluarga diharapkan menjadi keluarga yang produktif yang mampu menghasilkan nilai tambah ekonomi untuk memenuhi kebutuhan dengan memanfaatkan sumber daya keluarga.
 2. Fungsi mendapatkan status social yaitu keluarga yang dapat dilihat dan dikategorikan strata sosialnya oleh keluarga lain yang berbeda yang ada disekitarnya atau lingkungan yang sama.
 3. Fungsi pendidikan yaitu keluarga mempunyai peran dan tanggung jawab yang besar terhadap pendidikan anak-anaknya untuk menghadapi dan menunjang kehidupan dewasanya.
 4. Fungsi sosialisasi bagi anaknya yaitu orang tua atau keluarga diharapkan mampu menciptakan atau mengajarkan kehidupan sosial yang mirip dengan luar rumah.
 5. Fungsi pemenuhan kesehatan yaitu keluarga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dasar primer sebelum menjadi parah dalam rangka melindungi dan pencegahan terhadap penyakit yang mungkin dialami oleh keluarga.
 6. Fungsi reliugius yaitu keluarga merupakan tempat belajar pertama tentang agama dan mengamalkan ajaran agama.
 7. Fungsi rekreasi yaitu keluarga merupakan tempat untuk melakukan kegiatan yang dapat mengurangi ketegangan akibat berada di luar rumah, misalnya saling bercerita tentang pengalaman di luar rumah.
 8. Fungsi reproduksi yaitu bukan hanya mengembangkan keturunan tetapi juga tempat untuk mengembangkan fungsi reproduksi secara menyeluruh, diantaranya seks yang sehat dan berkualitas sehingga

terpenuhinya kebutuhan seks antar suami istri, serta mengajarkan pendidikan seks bagi anak-anak.

9. Fungsi afektif yaitu keluarga merupakan tempat yang utama untuk pemenuhan kebutuhan psikososial sebelum anggota keluarga berada di luar rumah sehingga keluarga dapat beradaptasi dengan keadaan diluar.

2.3.3 Pengukuran Fungsi Keluarga

Beberapa peneliti merumuskan konsep mengenai fungsi keluarga dilengkapi dengan alat ukur berdasarkan konsep tersebut. Fungsi keluarga erat kaitannya dengan strategi dan sistem, dikonseptualisasikan dengan kostruk multidimensional (Sabatelli & Bartle, 1995; Bella Awalia, 2014). Beberapa model yang mengukur fungsi keluarga:

1. *FACES III* mengonseptualkan dengan dua dimensi fungsi keluarga yaitu kohesi dan kemampuan adaptasi dikembangkan oleh Olson, Portner, dan Lavee (1985, dalam Bella Awalia, 2014).
2. *The McMaster Family Assesment Device* dikembangkan oleh Epstein et al (1983, dalam Epstein et al, 2003) dengan 7 dimensi yaitu pemecahan masalah, komunikasi, peran, responsivitas afektif, keterlibatan afektif, control perilaku, dan keberfungsian umum.
3. *Family Enviroment Scale* dikembangkan oleh Moos (1974, dalam Bella Awalia, 2014) memiliki 10 subskala dan 3 dimensi yaitu dimensi hubungan mencakup kohesi, ekpresi, dan konflik. Dimensi pertumbuhan, pribadi mencakup kesejahteraan, orientasi pencapaian, orientasi interlektual-budaya, orientasi aktif-rekreasi, dan penekanan moral-

keagamaan. 10 subskala ini ditunjukkan untuk menciptakan profil keseluruhan lingkungan keluarga.

4. *Beavers Systems Model* mengajukan dua konstruk utama untuk fungsi keluarga yaitu kompetensi dan corak keluarga (Beavers & Hampson, 2003).

Terdapat banyak alat ukur fungsi keluarga yang telah dibuat beberapa peneliti dan dengan skala yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik dengan *The McMaster Family Assessment Device* dengan alat ukurnya FAD (*Family Assessment Device*) karena memiliki dimensi-dimensi yang memberikan gambaran lebih detail tentang fungsi keluarga dibandingkan dengan alat ukur lainnya.

2.3.4 The McMaster Model of Family Functioning

Menurut Epstein (1978) dalam *McMaster Model of family* fungsi keluarga diartikan sebagai suatu keadaan dalam keluarga dimana setiap unit dari keluarga mampu menjalankan tugas-tugasnya dengan baik dalam kehidupan keseharian di dalam keluarga yang berkaitan dengan pemecahan masalah, komunikasi, peran, respon afektif, keterlibatan afektif dan kontrol perilaku.

Aspek-aspek yang mendasari sistem teori dari *The McMaster Model of family Functioning* (MMFF) adalah:

- a. Setiap bagian dari keluarga saling berhubungan satu sama lain
- b. Satu bagian dari keluarga tidak bias dipahami jika dipisahkan dari sistem keluarga yang lain

- c. Keberfungsian keluarga tidak bisa dipahami secara utuh hanya dengan memahami satu bagian dari sistem keluarga
- d. Struktur dan organisasi keluarga merupakan factor penting yang menentukan perilaku dari setiap anggota keluarga
- e. Pola transaksional dari sistem keluarga merupakan aspek penting yang dapat membentuk perilaku dari setiap anggota keluarga

➤ Dimensi dan alat ukur fungsi keluarga Model McMaster

Dari model ini terdapat enam dimensi dari fungsi diantaranya pemecahan masalah, komunikasi, peran, responsivitas afektif, keterlibatan afektif, dan kontrol perilaku. The McMaster Model menggunakan seluruh dimensi tersebut untuk menilai dan memahami bagian keluarga dari segi fungsi keluarga yang kompleks (Epstein dkk, 1983). Dalam alat ukur Family Assessment Device (FAD) yang termasuk dalam McModel terdapat tambahan satu dimensi yaitu dimensi fungsi keluarga secara umum yang mengukur kesehatan atau patologi dari sebuah keluarga secara keseluruhan. Berikut penjelasan dari dimensi-dimensi tersebut:

1. Penyelesaian masalah

Penyelesaian masalah dalam hal ini mengacu pada kemampuan keluarga untuk menyelesaikan masalah yang ada di dalam keluarga secara bersama-sama sehingga dapat mempertahankan keefektifan fungsi keluarganya.

Dalam *The McMaster Model of family Functioning* (MMFF) terdapat 7 tahapan dalam proses penyelesaian masalah (Epstein et al, 2003)

- a. Mengidentifikasi masalah
- b. Mengomunikasikan masalah dengan orang yang tepat dalam keluarga
- c. Mengembangkan alternatif solusi yang mungkin untuk dilakukan
- d. Memutuskan untuk melakukan salah satu alternative solusi
- e. Melaksanakan keputusan
- f. Melakukan monitoring terhadap langkah yang telah dilaksanakan
- g. Melakukan evaluasi terhadap keefektifan proses pemecahan masalah

2. Komunikasi

Maksud dari komunikasi disini adalah komunikasi yang terjalin antar keluarga sehingga dapat saling bertukar informasi dan pengalaman. Komunikasi dalam keluarga jugaa dibagi dua area, yaitu komunikasi instrumental dan komunikasi afektif. Pola komunikasi juga harus lihat yaitu jelas atau terselubung dapat dilihat dari isi pesan tersebut tersampaikan melalui pernyataan yang jelas atau hanya pernyataan kamufase, samar-samar, atau ambigu.

Ada 4 cara berkomunikasi diantaranya jelas dan langsung, jelas dan tidak langsung, terselubung dan langsung, terselubung dan tidak langsung (Epstein et al, 2003).

3. Peran

Peran merupakan perilaku anggota keluarga yang sesuai dengan pola berulang untuk memenuhi fungsinya dalam keluarga. Menurut teori MMFF (*The McMaster Model of family Functioning*) ada lima peran dalam keluarga yaitu:

- a. Penyediaan sumberdaya (uang, makanan, pakaian, tempat tinggal)
 - b. Perawatan dan dukungan (penyediaan kenyamanan, kehangatan, rasa aman, dan dukungan untuk anggota keluarga)
 - c. Kepuasan seksual dewasa (pasangan suami istri secara personal merasakan kepuasan satu sama lain)
 - d. Pengembangan pribadi (mengembangkan ketrampilan pribadi, termasuk perkembangan fisik emosi, social, dan pendidikan, serta karir)
 - e. Pemeliharaan dan pengelolaan sistem keluarga (pengambilan keputusan, batasan, dan fungsi keanggotaan dalam keluarga)
- ### 4. Respon afektif

Respon afektif yang dimaksud yaitu sebagai kemampuan keluarga untuk merespon berbagai macam stimulus dengan perasaan yang tepat. Dimensi ini tidak dimaksudkan untuk melihat cara anggota keluarga menyampaikan perasaan mereka, akan tetapi apakah mereka memiliki kapasitas untuk merasakan emosi (Epstein et al, 2003).

5. Keterlibatan afektif

Keterlibatan afektif yang dimaksud adalah sejauh mana anggota keluarga menunjukkan rasa ketertarikan dan penghargaannya terhadap aktivitas dan minat dengan satu sama lain anggota keluarga lainnya. Terdapat 6 tipe keterlibatan dalam anggota keluarga:

- a. Kurang terlibat: tidak ada keterlibatan satu sama lain
- b. Keterlibatan tanpa perasaan: melibatkan hanya sedikit ketertarikan satu sama lain
- c. Ketertarikan narsistik: keterlibatan dengan anggota keluarga lain hanya sebatas perilaku atau aktivitas tersebut memiliki manfaat bagi dirinya sendiri
- d. Ketertarikan empatik: mau terlibat dengan anggota keluarga satu sama lain
- e. Keterlibatan yang berlebihan: keterlibatan yang terlalu berlebihan pada anggota keluarga lain
- f. Keterlibatan simbiotik: keterlibatan ekstrim dan patologis satu sama lain

6. Kontrol perilaku

Dimensi kontrol perilaku didefinisikan sebagai pola yang didapatkan oleh sebuah keluarga mengenai perilaku dalam tiga area berikut: situasi yang membahayakan secara fisik, situasi dalam pemenuhan dan ekspresi kebutuhan dan dorongan psikobiologis, dan situasi yang melibatkan perilaku sosialisasi antar interpersonal,

baik diantara anggota keluarga maupun dengan oranglain yang bukan anggota keluarga.

7. Fungsi umum

Yaitu fungsi yang mengukur kesehatan atau patologis dari sebuah keluarga secara keseluruhan

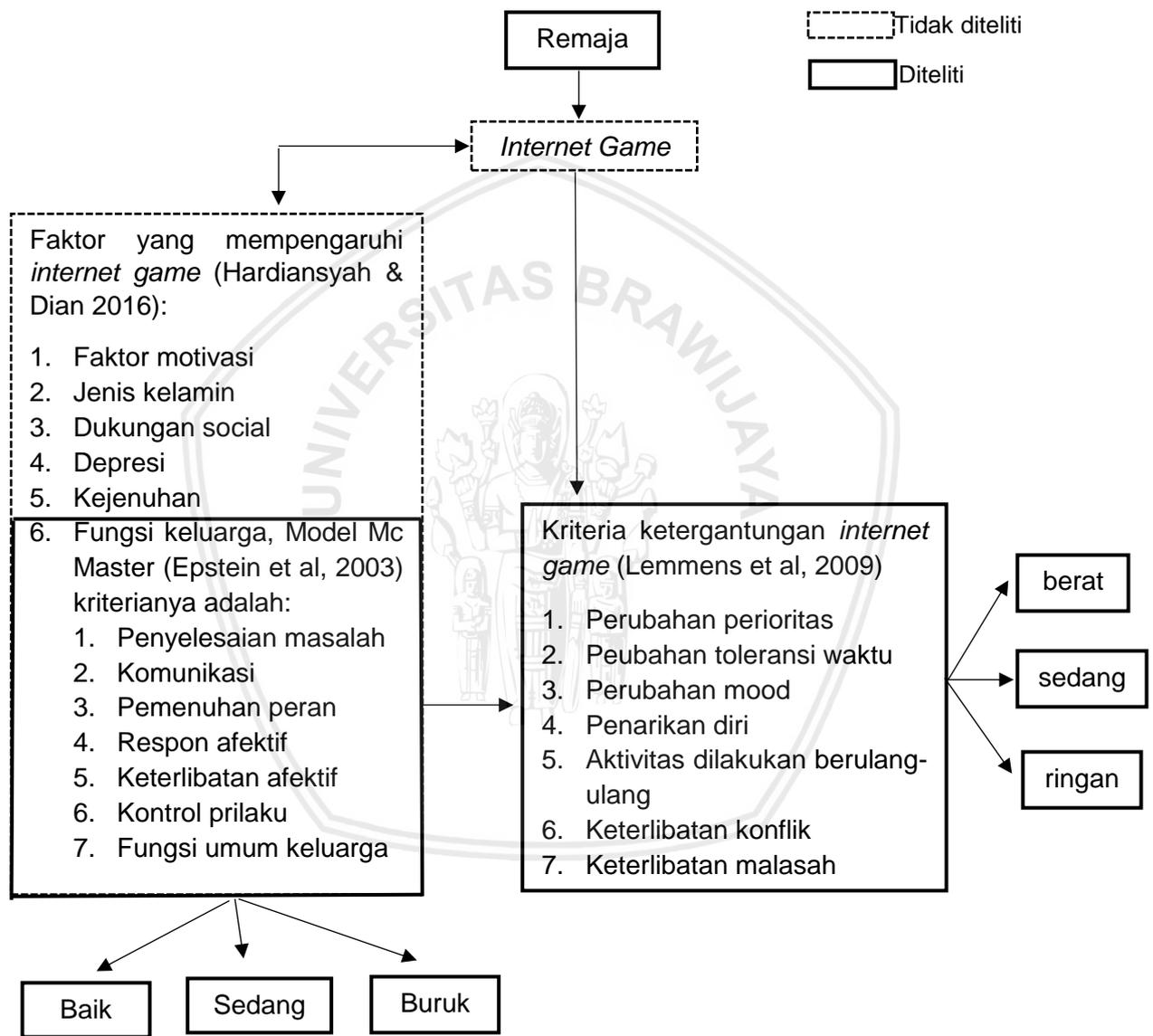
2.3.5 Faktor-faktor Fungsi Keluarga

Menurut Bray (1995) dalam Bella Awalia (2014) mengemukakan empat kategori yang disarankan untuk mngorganisasi factor-faktor yang terkait fungsi keluarga yaitu:

1. Factor komposisi keluarga, termasuk keanggotaan (missal: hanya pasangan suami istri, pasangan dengan anak, keluarga orang tua tunggal) dan struktur dari keluarga (missal: keluarga inti, keluarga bercerai, keluarga bercerai) komposisi keluarga merupakan kunci utama untuk menentukan aspek-aspek fungsi keluarga.
2. Faktor afek keluarga, mencakup ekpresi emosional diantara anggota keluarga. Afek dan emosi biasanya menentuka karakter dan konteks dari proses keluarga.
3. Faktor proses keluarga, mencangkup tingkah laku dan interaksi yang membentuk karakteristik hubungan dalam keluarga. Proses ini termasuk seperti konflik, perbedaan, komunikasi, penyelesaian masalah, dan control.
4. Faktor organisasi keluarga, mengacu pada peran dan peraturan yang ada dalam keluarga dan harapan-harapan akan tingkah laku yang berkontribusi terhadap keberfungsian keluaraga.

BAB 3
KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang

3.2 Deskripsi Kerangka Konsep

Remaja merupakan sample dari penelitian ini karena menurut survey APIJII (2015) pemain *internet game* terbanyak adalah remaja. *Internet game* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan *internet* dan pemain dapat melakukan komunikasi dengan pemain lainnya (Young, 2009). Salah satu faktor penyebab remaja bermain *internet game* adalah fungsi keluarga (Hardiansyah & Dian 2016). Pemain yang mengalami ketergantungan akan merubah kesehariannya dengan *internet game* yaitu diantaranya prioritas, manajemen waktu untuk kegiatannya, pola mood yang berubah-ubah karena dampak dari *internet game*, mulai tidak menghiraukan lingkungan sekitar dengan menarik diri hingga muncul konflik dengan teman atau keluarga dan berdampak ke masalah lainnya (Lemmens, 2009).

Fungsi keluarga dapat dilihat dari bagaimana anggota keluarga memecahkan masalah, berkomunikasi, aktif dan memenuhi peran dalam keluarga serta memenuhi fungsi umum keuarga (Epstein et al 2003). Dengan melihat keberfungsian keluarga dapat menghubungkan bagaimana ketergantungan remaja terhadap *internet game*.

3.3 Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan antara fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game*, dengan semakin baik fungsi keluarga maka semakin rendah tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrument kuesioner fungsi keluarga dan kuesioner ketergantungan *internet game*. Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap variabel yang akan diteliti, pengukuran variabel dilakukan secara bersamaan, tujuan penelitian ini yakni untuk mengidentifikasi variabel dan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi Target

Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran akhir penerapan hasil penelitian (Notoatmodjo, 2010). Populasi target dari penelitian ini adalah siswa SMP Shalahuddin Malang yang berada di kelas VII dan VIII. Populasi siswa di SMP Shalahuddin kelas VII dan VIII 285 siswa.

Populasi Terjangkau

Populasi terjangkau adalah bagian dari populasi target dapat dijangkau oleh peneliti (Notoatmodjo, 2010). Populasi terjangkau dari penelitian ini adalah siswa yang mengalami ketergantungan *internet game* setelah melalui tahap skrining.

4.2.2 Sampel

Besarnya sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus *slovin*, yaitu untuk menentukan ukuran sampel minimal (n) jika diketahui ukuran populasi (N). Rumus ini digunakan karena jumlah populasi yang ada lebih dari 100, maka penentuan besarnya sampel minimum penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus slovin: (Suharsimi & Arikunto, 2006)

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

Keterangan:

N = besar populasi

n = besar sampel

d^2 = tingkat kepercayaan

$$n = \frac{285}{1 + 285 (5^2)}$$

$$n = \frac{285}{1 + 285 (0,05^2)}$$

$$n = \frac{285}{1 + 0,7125} = 166,4$$

4.2.3 Besar Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebesar 165 siswa yang di ambil dari kelas VII-VIII melalui proses skrining.

4.2.4 Metode pengambilan sampel (teknik *sampling*)

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Notoatmodjo (2010) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan atas tujuan tertentu dan syarat-syarat tertentu dengan pertimbangan oleh

peneliti sendiri, dengan cara yaitu memilih sejumlah responden berdasarkan kriteria inklusi. Penentuan sampel dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi:

1) Kriteria Inklusi:

- a) Siswa yang berusia 13-15 tahun
- b) Siswa yang aktif bermain *internet game* menggunakan HP, Laptop, PC (minimal 3 bulan)
- c) Siswa yang mengalami ketergantungan *internet game* (skrining) minimal 3 jam/hari
- d) Siswa tinggal dengan orang tua

2) Kriteria Eksklusi:

- a) Siswa yang tidak hadir saat pengambilan data

4.3 Variabel

4.3.1 Variabel Bebas (*independen*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penilaian fungsi keluarga pada remaja di SMP Shalahuddin Malang.

4.3.2 Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah ketergantungan *internet game* pada siswa di SMP Shalahuddin Malang.

4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2019 di SMP Shalahuddin Malang. Pengambilan data kuesioner dilakukan pada pertengahan bulan Januari di masing-masing kelas VII-VIII.

4.5 Instrumen Penelitian

4.5.1 Lembar Kuesioner

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan dua kuesioner yaitu kuesioner fungsi keluarga dan kuesioner ketergantungan *internet game*.

1) Kuesioner fungsi keluarga

Kuesioner ini merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hubungan remaja dengan keluarganya. Pertanyaan dalam kuesioner di modifikasi dari *Model McMaster Family Assessment Device (FAD)* Epstein (1983). Kuesioner ini terdiri dari 25 pertanyaan dengan indikator pemecahan masalah, komunikasi, peran, responsivitas afektif, keterlibatan afektif, dan kontrol perilaku, fungsi umum. Indikator pemecahan masalah ditunjukkan 4 soal, indikator komunikasi ditunjukkan 5 soal, indikator peran ditunjukkan 3 soal, indikator reponsivitas afektif ditunjukkan 4 soal, indikator keterlibatan afektif ditunjukkan 3 soal, indikator kontrol perilaku ditunjukkan 3 soal, indikator fungsi umum ditunjukkan 3 soal. Setiap pertanyaan memiliki rentang nilai 1-4, terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju.

2) Kuesioner ketergantungan *internet game*

Kuesioner ini merupakan kuesioner tentang ketergantungan bermain *internet game* pada remaja/pelajar. Kuesioner ini dimodifikasi dari *Game Addiction Scale for Adolescents (GAS)* Lemmens et al (2009). Pertanyaan dalam kuesioner berbentuk pertanyaan tertutup,

hasil dari pengembangan 7 kriteria DSM ketergantungan *game* oleh Lemmens et al, (2009) dengan jawaban dalam bentuk skala likert dengan rentang skor 1-5: tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan sangat sering.

Jumlah pertanyaan ada 20 butir. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problems* (Lemmens, 2009). Indikator penilaian perubahan prioritas dan perubahan toleransi ditunjukkan pada 4 soal, untuk perubahan mood dan penarikan diri ditunjukkan pada 6 soal, kemudian aktivitas berulang-ulang ditunjukkan pada 4 soal, dan keterlibatan konflik dan keterlibatan masalah pada 6 soal.

4.5.2 Uji Validitas

Kuesioner penelitian digunakan dalam penelitian dengan peneliti melakukan uji coba kuesioner yang telah dilakukan di siswa SMP Taman Siswa Malang. Pengambilan data untuk uji validitas diujikan pada siswa SMP Taman Siswa Malang dengan jumlah yang diujikan 20 kuesioner pada bulan Februari 2019. Uji validitas tiap item dari instrument menggunakan perhitungan korelasi *produg moment* dari *pearson* (Notoatmodjo, 2010).

Kriteria pengukuran yaitu dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. Pengukuran dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. Perhitungan uji validitas instrument ini dilakukan dengan menggunakan program statistik. Hasil dari uji validitas untuk kuesioner fungsi keluarga yaitu dari 25 soal didapatkan 24 kuesioner valid atau $p < 0.05$ dan satu soal mendapatkan $p = 0,000$ (tidak digunakan). Sedangkan kuesioner *internet game* yang terdiri dari 20 soal didapatkan valid atau $p <$

0,05. Jadi total soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah 24 soal dari fungsi keluarga dan 20 soal dari *internet game*.

4.5.3 Uji Reliabilitas

Kuesioner penelitian digunakan dalam penelitian dengan peneliti melakukan uji coba kuesioner yang telah dilakukan di SMP Taman Siswa Malang pada bulan februari 2019. Pengambilan data uji reliabilitas diujikan pada siswa SMP Taman Siswa Malang secara acak dengan jumlah 20 siswa.

Uji reabilitas adalah suatu uji yang digunakan untuk menguji sejauh mana alat ukur relatif konsisten menggunakan korelasi Cronbarch's Alpha dimana jika korelasi koefisien lebih besar dari nilai kritis atau bila Cronbarch's Alpha $>0,6$ maka instrument tersebut dinyatakan reliabel/handal. Perhitungan uji reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan program statistik.

Bedasarkan hasil reliabilitas dengan menggunakan SPSS, data telah menunjukkan hasil yang reliabel. Dimana hasil internet game (X) nilai cronbanrch alpha sebesar 0,774 sedangkan untuk hasil fungsi keluarga (Y) nilai cronbanrch alpha sebesar 0,798. hasil tersebut menyatakan bahwa $p > 0,6$ yaitu reliabel.

4.6 Definisi Operasional

| Variabel | Definisi Operasional | Parameter | Skala | Alat Ukur | Hasil Ukur |
|-----------------|--|---|---------|---|--|
| Fungsi keluarga | Suatu proses yang dilakukan oleh siswa dan orang tua untuk mencapai tujuan bersama dengan mengetahui bagaimana penyelesaian masalah, komunikasi yang baik, pemenuhan peran dalam keluarga, respon dan keterlibatan aktif dikeluarga, serta mengetahui bagaimana mengontrol prilaku dan pemenuhan fungsi umum | McMaster Model (Epsteins et al, 1983; Epstein et al, 2003) <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyelesaian masalah 2. Komunikasi 3. Pemenuhan peran 4. Respon afektif 5. Keterlibatan afektif 6. Kontrol prilaku 7. Fungsi umum keluarga | Ordinal | Kuesioner <i>Family Assessment Device</i> (FAD) (Epstein, Bishop, & Levin 1983; Epstein 2003) | Skor nilai: <ol style="list-style-type: none"> 1. Baik = 65-96 2. Sedang = 32-64 3. Buruk = <31 |

| | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|---------|---|---|
| | untuk keluarga (Epsteins, 2003). | | | | |
| Ketergantungan <i>internet game</i> | Bermain <i>internet game</i> yang dilakukan oleh siswa secara terus dengan menggunakan HP, Laptop, PC dan menimbulkan dampak buruk seperti perubahan dalam menentukan prioritas, perubahan toleransi, mood, dan menarik diri dari dunia nyata, melakukan aktifitas bermain <i>internet game</i> berulang-ulang sehingga menimbulkan konflik dan masalah di kehidupan nyata (Lemmens, 2009). | <i>Game addiction scale</i> (Lemmens et al, 2009) 1. Perubahan prioritas 2. Peubahan toleransi 3. Perubahan mood 4. Penarikan diri 5. Aktivitas dilakukan berulang-ulang 6. Keterlibatan konflik 7. Keterlibatan malasah | Ordinal | Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i> (GAS) Lemmens et al, (2009) | Skor nilai: 1. Berat = 67-100 2. Cukup = 34-66 3. Ringan = <33 |

Tabel 4.1 Definisi Oprasional Variabel

4.7 Pengumpulan Data

4.7.1 Prosedur Penelitian

Data diambil dari siswa yang ada di kelas VII-VIII SMP Shalahuddin Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui 2 tahap yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Adapun prosedur dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Tahap Pesiapan
 - a) Peneliti mengurus surat pengambilan data awal di sekretariat Tugas Akhir Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya untuk mengetahui jumlah siswa, karakteristik populasi, banyaknya yang bermain *game* baik yang menggunakan HP/laptop dan sejenisnya di SMP Shalahuddin Malang.
 - b) Peneliti meminta izin kepada pihak SMP Shalahuddin Malang untuk melakukan pengambilan data awal dan melakukan observasi mengenai siswa atau remaja yang bermain *internet game* dan karakteristik fungsi keluarga siswa.
 - c) Setelah mendapatkan jumlah populasi, karakteristik populasi dan gambaran siswa yang bermain *internet game* dan fungsi keluarga, peneliti memasukan data-data kedalam proposal penelitian. Serta peneliti melakukan skrining pada siswa SMP Shalahuddin untuk menentukan sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi (yang mengalami *ketergantungan internet game*).
 - d) Peneliti membuat kuesioner mengenai ketergantungan *internet game* dan fungsi keluarga pada siswa remaja SMP.

- e) Peneliti memilih sekolah yang dijadikan tempat uji kuesioner penelitian
- f) Peneliti melakukan uji coba kuesioner penelitian yang telah disusun di Universitas Brawijaya pada remaja di SMP Taman Siswa Malang untuk melihat validitas dan reabilitas kuesioner penelitian yang akan digunakan.

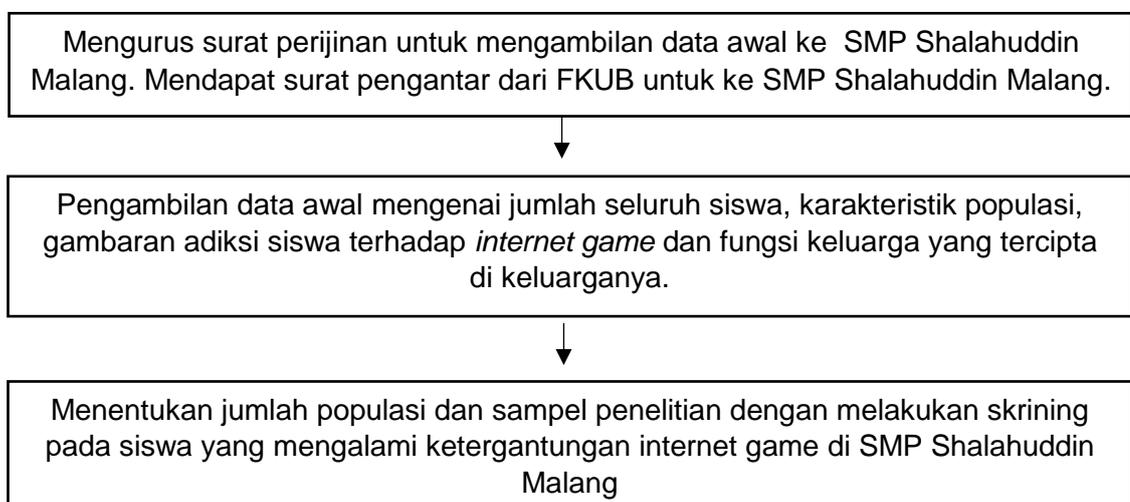
2) Tahap Pelaksanaan

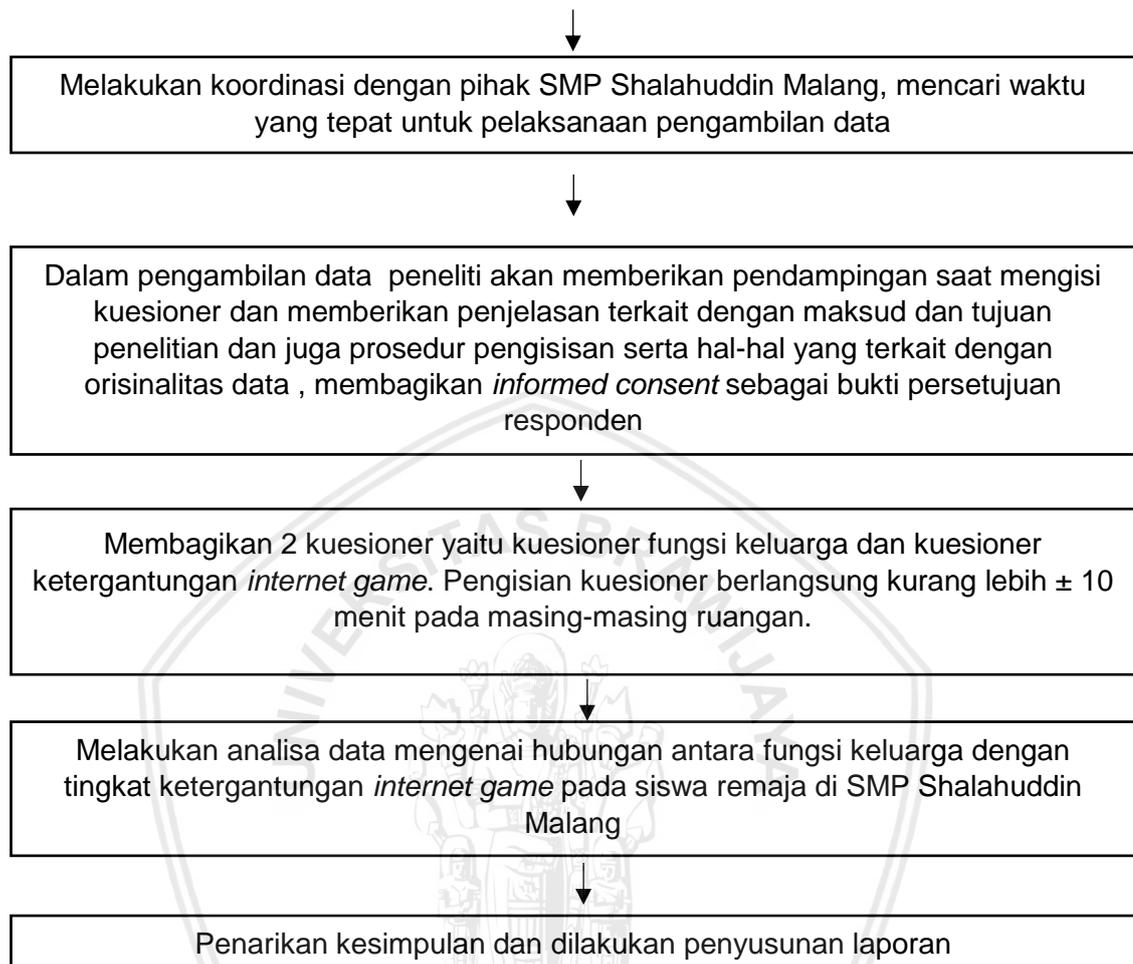
- a) Peneliti telah mengurus surat ijin penelitian dari Sekretariat Tugas Akhir Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
- b) Peneliti telah mengurus etik penelitian di Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
- c) Peneliti telah meminta ijin kepada pihak SMP Shalahuddin Malang untuk melakukan pengambilan data penelitian pada bulan November 2018.
- d) Peneliti memasuki kelas pada bulan maret 2019 diurut dari kelas VII, VIII dan membina hubungan saling percaya kepada responden dengan cara peneliti menyapa dan memperkenalkan diri, serta memberikan surat *informed consent* orang tua untuk persetujuan mengikuti penelitian.
- e) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.
- f) Peneliti memasuki kelas VII dan VIII kembali H+1 setelah pembagian *informed consent* orang tua, kemudian membagikan *informed consent* sebagai tanda persetujuan responden untuk mengikuti penelitian.

- g) Setelah responden menyetujui, peneliti membagikan lembar identitas diri dan dua kuesioner penelitian yaitu kuesioner fungsi keluarga dan kuesioner ketergantungan *internet game*.
- h) Peneliti menjelaskan tata cara pengisian kuesioner kepada responden.
- i) Peneliti memandu responden dalam pengisian identitas diri dan kuesioner yang telah dibagikan. Peneliti menjelaskan pengisian kuesioner dengan cara memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi responden.
- j) Peneliti menjawab pertanyaan responden yang belum mengerti terhadap isi kuesioner.
- k) Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti memberikan *reward* dan mengadakan sesi tanya jawab seputar isi kuesioner.
- l) Setelah kuesioner terkumpul semua, peneliti melakukan pengolahan data.
- m) Peneliti menyusun laporan penelitian.

4.7.2 Alur Penelitian

Alur dalam penelitian ini disajikan dalam bagan dibawah ini yaitu:





Gambar 4.1 Kerangka Penelitian Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* Pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang

4.8 Analisa Data

4.8.1 Pre Analisa

Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a) *Editing*

Proses editing dilakukan untuk meneliti kembali apakah isian lembar kuesioner sudah lengkap atau belum. Editing dilakukan di tempat pengumpulan data, sehingga apabila ada kekurangan dapat segera dilengkapi.

b) *Coding*

Coding merupakan usaha untuk mengklasifikasikan jawaban-jawaban atau hasil-hasil yang ada menurut macamnya. Klasifikasi dilakukan dengan menandai masing-masing jawaban dengan kode berupa angka, kemudian dimasukkan dalam lebaran tabel kerja guna mempermudah dalam membaca.

Fungsi keluarga:

Baik : 1

Sedang : 2

Buruk : 3

Ketergantungan internet game:

Berat : 1

Sedang : 2

Ringan : 3

c) *Scoring*

Pemberian nilai pada masing-masing jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepada responden sesuai dengan ketentuan penilaian yang telah ditentukan.

Fungsi Keluarga:

Pertanyaan positif

1: STS

2: TS

3: S

4: SS

Pertanyaan negatif

1: SS

2: S

3: TS

4: STS

Ketergantungan *Internet game*

1: TP

2: JR

3: KK

4: SR

5: SS

d) *Tabulating*

Kegiatan memasukan data-data penelitian ke dalam tabel-tabel sesuai kriteria sehingga didapatkan jumlah data sesuai dengan kuesioner.

4.8.2 Analisa *Univariate*

Data yang terkumpul kemudian diolah dengan tahapan perbaikan data, pemberian kode dan setelah itu dilakukan tabulasi. Analisa data dilakukan dengan analisi univariat dan bivariate.

Analisis *univariate* dilakukan pada tiap variabel dari hasil penelitian, yang manfaatnya dapat memberi gambaran karakteristik subjek penelitian dengan menghitung distribusi frekuensi dan proporsi tiap variabel. Pada penelitian ini analisa univariat yang dilakukan pada tiap-tiap variabel dan hasil penelitian yang meliputi karakteristik responden, fungsi keluarga dan ketergantungan *internet game* pada siswa.

4.8.3 Analisa *Bivariate*

Analisis *bivariate* dilakukan terhadap tiap dua variabel yang diduga ada perbedaan signifikan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan dua

variabel yang diduga ada hubungan keeratan (Sugiyono, 2010). Uji *bivariate* dilakukan melalui pengujian statistic dengan analisis korelasi *Spreaman rank*, hal ini dikarenakan data berskala ordinal dan ordinal sehingga analisis yang sesuai menurut Dahlan (2011) adalah analisis *Spreaman rank*. Interpretasi yang dilakukan :

- a) Bila hasil $r_{xy \text{ hit}} < r_{xy \text{ tab}}$ atau nilai $p > 0,05$, artinya tidak ada hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang.
- b) Bila hasil $r_{xy \text{ hit}} \geq r_{xy \text{ tab}}$ atau nilai $p \leq 0,05$, artinya bahwa ada hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang.

Adapun kekuatan korelasi menurut Colton dalam Sugiono (2010):

$r = 0,00- 0,25 \rightarrow$ tidak ada hubungan atau hubungan lemah

$r = 0,26- 0,50 \rightarrow$ hubungan sedang

$r = 0,51- 0,75 \rightarrow$ hubungan kuat

$r = 0,76- 1,00 \rightarrow$ hubungan sangat kuat atau sempurna

4.9 Proses Skrining

1. Peneliti memberikan lembar kuesioner skrining sebanyak populasi target yaitu 285 siswa dari kelas VII dan VIII di SMP Salahuddin Malang
2. Setelah diisi, peneliti mengoreksi dengan cara manual dan memberikan skor pada kuesioner sesuai dengan coding yang sudah ditentukan dan dimasukkan dalam klasifikasi mengalami ketergantungan *internet game* atau tidak

3. Peneliti menemukan 165 mengalami ketergantungan internet game pada siswa kelas VII dan VIII di SMP Salahuddin Malang, jika disesuaikan dengan rumus slovin yang sudah dihitung perbedaannya kurang 1 orang. Pada rumus slovin ditemukan sampel 166 sedangkan dari hasil skrining 165
4. Dengan hasil skring peneliti menetapkan jumlah sampel dan melanjutkan untuk pengambilan data untuk mengetahui tingkat dari ketergantungan *internet game* dan fungsi keluarga remaja di SMP Salahuddin Malang

4.10 Etika Penelitian

Etika yang diterapkan dalam penelitian ini berdasarkan prinsip-prinsip etik yang digunakan dalam penelitian: (Alimul Hidayat, 2009)

- 1) *Informed Consent* (lembar persetujuan menjadi responden setelah mendapat informasi dari peneliti)

Cara persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan atau *informed consent*. *Informed consent* ini diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberi lembar persetujuan untuk menjadi responden. Setelah mengisi seluruh kuesioner, peneliti memberikan souvenir dengan harga Rp 15.000 kepada setiap responden sebagai tanda terimakasih dan rasa menghormati dari peneliti kepada responden.

2) *Anonymity* (tanpa nama)

Identitas responden tidak dicantumkan pada lembar pengumpulan data, cukup menggunakan kode pada masing-masing lembar pengumpulan data.

3) *Confidentially* (kerahasiaan)

Informasi yang telah dikumpulkan dijaga kerahasiannya oleh peneliti serta penyajiannya atau pelaporannya hasil riset hanya terbatas pada kelompok data tertentu yang terkait dengan masalah yang diteliti.

4) *Respect for Persons* (prinsip menghormati harkat dan martabat)

Pada penelitian ini, peneliti melakukan prinsip menghormati harkat dan martabat manusia pada responden dengan cara memberikan lembar persetujuan atau *informed consent* dan penjelasan mengenai prosedur penelitian kepada responden.

5) *Beneficence and Nonmaleficence* (manfaat dan kerugian yang ditimbulkan)

Dengan mengikuti penelitian ini responden mendapat manfaat yaitu, responden dapat mengetahui hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan internet game pada remaja. Tidak ada kerugian bagi responden dari penelitian ini.

6) *Justice* (Prinsip Keadilan)

Pada penelitian ini seluruh responden diperlakukan sama selama keikutsertaan dalam penelitian. Sebelum dilakukan pengambilan data peneliti meminta persetujuan kepada semua responden dan mereka akan mendapat kuesioner yang sama.

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang terdiri dari hasil analisis distribusi demografi responden, distribusi univariat, serta distribusi bivariat fungsi keluarga dan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja.

5.1 Hasil Distribusi Demografi Respdnen

Analisis seluruh responden penelitian berdasarkan karakteristik demografi ditunjukkan dengan tabel 5.1. Tingkat pendidikan orang tua paling banyak pada tingkat SMA/ SMK yaitu sebesar 56 orang (33,9%). Jenis pekerjaan orang tua paling banyak adalah wiraswasta yaitu sebesar 69 orang (41,8). Jenis kelamin dari responden paling banyak adalah remaja laki-laki yaitu sebesar 94 orang (57,0%) sedangkan jenis kelamin perempuan sebanyak 71 orang (43,0%). Waktu yang digunakan bermain internet game pada remaja paling banyak adalah pada malam hari yaitu sebanyak 79 orang (47,9%). Tempat yang biasa digunakan remaja bermain internet game paling banyak adalah di rumah sebanyak 79 orang (47,9%). Sumber jaringan *internet* yang digunakan untuk bermain *internet game* yang paling banyak adalah menggunakan data seluler yaitu sebanyak 78 orang (47,3%). Alat elektronik yang biasa digunakan untuk bermain internet game dan yang paling banyak digunakan adalah HP yaitu sebanyak 72 orang (43,6%).

Hasil penelitian berdasarkan analisis demografi responden disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Demografi Responden

| Karakteristik Demografi | Frekuensi | Presentase % |
|--|------------|--------------|
| Pendidikan Orang Tua | | |
| SMA/ SMK | 56 | 33,9% |
| SMP | 38 | 23,0% |
| SD | 37 | 22,4% |
| Sarjana | 34 | 20,6% |
| Pekerjaan Orang Tua | | |
| Wiraswasta | 69 | 41,8% |
| Pegawai swasta | 42 | 25,5% |
| Petani | 29 | 17,6% |
| PNS | 25 | 15,2% |
| Jenis Kelamin Remaja | | |
| Laki-laki | 94 | 57,0% |
| Perempuan | 71 | 43,0% |
| Waktu Bermain <i>Internet Game</i> | | |
| malam | 79 | 47,9% |
| siang | 55 | 33,3% |
| pagi | 31 | 18,8% |
| Tempat Bermain <i>Internet Game</i> | | |
| rumah | 79 | 47,9% |
| warnet | 48 | 29,1% |
| sekolah | 38 | 23,0% |
| Jaringan Internet yang Digunakan Bermain <i>Internet Game</i> | | |
| | 78 | 47,3% |
| data seluler | 49 | 29,7% |
| warnet | 38 | 23,0% |
| wifi sekolah | | |
| Alat Elektronik yang Dipakai Bermain <i>Internet Game</i> | | |
| HP | 72 | 43,6% |
| PC | 49 | 29,7% |
| Laptop | 44 | 26,7% |
| Total | 165 | 100% |

5.2 Hasil Analisis Univariat

5.2.1 Distribusi Fungsi Keluarga

Tabel 5.2 Fungsi Keluarga pada Remaja

| Fungsi keluarga | Frekuensi | Presentase% |
|-----------------|-----------|-------------|
| Sedang | 81 | 49,1% |
| Baik | 65 | 39,4% |
| Buruk | 19 | 11,5% |
| Total | 165 | 100% |

Tabel 5.2 menunjukkan fungsi keluarga dari responden dan terbanyak berada pada kategori sedang yaitu sebesar 81 orang (49,1%), dan sebanyak 19 orang (11,5%) berada dikategori fungsi keluarga buruk.

5.2.2 Distribusi Ketergantungan *Internet Game*

Tabel 5.3 Ketergantungan *Internet Game* pada Remaja

| Kategori <i>internet game</i> | Frekuensi | Presentase % |
|-------------------------------|-----------|--------------|
| Berat | 71 | 43,0% |
| Cukup | 62 | 37,6% |
| Ringan | 32 | 19,4% |
| Total | 165 | 100% |

Tabel 5.3 menunjukan bahwa kategori remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* terbanyak terdapat pada kategori berat yaitu sebanyak 71 orang (43,0%), sebanyak 32 orang (19,4%) berada dikategori ketergantungan *internet game* ringan.

5.3 Hasil Analisis Bivariat

5.3.1 Analisis Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja

Tabel 5.4 Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game*

| Variabel | Ketergantungan <i>Internet Game</i> | | | | | | | |
|------------------------------|-------------------------------------|--------------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|
| | Berat | | Cukup | | Ringan | | Total | |
| Fungsi Keluarga | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Baik | 12 | 7,3% | 32 | 19,3% | 22 | 13,3% | 66 | 40% |
| Sedang | 36 | 21,8% | 33 | 20% | 10 | 6% | 79 | 47,8% |
| Buruk | 14 | 8,4% | 6 | 3,6% | 0 | 0% | 20 | 12% |
| Total | 62 | 37,5% | 71 | 43% | 32 | 19,3% | 165 | 100% |
| p = 0,000 | | | | | | | | |
| r corelation = -0,607 | | | | | | | | |

Hasil penelitian pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa didapatkan sebanyak 36 orang (21,8%) remaja dari 165 responden memiliki fungsi keluarga kategori sedang dengan remaja yang memiliki ketergantungan *internet game* kategori berat. Hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien uji *Spearman Rank* dengan hasil *p-value*=0,000 dimana nilai *p-value*<0,05 dengan demikian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game* pada remaja. Kemudian hasil *correlation coefficient* (r hitung) adalah -0,607, dimana r hitung > r tabel = 0,2000, menunjukkan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima dan terdapat hubungan negatif dengan kekuatan korelasi kuat antara dua variabel yang dimaksud semakin baik fungsi keluarga maka tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja semakin menurun.

BAB 6

PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian mengenai fungsi keluarga pada remaja, tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja dan bagaimana hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja. Bab ini juga akan dibahas mengenai implikasi keperawatan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

6.1 Fungsi Keluarga Pada Remaja di SMP Salahuddin Malang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki fungsi keluarga dalam kategori sedang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yolanda (2012) yaitu menganalisis hubungan antara keberfungsian keluarga dengan *parenting self-efficacy* pada ibu bekerja, yang menyatakan sebagian besar responden memiliki fungsi keluarga dalam kategori sedang. Penelitian Yolanda (2012) menggunakan responden yang sama yaitu pada usia remaja dan menggunakan instrumen yang sama *McMaster Family Assessment Device* (FAD).

Fungsi keluarga dapat dilihat dengan tujuh indikator yang ada dalam *McMaster Family Assessment Device* (FAD). Menurut Molina (2014) menyatakan fungsi keluarga yang lemah, mencakup pola asuh yang permisif, ditambah peran orang tua yang tidak kuat, menyebabkan tidak tegaknya aturan dasar keluarga dan tidak paham batasan. Menurut Shagle dan Barber (dalam Lian, 2008) ketika remaja memiliki pengalaman interaksi keluarga yang tidak nyaman dan penuh dengan tekanan, maka remaja memiliki kecenderungan

untuk tumbuh menjadi seseorang yang tidak mampu menyatakan pemikiran secara efektif. Dalam penelitian ini peneliti tidak menjabarkan dari setiap kategori yang ada pada instrumen, namun penelitian Yolanda (2012) menemukan ketujuh kategori berada dalam tingkat fungsi keluarga sedang dan dilihat dari masing-masing skor menyatakan kategori peran paling tinggi dan kedua kategori komunikasi dibandingkan dengan kategori lainnya, sedangkan kategori yang paling rendah adalah keterlibatan afektif. Penelitian Bella (2014) menemukan berbeda yaitu kategori yang tertinggi atau dapat dikatakan dominan baik dalam fungsi keluarga responden adalah kategori peran dan responsivitas afektif sedangkan yang paling rendah mendapatkan hasil sama dengan penelitian Yolanda (2012) yaitu kategori keterlibatan afektif.

Setiap kategori memiliki nilai yang berbeda dalam menentukan keberfungsian keluarga. Keluarga yang sehat dapat ditandai dengan adanya strategi pemecahan masalah yang baik, komunikasi yang baik, pembagian peran yang baik, responsivitas terhadap emosi, keterlibatan keluarga yang efektif, dan adanya kontrol perilaku, pemenuhan fungsi umum keluarga sesuai dengan *The McMaster Model Functioning* (Epsteins et al, 1983; Epstein et al, 2003).

Kategori peran dalam fungsi keluarga berhubungan dengan pola pengasuhan yang dilakukan di keluarga. Beberapa model pola pengasuhan yang ada menurut Santrock (2010) yaitu pengasuhan ototitarian adalah gaya yang lebih banyak membatasi dan menghukum untuk mengikuti aturan orang tua, pengasuhan otoritatif dimana orang tua mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka, pengasuhan yang mengabaikan adalah gaya di mana orang tua sangat tidak

terlibat dalam kehidupan anak, pengasuhan yang menuruti, adalah gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan anak, namun tidak terlalu menuntut atau mengontrol mereka. Model pengasuhan termasuk dalam kategori peran dan keterlibatan afektif karena hubungan langsung antara orang tua dan anak dalam metode pengasuhan tersebut. Model pengasuhan mempengaruhi perilaku dari remaja selaras dengan penelitian Martaria Rizky (2017) yang menunjukkan arah hubungan negatif antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* memiliki arti bahwa semakin tinggi kelekatan terhadap ayah maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online* yang dialami. Penelitian Martaria Rizky (2017) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu dari responden yang digunakan adalah remaja dan juga menggunakan variabel independent game online, selain itu model pengasuhan juga masuk dalam fungsi keluarga dalam kategori peran sehingga dapat mendukung penelitian ini.

Fungsi keluarga juga dipengaruhi oleh demografi dari responden seperti pendidikan dan pekerjaan orang tua. Demografi pendidikan dan pekerjaan orang tua berhubungan dengan salah satu kategori yaitu penyelesaian masalah dalam fungsi keluarga, orang tua yang memiliki pendidikan lebih tinggi mampu menyelesaikan masalah lebih baik seperti menggunakan atau menerapkan disiplin-disiplin untuk penyelesaian masalah. Sejalan dengan penelitian Yolanda (2012) yang juga meneliti tentang tingkat pendidikan pada ibu bekerja dengan fungsi keluarga dengan *parenting self-efficacy* dan menyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara fungsi keluarga dengan demografi pendidikan dan pekerjaan pada ibu. Menurut Epstein et all (2003) keluarga yang berfungsi dengan efektif dapat

menyelesaikan masalah yang ada. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Yolanda (2012) karena menilai keluarga responden dari segi pendidikan.

Usia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kecerdasan emosional (Kumalasar & Latifah, 2012). Penelitian ini dilakukan pada responden remaja yang berusia 13-15 tahun, sejalan penelitian Bella (2014) yang juga melakukan penelitian pada remaja dengan usia 12-15 tahun dan menemukan hasil bahwa responden sebagian besar berusia 13 dan 14 tahun. Menurut Golleman (2012) remaja memiliki kecenderungan lebih banyak mengalami kesulitan emosional daripada anak-anak atau orang dewasa, khususnya pada usia 12-15 tahun. Remaja usia 12-15 juga memiliki kebutuhan yang belum bisa dipenuhi dengan sendiri atau masih perlu bantuan dan dukungan orang tua, namun masa ini konflik antara orang tua dan remaja lebih sering muncul (Dahlan, 2008).

Bedasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi keluarga sangat diperlukan dalam mengontrol perilaku remaja dengan menjaga fungsi keluarga terutama pada kategori keterlibatan afektif yang sering terlewatkan oleh orang tua karena sibuk bekerja. Selain itu sikap orang tua kepada anak yang biasanya dijadikan pantutan oleh anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga, serta pola pengasuhan yang digunakan oleh orang tua erat kaitannya dengan ketergantungan *internet game* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi lebih sering dengan anaknya.

6.2 Tingkat Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja di SMP Salahuddin

Malang

Hasil penelitian didapatkan bahwa kategori remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* terbanyak terdapat pada kategori berat. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Anhar (2014) yang menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 *game centre* yang menyatakan bahwa tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja paling banyak berada dalam kategori berat. Kategori berat dalam ketergantungan *internet game* menunjukkan adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *internet game*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *internet game*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *internet game*, dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan akibat bermain *internet game* (Anhar, 2014). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Anhar (2014) yaitu sama-sama menggunakan responden remaja namun perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Anhar (2014) lebih spesifik langsung ke remaja yang berada di warnet sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan sekolah sebagai tempat penelitian.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuh kategori yang dapat menilai tingkat ketergantungan *internet game*. Kategori tersebut diantaranya perubahan prioritas, perubahan toleransi, perubahan mood, penarikan diri, aktivitas yang berulang-ulang, keterlibatan konflik, dan keterlibatan masalah. Menurut penelitian yang dilakukan Karuniasari (2017) kategori keterlibatan masalah atau keterlibatan konflik menyebabkan awal

terjadi remaja ketergantungan *internet game*, seperti konflik dengan orang tua kemudian ada pengaruh dari teman sebaya. Penarikan diri adalah kategori paling dominan dan berhubungan dengan kategori perubahan toleransi dalam ketergantungan *internet game*, karena keasikan bermain *internet game* remaja sering lupa terhadap waktu, hal ini didukung dengan penelitian Trijaya dalam Apriyanti & Harmanto (2015) Berdasarkan hasil penelitian, waktu yang dibutuhkan untuk bermain *internet game* yakni ± 25 jam seminggu.

Remaja yang gemar bermain *internet game* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Remaja bermain *internet game* seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu satu minggu remaja bisa menghabiskan waktu sekitar 20-30 jam. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan Apriyanti & Harmanto (2015) yaitu melihat dari durasi yang digunakan dalam bermain *internet game*, namun perbedaannya dalam penelitian ini hanya melihat waktu yang digunakan bermain *internet game* dalam sehari sedangkan Apriyanti & Harmanto (2015) melihat dalam jangka waktu seminggu.

Ketergantungan *internet game* mempengaruhi aktifitas sehari-hari dari remaja. Kategori penarikan diri berhubungan dengan perubahan prioritas yang terjadi pada remaja karena fokus remaja pada *internet game*, hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria dkk (2012) yang menganalisis adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah bahwa sebagian besar mengalami perubahan prioritas saat ketergantungan *internet game*. perubahan prioritas adalah salah satu kriteria ketergantungan yang berarti bahwa bermain *game* menjadi aktivitas paling penting dalam hidup

seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) (Lemmens, 2009).

Seseorang yang mengalami ketergantungan *internet game* juga mengalami perubahan perasaan. Perubahan perasaan yang terjadi pada orang ketergantungan *internet game* yaitu sulit mengontrol emosi, berambisi menjadi karakter yang dimainkan, hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Cao & Su dalam Syahrani (2015) pada siswa yang mengalami ketergantungan *internet game* di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan ketergantungan *internet game* mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian Syahrani (2015) menilai tentang perubahan perasaan yang terdapat dalam indikator instrumen ketergantungan internet game.

Remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* juga dipengaruhi oleh demografi. Demografi yang dimaksud adalah jenis kelamin, waktu bermain *game*, jaringan *internet*, alat elektronik yang digunakan, dan tempat bermain *internet game*. Jenis kelamin yang didapatkan dalam penelitian ini sebagian besar responden laki-laki mengalami ketergantungan *internet game*, sejalan dengan penelitian Puspitosari & Ananta (2016) yang menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan depresi menyatakan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki mengalami ketergantungan *internet game*. Penelitian ini juga menemukan bahwa remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain *internet game* pada malam hari, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Celine & Bonnaire (2017)

menunjukkan remaja lebih banyak bermain *video game* atau *internet game* pada malam hari dan saat akhir pekan.

Ketergantungan terhadap *internet* khususnya *internet game* memberikan dampak negatif. Dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga (Brian dan Wiemer 2010). Faktor internal juga dapat mempengaruhi ketergantungan internet game pada remaja salah satunya motivasi sesuai dengan penelitian Rachmawati (2015) menemukan bahwa motivasi (*achievement, immersion, dan sosial*) berpengaruh terhadap ketergantungan *internet game*.

Bedasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ketergantungan *internet game* pada remaja perlu lebih diperhatikan terutama oleh orang tua, karena dilihat dari dampak ketergantungan *internet game* dapat mempengaruhi hampir sepenuhnya waktu dan aktifitas dari remaja. Dampak negatif dari ketergantungan *internet game* yang dapat muncul yaitu lupa waktu, malas belajar, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, sulit mengontrol emosi, berambisi menjadi karakter yang dimainkan, sering gagal fokus dan waktu ibadah yang terganggu. Usaha pengendalian dapat dilakukan oleh keluarga menggunakan lingkungan sosial dan juga pendekatan secara psikologis yang dilakukan secara efektif dalam menghadapi remaja yang ketergantungan *internet game* hingga mampu menjadikan kualitas hidup remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* menjadi lebih baik.

6.3 Hubungan Antara Fungsi Keluarga Dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game* Pada Remaja Di SMP Salahuddin Malang

Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki fungsi keluarga pada kategori sedang dan memiliki tingkat ketergantungan

internet game pada kategori berat. Diantara dua variabel tersebut yaitu fungsi keluarga dan tingkat ketergantungan *internet game* memiliki hubungan negatif, yang memiliki makna bahwa semakin tinggi fungsi keluarga maka tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja semakin rendah begitu juga sebaliknya semakin tinggi tingkat ketergantungan *internet game* maka semakin rendah fungsi keluarga pada keluarga. Hubungan fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game* berada dalam rentang korelasi kuat.

Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian dari Celine & Bonnaire (2017) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara sikap orang tua, fungsi keluarga dan gangguan *internet game* pada remaja. Peran orang tua yang berpengaruh pada sikap remaja sehari-hari dengan pengawasan orang tua dan interaksi keluarga akan mencerminkan bagaimana remaja di lingkungan sosial, sebagian besar tujuan remaja yang berpartisipasi dalam permainan *internet game* selain mencari pemenang juga sebagai media mencari teman (Brian dan Wiemer 2010). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Celine & Bonnaire (2017) karena sama-sama meneliti tentang fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game* pada remaja, namun perbedaannya pada penelitian Celine & Bonnaire (2017) tidak membedakan jenis kelamin dalam memilah ketergantungan *internet game* jadi tidak mengetahui jenis kelamin mana lebih banyak mengalami ketergantungan *internet game*.

Fungsi keluarga menjadi faktor yang kuat dalam mempengaruhi ketergantungan *internet game*. Remaja yang mengalami ketergantungan *internet game* salah satunya karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua (Smart, 2010). Keluarga diyakini memiliki pengaruh yang mendasar pada perkembangan remaja. Bimbingan dan

pengasuhan yang ada secara fisik dan emosi sangat penting untuk perkembangan anak dan remaja yang sehat. Fungsi keluarga yang disfungsi, kurangnya ketrampilan pengasuhan dan buruknya manajemen keluarga sangat berhubungan dengan penggunaan obat terlarang dan kenakalan remaja. Sebaliknya, pemantauan dan pengawasan dari orang tua berhubungan dengan penurunan resiko perilaku remaja yang menyimpang. Dengan demikian, interaksi orang tua yang positif dapat melindungi remaja, sementara interaksi orang tua yang disfungsi membuat remaja beresiko dan cenderung mengembangkan ketergantungan *internet game* karena pengalihan aktifitas atau kejenuhan dari remaja (Essau, 2018).

Ketergantungan *internet game* yang tidak terkontrol membutuhkan bantuan orang terdekat untuk mengembalikan aktifitas normal. Umumnya, pengguna yang ketergantungan cenderung menggunakan *internet* selama 20-80 jam per minggu, dengan sekali main *game* atau satu ronde yang bisa bertahan hingga lima belas jam. Waktu tidur yang terganggu menyebabkan kelelahan yang berlebihan seringkali membuat fungsi akademis atau pekerjaan terganggu dan penurunan sistem kekebalan tubuh seseorang (Young, 2015). Menurut Young (2015) mengatakan siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas pekerjaan rumah, belajar untuk ujian, atau tidur yang cukup untuk konsentrasi mengikuti pelajaran keesokan harinya, karena penyalahgunaan Internet tersebut. Sering kali, mereka tidak dapat mengontrol penggunaan Internet mereka yang akhirnya menghasilkan nilai yang buruk, kemudian akadeik menurun dan bahkan pengusiran dari universitas.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi keluarga memiliki kaitan dengan perilaku remaja sehingga jika fungsi keluarga

bermasalah menimbulkan dampak seperti ketergantungan *internet game* pada remaja. Tidak hanya fungsi keluarga yang dapat menyebabkan remaja mengalami ketergantungan *internet game*, terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi juga seperti faktor internal dari remaja dan lingkungan sosial yang tidak bisa dihindari oleh remaja namun dapat dikontrol orang tua agar tidak menjadi salah satu perilaku remaja menyimpang.

6.4 Implikasi Keperawatan

Bedasarkan hasil penelitian terdapat hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja. Jika keluarga memahami fungsi keluarga dan menerapkan dari setiap kategori yang ada dampak negatif seperti ketergantungan *internet game* akan mudah diatasi oleh keluarga. Kesibukan karena pekerjaan sering menyebabkan kurangnya interaksi atau keterlibatan langsung orang tua dengan remaja. Jika remaja memiliki sikap yang dapat mengontrol diri sendiri dari pengaruh negatif dan mengetahui batas-batasan dari setiap perilaku seperti bermain *internet game*, akan mudah untuk terhindar dari dampak negatif atau perilaku menyimpang.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan peran perawat dalam memberikan informasi dan pengetahuan tentang ketergantungan *internet game*, dengan banyak faktor yang dapat mempengaruhi salah satunya fungsi keluarga yang menjadi faktor pokok dalam proses berlangsungnya keluarga. Konsep fungsi keluarga masih banyak yang belum mengetahui secara benar jadi peran perawat dalam hal edukasi masih sangat diperlukan.

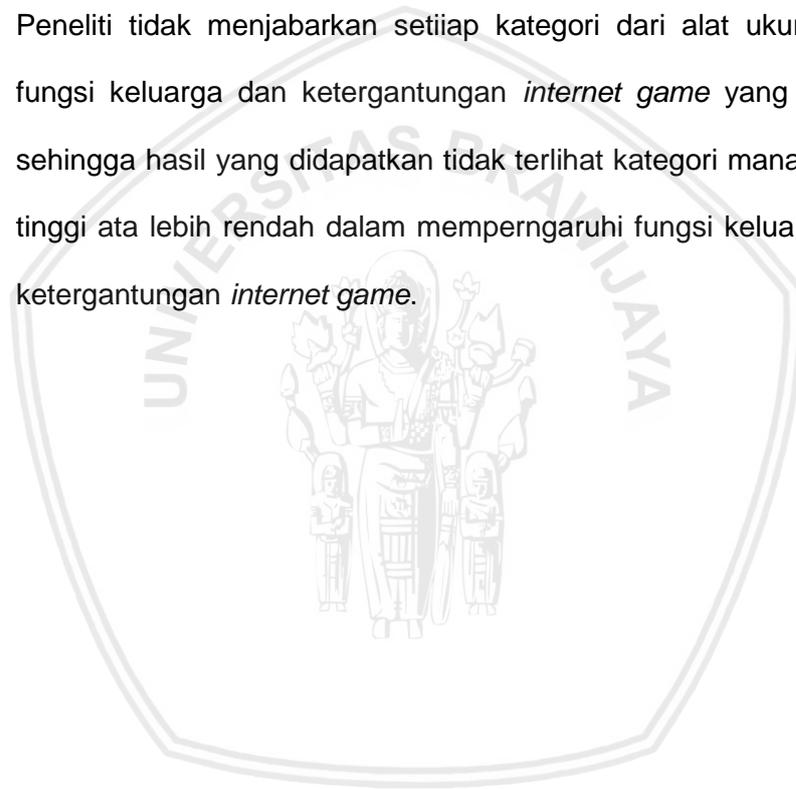
Di bidang kesehatan belum ada tindak lanjut dalam penanganan pada orang yang mengalami ketergantungan *internet* atau *internet game*. Menurut WHO 2018 memasukan ketergantungan *internet game* dalam kategori

tersendiri untuk penanganan dimana terdapat kriteria untuk mengidentifikasinya. Hal ini dapat dijadikan acuan untuk tenaga kesehatan menindak lanjuti terhadap ketergantungan *internet game*

6.5 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yaitu:

- a. Peneliti tidak menjabarkan setiap kategori dari alat ukur kuesioner fungsi keluarga dan ketergantungan *internet game* yang digunakan, sehingga hasil yang didapatkan tidak terlihat kategori mana yang lebih tinggi atau lebih rendah dalam mempengaruhi fungsi keluarga dengan ketergantungan *internet game*.



BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan :

1. Responden memiliki hasil fungsi keluarga membimbing remaja paling banyak pada kategori sedang.
2. Reponden memiliki tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja paling tinggi dalam kategori berat.
3. Terdapat hubungan bermakna antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game* (*internet game addiction*) pada remaja di SMP Shalahuddin Malang dengan kekuatan korelasi kuat dan arah hubungan negatif yang bermakna semakin tinggi fungsi keluarga maka semakin rendah tingkat ketergantungan *internet game* pada remaja.

7.2 Saran

1. Bagi sekolah

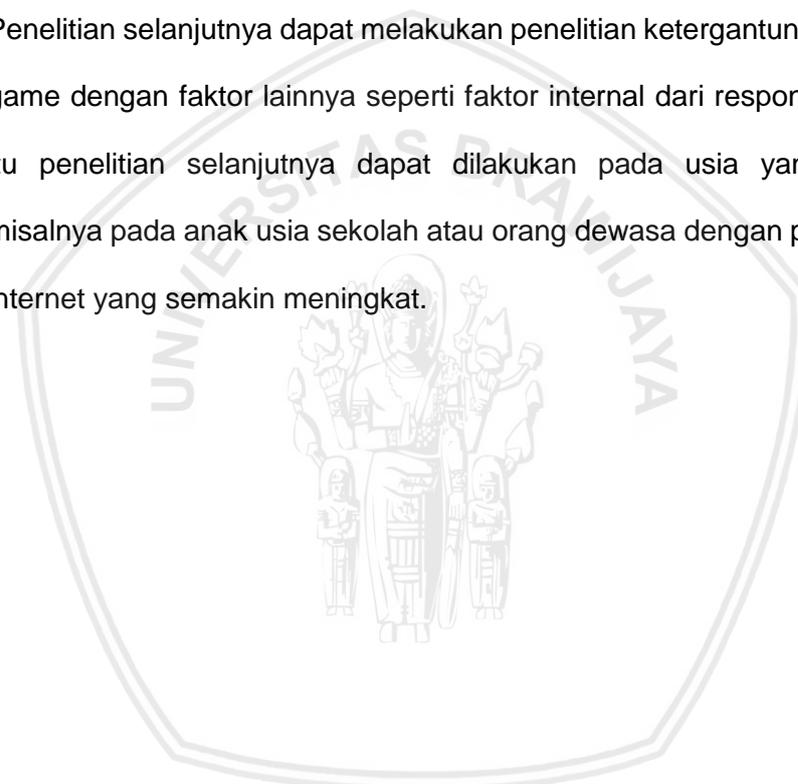
Sekolah diharapkan dapat membuat kebijakan yang membatasi penggunaan *internet* selain untuk akademik, serta menyampaikan aktivitas dan perilaku siswa disekolah pada keluarga setidaknya sebulan sekali agar orang tua mengetahui aktivitas remaja dan perilaku remaja diluar rumah. Kemudian untuk guru yang mengajar dapat memberikan tugas atau aktivitas siswa seperti minat bakat (ekskul) sehingga mengurangi bermain *internet game*.

2. Bagi profesi keperawatan

Tenaga kesehatan dapat lebih memberikan edukasi dan intervensi yang benar kepada remaja dan orang tua terkait fungsi keluarga dan dampaknya yang mengarah ke ketergantungan *internet game*, juga lebih serius memperhatikan dampak lanjut dari ketergantungan *internet game*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian ketergantungan internet game dengan faktor lainnya seperti faktor internal dari responden. Selain itu penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada usia yang berbeda misalnya pada anak usia sekolah atau orang dewasa dengan penggunaan internet yang semakin meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf.
- Agustini, N.N.M., Suryani, N., Murdani, P. 2013. *Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Ibu Dan Dukungan Keluarga Dengan Cakupan Pelayanan Antenatal Di Wilayah Kerja Puskesmas Buleleng I*. Jurnal Magister Kedokteran Keluarga, Vol 1, No 1, pp: 67-79.
- Alimul Hidayat, Aziz. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Allan .2005. *Pengertian Internet dan asal usul dari kata internet*. Surabaya: penerbit indah
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Jakarta: Skripsi Upi.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Jural Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 1 (2), 532-544.
- Anhar, R. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Malang. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Skripsi
- Alimul Hidayat, Aziz. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arieska M.R, Ahmad Farhan, Ahmad Hamid. 2016. *Efektivitas Metode Hypnoteaching Dalam Kegiatan Pembelajaran Fisika Siswa Sma Negeri 10 Fajar Harapan Banda Aceh*. Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 1 No.4 Oktober 2016, 127-130.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- APJII. 2015. *Indonesia Internet Users*. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Diakses pada 15 September 2018, dari <http://www.apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik.html>.
- Apriyanti, M. & Harmanto. (2015). *Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan, 3 (3), 994-1008.
- Awalia Bella Rizki Pratiwi. 2014. *Hubungan Fungsi Keluarga Terhadap Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di SMP Jaya Suti Abadi Kabupaten Bekasi*. Jakarta. Skripsi UIN
- Beavers, W. R. & Hampson, R. B. (2003). *Successful families: Assessment and intervention*. New York: W.W Norton.
- BKKBN, 2011. *Profil Hasil Pendataan Keluarga Tahun 2011*. Jakarta: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional Direktorat Pelaporan dan Statistik.
- Brian, Wiemer, H. 2010. *Addiction to the Internet and Online Gaming*. Journal CyberPsychology & Behavior Vol 8 Numb 2
- Celine Bonnairea, Olivier Phan. 2017. *Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school*. Paris: France. Psychiatry Research 255 (2017) 104–110

- Chan S & Chen C. (2011). *An exploration o the tendenc to online ame addiction de to sers likin o desin eatres*. Asian health and Inormation Sciences 31-4:3-51.
- CNN, (2017) <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171227151823-185-265009/who-akan-masukkan-kecanduan-main-game-jadi-kelainan-mental>. Diakses pada Desember 2018.
- Dahlan, M. 2011. *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dahlan S. 2008. *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2006. Jakarta. Profil Kesehatan 2005.
- Diana, R.R dan Retnowati, S. (2009). *Komunikasi Remaja-Orangtua dan Agresivitas Pelajar*. Jurnal Psikologi, Vol. II, No. 2. Hal: 141-150.
- Dodes, M. (2010). *The Heart of Addiction*. New York: HarperCollins.
- Dwi Surya Supriyana. 2010. *Hubungan Sembilan Fungsi Keluarga Dengan Peningkatan Derajat Kesehatan Keluarga Di Kabupaten Karanganyar*. Surakarta: Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.
- Efendi, Novian Azis. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Surakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Epstein, N. B, Ryan, C. E, Bishop, D. S, Miller, I.W & Keitner, G. I. 2003. *The McMaster Model A Vier of Healthy Family Functining*. In *Froma Walsh (ed), Normal Family Process: growing diversity and Complexity* (pp.581-607). New York: The Guilford press.
- Essau, C. A. (2018). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assesment and Treatment*. New York. Elseiver Inc.
- Fauziah Rudhiati, Dyna Apriany, Novani Hardianti. 2015. *The Corelation Of The Duration Of Playing Video Games With Visual Acuity Of School Age Children*. Jurnal Skolastik Keperawatan Vol. 1, No.2
- Friedman, M.M. (1998). *Family Nursing : Research, Theory and Practice*. (4th Ed.). Norwalk CT : Alpleton & Lange.
- Friendly. 2002. *Komunikasi dalam Keluarga*. Family altar: Jakarta.
- Ganestya Khisna. 2016. *Peranan Orang Tua dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa SMP Negeri 20 Malang*. Malang. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/Pend-IPS/article/view/54034> (di akses Mei 2019)
- Golleman, D. 2012. *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta. Gramesia Pustaka Utama.
- Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. 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*. Lampung. Jurnal Bimbingan dan Konseling 03 (1) (2016) 153-169.
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. 2014. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. PLoS ONE 8(4): e61098. doi10.1371/journal.pone.0061098.
- Karuniasari, Z. 2017. *Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Fakultas Psikologi & Agama Islam, Universitas Muhamadiyah Surakarta. Skripsi

- Kem, Lee. 2005. *Gamer Addiction: a Treat to Student Success! What Advisors Need to Know*. <http://www.nacada.ksu.edu/Resources/Clearinghouse/View-Articles/GameAddicted-Students.aspx> (diakses tanggal 25 Oktober 2018)
- Kumalasari, F & Latifah N. A. 2012. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Penyesuaian Diri Remaja Di Panti Asuhan*. Universitas Muria Kudus. *Jurnal Psikologi Pitutur* Volume 1 No. 1, Juni 2012.
- 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. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses 15 September 2018).
- Martanto, Aris. 2014. *Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta*. Skripsi. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Mega Yolanda. 2012. *Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga dan Paenting Self-Efficacy Pada Ibu Bekerja*. Depok. Fakultas Psikologi, Program Studi Sarjana Reguler. Skripsi
- Newzoo, "Top Countries by Game Revenues," 2016. [Online]. Available: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>. (Accessed: 7-Desember-2018).
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Martiaria Rizky Rinaldi. 2017. *Hubungan Antara Kelekatan Terhadap Ayah Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-Laki Pengguna Game Online Di Kabupaten Grobogan*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Psikologi Pitutur*.
- Organization WH. (World Health Day 2013). Geneva: WHO
- Puspitosari, W.A., Ananta, L. 2016. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Depresi*. *Yogyakarta. Mutiara Medika*, Vol. 9 No. 1:50-56
- Rachmawati, P. 2015. *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang*. Fakultas Psikologi, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi
- R. Schwarzer and N. Knoll. 2007. *Functional roles of social support within the stress and coping process: a theoretical and empirical overview*. *International Journal of Psychology*. 42(4):243–252.
- Sanditaria, W., Rahayu Fitri S.Y., Mardhiyah, A. 2012. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Bandung. Fakultas Ilmu Keperawatan Padjajaran
- Santrock, J. W. 2010. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2010). hlm. 167-168
- Sarlito Wirawan Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samuel Henry. 2010. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta. Kompas Gramedia.
- Setiawati, A., Dermawan. (2008). *Media Pembelajaran Pendidikan Kesehatan*. Yogyakarta. Gala Ilmu Semesta.
- Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet* Yogyakarta. A Plus Books.
- Soebastian. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa*. Jakarta.

- Sri Rumini dan Siti Sundari, (2004), *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. 2015. *Ketergantungan Online Games Dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, 1(1), 85.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Bineka Cipta, hlm 11.
- Tjhin Wiguna. (2013). *Gila Game*. Majalah Tempo. Edisi 3 Desember 2013: halaman 102.
- Tridhonanto, A dan Beranda Agency. 2011. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Van Rooji, A. J. 2011. *Online Video Game Addiction*. Exploring a new phenomenon (PhD Thesis). Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Wong, D. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta. Penerbit Buku Kedokteran EGC, Volume 1.
- Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang, 133, 123-145.
- Yee, N. 2002. *Understanding MMORPG Addiction*. Ariadne, pg. 1-16
- Yudi Prastyo, Puspa Eosina & Fety Fatimah. 2017. *Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik*. Bogor. Elinvo (*Electronics, Informatics, and Vocational Education*), Volume 2, Nomor 2.
- Yosi Molina, Riska Yolanda, Yolivia Irana Aviani. 2014. *Kontribusi Kecerdasan Emosi Pada Kecanduan Games Online Remaja Di Kota Bukittinggi*. Padang. Univerditas Negeri Padang. 2274-4603-1-SM.
- Young. K. (2015). *Understanding Game Addiction*. Center For Internet ADDiction Recovery.

LAMPIRAN 1 (SURAT LAYAK ETIK)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 168; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
http://www.fk.ub.ac.id e-mail : kep.fk@ub.ac.id

**KETERANGAN KELAIKAN ETIK
("ETHICAL CLEARANCE")**

No. 62 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 02 / 2019

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA, SETELAH MEMPELAJARI DENGAN SEKSAMA RANCANGAN PENELITIAN YANG DIUSULKAN, DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA PENELITIAN DENGAN

JUDUL : Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang.

PENELITI : Ni Putu Nita Kartika Dewi

UNIT / LEMBAGA : S1 Keperawatan – Fakultas Kedokteran – Universitas Brawijaya Malang.

TEMPAT PENELITIAN : SMP Shalahuddin Malang.

DINYATAKAN LAIK ETIK.



Prof. Dr. dr. Moch. Istiadjid ES, SpS, SpBS(K), SH, M.Hum, Dr(HK)
NIPK. 20180246051611001

Catatan :

Keterangan Laik Etik Ini Berlaku 1 (Satu) Tahun Sejak Tanggal Dikeluarkan
Pada Akhir Penelitian, Laporan Pelaksanaan Penelitian Harus Diserahkan Kepada KEPK-FKUB Dalam Bentuk Soft Copy.
Jika Ada Perubahan Protokol Dan / Atau Perpanjangan Penelitian, Harus Mengajukan Kembali Permohonan Kajian Etik Penelitian (Amandemen Protokol).



LAMPIRAN 2 (SURAT IZIN DARI SMP SALAHUDDIN)



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA "SHALAHUDDIN"

TERAKREDITASI – A

NSS: 202056101016

NPSN: 20533745

Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 10 Telp. (0341) 364528 Malang

www.smpshalahuddinmlg.blogspot.com e-mail: smpshalahuddinmlg@yahoo.co.id

Nomor: 421.3/14/35.73.307.SMP.Sh/2019

Malang, 24 Januari 2019

Perihal: Pemberitahuan/Penerimaan Penelitian.

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Kedokteran
Universitas Brawijaya Malang
di
M a l a n g

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rekomendasi dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang nomor: 074/0017/35/73/301/2019, dengan ini diberitahukan bahwa kami tidak keberatan menerima dan memberi ijin untuk melakukan Pengambilan Data Awal untuk Pembuatan Proposal dengan judul: Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang kepada :

| No. | N a m a | N I M | Jurusan/Program |
|-----|---------------------------|-----------------|------------------|
| 1. | Ni Putu Nita Kartika Dewi | 155070207111009 | Ilmu Keperawatan |

Demikian pemberitahuan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala SMP Shalahuddin,

 Des. ASIEP APANDI



LAMPIRAN 3

PENJELASAN UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN

1. Saya mahasiswa Ni Putu Nita Kartika Dewi Jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya dengan ini meminta Bapak/ibu/sdr untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang”
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara fungsi keluarga dengan tingkat ketergantungan *internet game (internet game addiction)* pada remaja di SMP Shalahuddin Malang. Penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menambah informasi terkait dengan fungsi keluarga yang baik berhubungan dengan durasi bermain *internet game* yang benar atau terkontrol. .
3. Penelitian ini akan berlangsung selama 2 hari dengan bahan penelitian berupa kuesioner yang akan diambil dengan cara mengisi kuesioner langsung oleh remaja yang sudah setuju dengan mendatangi *inform consent* pada saat penelitian berlangsung.
4. Keuntungan yang Saudara/i peroleh dengan keikutsertaan Saudara/i adalah dapat bertukar pengalaman dan informasi terkait pengembangan fungsi keluarga dan standart bermain *internet game*.
Manfaat tidak langsung yang dapat diperoleh yakni semakin sadar akan pentingnya durasi bermain *internet game* dan fungsi keluarga.
5. Ketidaknyamanan/risiko yang mungkin muncul yaitu tidak ada
6. Pada penelitian ini, prosedur pemilihan subjek yaitu menggunakan purposive sampling dimana peneliti dapat menentukan syarat-syarat tertentu untuk digunakan sebagai sampel dalam penelitian yaitu remaja dengan usia 13-15 yang bermain internet game dan bersekolah di SMP Shalahuddin Malang. Mengingat Saudara/i memenuhi kriteria tersebut, maka peneliti meminta kesediaan Saudara/i untuk mengikuti penelitian ini setelah penjelasan peneletian ini diberikan.

7. Prosedur pengambilan sampel adalah menggunakan purposive sampling dimana peneliti dapat menentukan syarat-syarat tertentu (siswa SMP Shalahuddin Malang) untuk digunakan sebagai sampel dalam penelitian.
8. Setelah saudara/i menyatakan kesediaan berpartisipasi dalam penelitian ini, maka peneliti memastikan Saudara/i dalam keadaan sehat
9. Sebelum pengisian kuisisioner, peneliti akan menerangkan cara mengisi kuisisioner kepada Saudara/i, selama 3 menit, dengan cara penjelasan langsung, sesuai dengan pengalaman yang Saudara/i alami dengan menggunakan tinta hitam.
10. Sebelum pengisian kuisisioner, peneliti akan memberikan penjelasan mengenai panduan dalam pengisian kuisisioner dan penjelasan terkait dengan kerahasiaan data dan identitas.
11. Selama pengisian kuisisioner, diperkenankan bagi Saudara/i untuk menanyakan apabila ada yang belum dipahami dari isi kuisisioner.
12. Setelah mengisi kuisisioner, Saudara/i dapat melakukan tukar pengalaman dan tanya jawab dengan peneliti seputar *internet game* dan fungsi keluarga.
13. Saudara/i dapat memberikan umpan balik dan saran pada peneliti terkait dengan proses pengambilan data dengan kuisisioner baik selama maupun setelah proses pengisian kuisisioner secara langsung pada peneliti.
14. Peneliti akan memberikan waktu satu hari pada Saudara/i untuk menyatakan dapat berpartisipasi/tidak dalam penelitian ini secara sukarela, sehari sebelum pengisian kuisisioner.
15. Seandainya Saudara/i tidak menyetujui cara ini maka Saudara/i dapat memilih cara lain atau Saudara/i boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali.
16. Jika Saudara/i menyatakan bersedia menjadi responden namun disaat penelitian berlangsung anda ingin berhenti, maka Saudara/i dapat menyatakan mengundurkan diri atau tidak melanjutkan ikut dalam penelitian ini. Tidak akan ada sanksi yang diberikan kepada Saudara/i terkait hal ini.
17. Nama dan jati diri Saudara/i akan tetap dirahasiakan, sehingga diharapkan Saudara/i tidak merasa khawatir dan dapat mengisi kuisisioner sesuai kenyataan dan pengalaman Saudara/i yang sebenarnya.

18. Jika Saudara/i merasakan ketidaknyamanan atau dampak karena mengikuti penelitian ini, maka Saudara/i dapat menghubungi peneliti yaitu Ni Putu Nita Kartika Dewi (082247474096)
19. Perlu Saudara/i ketahui bahwa penelitian ini telah mendapatkan persetujuan kelayakan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, sehingga Saudara/i tidak perlu khawatir karena penelitian ini akan dijalankan dengan menerapkan prinsip etik penelitian yang berlaku.
20. Hasil penelitian ini kelak akan dipublikasikan namun tidak terdapat identitas Saudara/i dalam publikasi tersebut sesuai dengan prinsip etik yang diterapkan.
21. Peneliti akan bertanggung jawab secara penuh terhadap kerahasiaan data yang Saudara/i berikan dengan menyimpan data hasil penelitian yang hanya dapat diakses oleh peneliti
22. Peneliti akan memberi tanda terima kasih berupa pulepn, kotak pensil dan buku catatan kecil seharga Rp.15000,00

Peneliti Utama

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

LAMPIRAN 4**PENGANTAR *INFORMED CONSENT***

Judul Penelitian : Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang

Peneliti : Ni Putu Nita Kartika Dewi

Pembimbing : I. Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep.

II. Ns. Ridhoyanti Hidayah S.Kep., M.Kep.

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa semester 8 pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang. Dalam rangka untuk menyelesaikan Tugas Akhir (skripsi) saya bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul "Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang".

Apabila saudara bersedia menjadi responden dalam penelitian saya ini, silahkan saudara menandatangani persetujuan sebagai subjek penelitian. Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Malang, 2019

Mengetahui,

Pembimbing I

Peneliti,

(Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep.)

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

NIP. 198305052010122006

NIM: 155070207111009

LAMPIRAN 5**Pernyataan Persetujuan Orang Tua untuk****Berpartisipasi dalam Penelitian**

Saya yang bertandatangan dibawah ini meyakini bahwa:

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar penjelasan dan telah dijelaskan oleh peneliti
2. Dengan ini saya menyatakan bahwa secara saya mengizinkan anak saya menjadi salah satu subyek dalam penelitian yang berjudul Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game* (*Internet Game Addiction*) pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang.

Malang, ,

Peneliti

Yang membuat pernyataan

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

(.....)

NIM. 155070207111009

Saksi I

Saksi II

(.....)

(.....)

LAMPIRAN 6**Pernyataan Persetujuan untuk****Berpartisipasi dalam Penelitian**

Saya yang bertandatangan dibawah ini meyakini bahwa :

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar penjelasan dan telah dijelaskan oleh peneliti
2. Dengan ini saya menyatakan bahwa secara saya bersedia untuk ikut serta menjadi salah satu subyek penelitian yang berjudul Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang.

Peneliti

Malang, ,

Yang membuat pernyataan

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

(.....)

NIM. 155070207111009

Saksi I

Saksi II

(.....)

(.....)

LAMPIRAN 7**INFORMED CONSENT**

Saya saudara/ saudara yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Setelah mendapat penjelasan secukupnya tentang manfaat dan resiko penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan *Internet Game (Internet Game Addiction)* pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang” menyatakan (bersedia/tidak bersedia*) ikut sebagai responden dalam penelitian ini, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya bahwa informasi yang saya berikan ini dijamin kerahasiaannya.

Demikian surat perjanjian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang,

Peneliti

Responden

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

(.....)

NIM 155070207111009

Keterangan:

*) coret yang tidak perlu

LAMPIRAN 8

KISI-KISI KUESIONER

| Variabel | Parameter | No soal | Jumlah |
|----------------------|--------------------------|----------------|----------|
| Fungsi keluarga | Pemecahan masalah | 1, 3, 5, 8 | 4 |
| | Komunikasi | 4, 7, 9, 12, | 4 |
| | Peran | 2, 6, 10 | 3 |
| | Reponsivitas afektif | 14, 16, 18, 20 | 4 |
| | Keterlibatan afektif | 11, 13, 24 | 3 |
| | Kontrol perilaku | 17, 19, 22 | 3 |
| | Fungsi umum | 21, 23, 15 | 3 |
| | | | 24 butir |
| <i>internet game</i> | Perubahan prioritas | 1, 7, | 2 |
| | Perubahan toleransi | 5, 10 | 2 |
| | Perubahan mood | 2, 6, 9 | 3 |
| | Penarikan diri | 3, 8, 12 | 3 |
| | Aktivitas berulang-ulang | 4, 15, 17, 20 | 4 |
| | Keterlibatan konflik | 11, 13, 16 | 3 |
| | Keterlibatan masalah | 14, 18, 19 | 3 |
| | | | 20 butir |

LAMPIRAN 9**KUESIONER PENELITIAN****A. IDENTITAS RESPONDEN**

Kelas : Pendidikan orang tua :

Usia : Pekerjaan orang tua :

Jenis kelamin :

Petunjuk pengisian soal lisan

A. Lingkari jawaban yang menurut anda benar

Soal

1. Kapan biasanya anda bermain game? (pagi / siang / malam)
2. Dimana biasanya anda bermain internet game? (rumah / warnet / sekolah)
3. Dari mana anda mendapatkan saluran internet untuk bermain game? (data seluler / warnet / wifi sekolah)
4. Alat elektronik apa yang anda gunakan untuk bermain game? (HP / Laptop / PC)

Pentunjuk pengisian kuesioner

A. Pilih salah satu jawaban yang paling tepat menurut anda

B. Berilah tanda centang (\surd) pada jawaban yang anggap benar

B. Fungsi Keluarga

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

| No | Pernyataan | STS | TS | S | SS |
|----|--|-----|----|---|----|
| 1 | Keluarga saya selalu menjalankan keputusan-keputusan yang diambil untuk menyelesaikan masalah | | | | |
| 2 | Saya tidak tau apa yang harus dilakukan jika ada keadaan darurat | | | | |
| 3 | Saya merasa, keluarga saya sulit menunjukkan kasih sayang kepada satu sama lain | | | | |
| 4 | Saya dengan mudah dapat melanggar aturan dari orang tua | | | | |
| 5 | Ketika ada seorang anggota keluarga yang sedang marah atau kesal, anggota keluarga yang lain tahu penyebabnya | | | | |
| 6 | Saya akan mendapat perhatian keluarga kalau ada sesuatu hal yang penting untuk mereka (misal: nilai bagus, dapat juara kelas, dll) | | | | |
| 7 | Dalam keluarga saya, pada masa-masa sulit dapat meminta dukungan dari satu sama lain | | | | |
| 8 | Ketika ada anggota keluarga yang mengalami masalah anggota keluarga lainnya berusaha untuk ikut membantu | | | | |
| 9 | Saya sulit memahami perasaan yang dirasakan oleh anggota keluarga lain (misal: ayah, ibu, kakak, adik, dll) | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 10 | Keluarga saya menyelesaikan secara langsung masalah-masalah yang melibatkan perasaan | | | | |
| 11 | Keluarga saya mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan rumah tangga | | | | |
| 12 | Dalam keluarga saya setelah menyelesaikan suatu masalah kami akan mendiskusikan bersama apakah solusi tersebut berhasil atau tidak | | | | |
| 13 | Saya menangis secara terbuka jika mengalami masalah | | | | |
| 14 | Menurut saya, anggota keluarga saya terlalu memikirkan diri sendiri | | | | |
| 15 | Dalam keluarga saya, ketika tidak menyukai apa yang dilakukan salah satu anggota keluarga, saya mengatakannya | | | | |
| 16 | Keluarga saya tidak saling bicara saat marah | | | | |
| 17 | saya selalu menerima setiap keputusan yang diambil dalam keluarga | | | | |
| 18 | Anggota keluarga saya perlu diingatkan kembali jika mereka diminta melakukan sesuatu | | | | |
| 19 | Keluarga saya, kurang menunjukkan perhatian dan rasa cintanya kepada saya | | | | |
| 20 | Keluarga saya mampu untuk membuat keputusan-keputusan tentang kebutuhan rumah tangga dengan adil | | | | |
| 21 | Keluarga saya memiliki aturan untuk menangani suatu masalah dengan orang lain | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 22 | Keluarga saya tidak memiliki aturan- aturan dan standar apapun | | | | |
| 23 | Saya berkumpul dengan keluarga hanya saat membahas hal menarik saja (misal: acara syukuran, hari raya, dll) | | | | |
| 24 | Didalam keluarga saya, terdapat aturan-aturan mengenai situasi yang berbahaya | | | | |

C. *Internet Game*

Keterangan:

TP : Tidak Pernah (tidak pernah melakukannya)

JR : Jarang (hanya melakukannya saat waktu tertentu rentang 1 bulan)

KK : Kadang-kadang (hanya melakukannya sesekali rentang 1 minggu)

SR : Sering (melakukannya dalam rentang hari)

SS : Sangat sering (melakukannya setiap saat)

| No | Pertanyaan | TP | JR | KK | SR | SS |
|----|--|----|----|----|----|----|
| 1 | Saya berharap dapat bermain <i>internet game</i> pada saat offline | | | | | |
| 2 | Saya bermain <i>game</i> untuk melupakan hal-hal dikehidupan nyata | | | | | |
| 3 | Saya merasa stress bertambah ketidak tidak sempat bermain <i>internet game</i> | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 4 | Saya tidak bisa mengatur waktu saya ketika bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 5 | Saya sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 6 | Saya bermain <i>internet game</i> untuk menghilangkan stress | | | | | |
| 7 | Saya memikirkan bermain <i>internet game</i> sepanjang hari | | | | | |
| 8 | Saya merasa sedih atau gelisah ketika tidak bias bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 9 | Saya bermain <i>game</i> untuk memperbaiki suasana hati saya menjadi lebih baik | | | | | |
| 10 | Saya susah berhenti ketika sudah mulai bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 11 | Saya tidak bias mengatur waktu saya ketika bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 12 | Saya merasa marah/ kesal ketika ada orang yang menghalangi saya bermain <i>game</i> | | | | | |
| 13 | Saya bermain <i>game</i> sembunyi-sembunyi dari keluarga saya | | | | | |
| 14 | Aktivitas kewajiban saya menjadi terganggu (missal: sekolah, PR, olahraga) karena keasikan bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 15 | Saya pernah gagal dalam mengurangi waktu untuk bermain <i>internet game</i> | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 16 | Saya pernah bertengkar dengan teman saya karena masalah <i>internet game</i> | | | | | |
| 17 | Semua tugas-tugas saya menjadi tidak terselesaikan ketika saya sedang bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 18 | Saya pernah berbohong dengan orang tua saya karena ingin bermain <i>internet game</i> | | | | | |
| 19 | Waktu tidur saya menjadi tidak teratur atau terganggu karena <i>internet game</i> | | | | | |
| 20 | Saya membentuk kelompok pertemanan baru bersama orang-orang yang bermain <i>internet game</i> juga | | | | | |

LAMPIRAN 10**KUESIONER SCREENING**

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Usia :

Pentunjuk pengisian kuesioner

A. Lingkari jawaban yang menurut anda benar

1. Apakah anda setiap hari bermain internet game? (ya / tidak)
2. Sudah berapa lama anda bermain internet game? (1 bulan / 2 bulan / 3 bulan)
3. Berapa jam perhari biasanya anda bermain internet game? (<3 jam / 3 jam / >3jam) setiap hari

LAMPIRAN 11**PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN *INFORMED CONSENT***

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Agnes Arisca

NIM : 155070201111021

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya,

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan proses pengambilan data penelitian sesuai dengan yang disetujui pembimbing dan telah memperoleh pernyataan kesediaan dan persetujuan dari responden sebagai sumber data.

Malang,

Mengetahui

Pembimbing I

Peneliti

(Ns. Lilik Supriati, S.Kep., M.Kep.)

NIP. 198305052010122006

(Ni Putu Nita Kartika Dewi)

NIM.155070201111021

LAMPIRAN 12 (LEMBAR KONSULTASI)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213.214; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
http://fk.ub.ac.id/tugasakhir e-mail : tugasakhir.fk@ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Ni Puhi Nita Karkha Dewi
NIM : 155070203111009
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Tugas Akhir : Hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) pada Remaja di SMP Chalauddin Malang
Pembimbing I : Ns. Lili Supriah, S.Kep, M.Kep.
Pembimbing II : Ns. Kidho Yanti Hidayah, S.Kep, M.Kep.

| Tgl | Pembimbing I/II | Topik Pembahasan | Saran Pembimbing | Tanda Tangan |
|-------------|-----------------|-----------------------|--|--------------|
| 30/18 08 | I | Bab I | Mencari Jurnal pendukung topik | |
| 19/18 09 | II | Bab I - II | Susun Bab I, II dst | |
| 25/18 09 | II | Bab I - IV | Revisi Bab I - IV | |
| 6/18 11 | II | Bab I - IV 4 lampiran | ACC Seminar Proposal | |
| 7/19 4 | II | Bab V | Revisi tabel jadi 1 Tabel tak boleh terpisah | |
| 10/19 4 | I | Bab VI | Revisi jurnal yang ada sewaikan dg hasil | |
| 10/19 4 | II | Bab VI | gangan ada angka di bab 6 dan bab 7 - Isi opini setiap sub bab | |
| 22/19 4 | II | Bab VI | -Perisi gangan ada tabel -keterbutaran perbaiki | |
| 23/19 4 | I | Bab VII | -Revisi kesimpulan disingkat aja | |
| 23/19 4 | I | BAB VI x VII | ACC ujian hasil. | |

*) coret yang tidak perlu





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS KEDOKTERAN
 TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
 Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213.214; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
 http://fk.ub.ac.id/tugasakhir e-mail : tugasakhir.fk@ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Ni Puhi Nita Karhika Dewi
 N I M : 155070207111009
 Program Studi : PSPD / (PSIK) / PSIG / PS S1Keb / PSF *)
 Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Shalahuddin Malang
 Pembimbing I : Ns. Ulrik Supriati, S.Kep, M.Kep.
 Pembimbing II : Ns. Ridhoyani Hidayah, S.Kep, M.Kep.

| Tgl | Pembimbing I / II | Topik Pembahasan | Saran Pembimbing | Tanda Tangan |
|------------|-------------------|-------------------|--|--------------|
| 24/8/2018 | I | Topik | - perkelas konsep adlx dan istrumen. | Sh |
| 20/9/2018 | I | (ACC Topik) bab I | lanjut bab 1,2 | Sh |
| 2/10/2018 | I | bab I | - Perbaiki penyusunan paragraf | Sh |
| 17/10/2018 | I | Bab I | - Buat kerangka berpikir penyusunan paragraf | Sh |
| | | bab I | - peringkos bab I - lakukan stua. pendahuluan | Sh |
| 31/10/2018 | | bab II | - data ulang penyusunan variabel dlm bab II | |
| | | | - perkelas definisi & konsep ketergantungan | Sh |
| | | | - Bermain game normal - - perkelas indikator | |
| 6/11/2018 | I | bab III | perbaiki kerangka konsep | Sh |
| | | bab IV | - perbaiki setiap operasional | Sh |
| | | | - Buat 2 tes 2 instrumen | Sh |

*) coret yang tidak perlu





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS KEDOKTERAN
 TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
 Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213.214; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
 http://fk.ub.ac.id/tugasakhir e-mail : tugasakhir.fk@ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Ni Puh Mita Kartika Dewi
 N I M : 155070207111009
 Program Studi : Ilmu Keperawatan
 Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet Game (Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Shalafuddin Malang
 Pembimbing I : Ns. Lilik Supriat S.Kep. M.Kep.
 Pembimbing II :

| Tgl | Pembimbing I/II | Topik Pembahasan | Saran Pembimbing | Tanda Tangan |
|---------------|-----------------|------------------|---|--------------|
| 13/2018 11 | I | Instrumen | - perjelas petunjuk pengisian kuisioner | AK |
| | I | III | perbaiki kerangka konsep | AK |
| 14/2018 11 | I | IV | - perbaiki def op | AK |
| 19/2018 11 | I | Instrumen | - perjelas petunjuk pengisian kuisioner | AK |
| | | | ace uf proposal | AK |
| 1/2019 4 | I | Bab IV | - jelaskan proses pengaman data sekunder - pelaksanaan - proses validasi dan reliabilitas - jelaskan | AK |
| | | Bab V | - perbaiki tabel - penyajian tabel hanya gg nilai ekstrim | AK |

*) coret yang tidak perlu





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS KEDOKTERAN
 TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
 Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213.214; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
 http://fk.ub.ac.id/tugasakhir e-mail : tugasakhir.fk@ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Ni Ratu Nilza Karlika Dewi
 N I M : 155020207111009
 Program Studi : Ilmu Keperawatan
 Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Tingkat Ketergantungan Internet, Game (Game Internet Game Addiction) Pada Remaja di SMP Salahuudin Malang.
 Pembimbing I : Ns. Lilik Supriati S.Kep. M.Kep.
 Pembimbing II : Ns. R. Idhayah Hidayah S.Kep. M.Kep.

| Tgl | Pembimbing I/II | Topik Pembahasan | Saran Pembimbing | Tanda Tangan |
|----------|-----------------|------------------|----------------------------------|--------------|
| 22/19/19 | I | bab VII | - perbaiki keampelasan dan saran | AK |
| | | abstrak | - perbaiki abstrak | AK |
| | | | ada unsur hasil | AK |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

LAMPIRAN 13

ANALISA DATA VALIDITAS

```

RELIABILITY
/VARIABLES=Y.1 Y.2 Y.3 Y.4 Y.5 Y.6 Y.7 Y.8 Y.9 Y.10 Y.11 Y.12 Y.13 Y.14 Y
.15 Y.16 Y.17 Y.18 Y.19
Y.20 Y.21 Y.22 Y.23 Y.24 Y.25 TOTAL_Y
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability**Scale: ALL VARIABLES**

Case Processing Summary

| | | N. | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 20 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 20 | 100,0 |

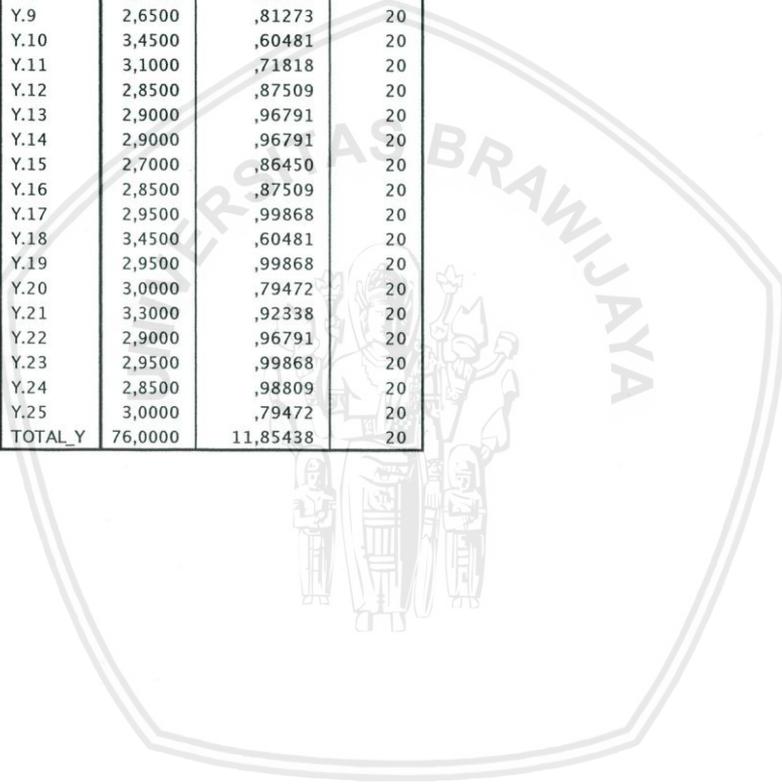
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,798 | 26 |

Item Statistics

| | Mean | Std. Deviation | N |
|---------|---------|----------------|----|
| Y.1 | 3,3000 | ,80131 | 20 |
| Y.2 | 3,0000 | ,79472 | 20 |
| Y.3 | 3,5000 | ,76089 | 20 |
| Y.4 | 3,5500 | ,60481 | 20 |
| Y.5 | 2,7000 | ,65695 | 20 |
| Y.6 | 2,9500 | ,94451 | 20 |
| Y.7 | 3,2500 | ,91047 | 20 |
| Y.8 | 3,1500 | ,81273 | 20 |
| Y.9 | 2,6500 | ,81273 | 20 |
| Y.10 | 3,4500 | ,60481 | 20 |
| Y.11 | 3,1000 | ,71818 | 20 |
| Y.12 | 2,8500 | ,87509 | 20 |
| Y.13 | 2,9000 | ,96791 | 20 |
| Y.14 | 2,9000 | ,96791 | 20 |
| Y.15 | 2,7000 | ,86450 | 20 |
| Y.16 | 2,8500 | ,87509 | 20 |
| Y.17 | 2,9500 | ,99868 | 20 |
| Y.18 | 3,4500 | ,60481 | 20 |
| Y.19 | 2,9500 | ,99868 | 20 |
| Y.20 | 3,0000 | ,79472 | 20 |
| Y.21 | 3,3000 | ,92338 | 20 |
| Y.22 | 2,9000 | ,96791 | 20 |
| Y.23 | 2,9500 | ,99868 | 20 |
| Y.24 | 2,8500 | ,98809 | 20 |
| Y.25 | 3,0000 | ,79472 | 20 |
| TOTAL_Y | 76,0000 | 11,85438 | 20 |



Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|---------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Y.1 | 148,8500 | 655,187 | ,628 | ,790 |
| Y.2 | 149,1500 | 651,713 | ,721 | ,789 |
| Y.3 | 148,6500 | 657,713 | ,597 | ,791 |
| Y.4 | 148,6000 | 659,832 | ,689 | ,792 |
| Y.5 | 149,4500 | 660,261 | ,620 | ,792 |
| Y.6 | 149,2000 | 657,116 | ,487 | ,792 |
| Y.7 | 148,9000 | 646,621 | ,738 | ,787 |
| Y.8 | 149,0000 | 654,000 | ,648 | ,790 |
| Y.9 | 149,5000 | 655,842 | ,603 | ,791 |
| Y.10 | 148,7000 | 665,274 | ,512 | ,794 |
| Y.11 | 149,0500 | 654,576 | ,722 | ,790 |
| Y.12 | 149,3000 | 652,642 | ,631 | ,790 |
| Y.13 | 149,2500 | 650,408 | ,613 | ,789 |
| Y.14 | 149,2500 | 650,408 | ,613 | ,789 |
| Y.15 | 149,4500 | 649,734 | ,706 | ,789 |
| Y.16 | 149,3000 | 652,642 | ,631 | ,790 |
| Y.17 | 149,2000 | 642,800 | ,747 | ,786 |
| Y.18 | 148,7000 | 665,274 | ,512 | ,794 |
| Y.19 | 149,2000 | 642,800 | ,747 | ,786 |
| Y.20 | 149,1500 | 651,713 | ,721 | ,789 |
| Y.21 | 148,8500 | 645,608 | ,749 | ,787 |
| Y.22 | 149,2500 | 650,408 | ,613 | ,789 |
| Y.23 | 149,2000 | 642,800 | ,747 | ,786 |
| Y.24 | 149,3000 | 644,958 | ,711 | ,787 |
| Y.25 | 149,1500 | 651,713 | ,721 | ,789 |
| TOTAL_Y | 76,1500 | 205,187 | ,989 | ,950 |

Scale Statistics

| Mean | Variance | Std. Deviation | N of Items |
|----------|----------|----------------|------------|
| 152,1500 | 681,608 | 26,10762 | 26 |

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X.1 X.2 X.3 X.4 X.5 X.6 X.7 X.8 X.9 X.10 X.11 X.12 X.13 X.14 X
.15 X.16 X.17 X.18 X.19
X.20 TOTAL_X
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability**Scale: ALL VARIABLES**

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 20 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 20 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,774 | 21 |



Item Statistics

| | Mean | Std. Deviation | N |
|---------|---------|----------------|----|
| X.1 | 2,3000 | 1,26074 | 20 |
| X.2 | 3,5000 | 1,31789 | 20 |
| X.3 | 2,3000 | 1,26074 | 20 |
| X.4 | 2,4000 | 1,27321 | 20 |
| X.5 | 2,8500 | 1,38697 | 20 |
| X.6 | 3,5500 | 1,27630 | 20 |
| X.7 | 1,8000 | ,89443 | 20 |
| X.8 | 2,0500 | 1,05006 | 20 |
| X.9 | 3,1000 | 1,33377 | 20 |
| X.10 | 2,5000 | 1,39548 | 20 |
| X.11 | 2,5000 | 1,27733 | 20 |
| X.12 | 2,9000 | 1,11921 | 20 |
| X.13 | 1,9000 | 1,37267 | 20 |
| X.14 | 3,0000 | 1,37649 | 20 |
| X.15 | 2,2000 | 1,23969 | 20 |
| X.16 | 2,0500 | 1,05006 | 20 |
| X.17 | 3,1000 | 1,33377 | 20 |
| X.18 | 1,9500 | 1,23438 | 20 |
| X.19 | 3,2000 | 1,54238 | 20 |
| X.20 | 2,6500 | 1,34849 | 20 |
| TOTAL_X | 51,9000 | 14,77872 | 20 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|---------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| X.1 | 101,4000 | 894,358 | ,774 | ,759 |
| X.2 | 100,2000 | 914,800 | ,474 | ,766 |
| X.3 | 101,4000 | 894,358 | ,774 | ,759 |
| X.4 | 101,3000 | 909,484 | ,563 | ,764 |
| X.5 | 100,8500 | 892,450 | ,723 | ,759 |
| X.6 | 100,1500 | 909,397 | ,563 | ,764 |
| X.7 | 101,9000 | 921,779 | ,585 | ,767 |
| X.8 | 101,6500 | 905,713 | ,752 | ,762 |
| X.9 | 100,6000 | 911,726 | ,507 | ,765 |
| X.10 | 101,2000 | 897,326 | ,658 | ,761 |
| X.11 | 101,2000 | 913,326 | ,510 | ,765 |
| X.12 | 100,8000 | 915,537 | ,554 | ,766 |
| X.13 | 101,8000 | 904,800 | ,577 | ,763 |
| X.14 | 100,7000 | 905,063 | ,572 | ,763 |
| X.15 | 101,5000 | 911,632 | ,550 | ,765 |
| X.16 | 101,6500 | 905,713 | ,752 | ,762 |
| X.17 | 100,6000 | 911,726 | ,507 | ,765 |
| X.18 | 101,7500 | 898,618 | ,732 | ,760 |
| X.19 | 100,5000 | 896,368 | ,602 | ,761 |
| X.20 | 101,0500 | 904,576 | ,591 | ,763 |
| TOTAL_X | 51,8000 | 264,379 | ,981 | ,923 |

Scale Statistics

| Mean | Variance | Std. Deviation | N of Items |
|----------|----------|----------------|------------|
| 103,7000 | 954,326 | 30,89217 | 21 |



LAMPIRAN 14

TABULASI DATA DEMOGRAFI

| No Responden | Jenis Kelamin | Pendidikan Orang Tua | Pekerjaan Orang Tua | Waktu Bermain Game | Tempat Bermain Game | Jaringan Internet | Alat Elektronik |
|--------------|---------------|----------------------|---------------------|--------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | L | SMA | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | HP |
| 2 | L | SMP | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | HP |
| 3 | L | SARJANA | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | laptop |
| 4 | L | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 5 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 6 | L | SARJANA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 7 | L | SMA | PNS | siang | warnet | warnet | laptop |
| 8 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 9 | P | SARJANA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 10 | P | SMA | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 11 | P | SMA | PETANI | siang | warnet | warnet | HP |
| 12 | L | SD | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 13 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 14 | L | SD | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 15 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 16 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 17 | L | SD | PETANI | siang | rumah | warnet | PC |
| 18 | L | SARJANA | PNS | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 19 | L | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 20 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 21 | L | SD | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |

| | | | | | | | |
|----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 22 | L | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 23 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 24 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 25 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 26 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | PC |
| 27 | L | SARJANA | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 28 | L | SD | PETANI | siang | rumah | data seluler | HP |
| 29 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 30 | L | SD | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 31 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 32 | P | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 33 | P | SMP | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 34 | L | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 35 | P | SARJANA | PNS | pagi | warnet | warnet | laptop |
| 36 | P | SMA | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 37 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 38 | P | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 39 | P | SMA | PETANI | siang | warnet | warnet | PC |
| 40 | L | SD | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 41 | P | SD | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 42 | P | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 43 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |

| | | | | | | | |
|----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 44 | P | SD | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 45 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 46 | P | SARJANA | PNS | siang | rumah | data seluler | HP |
| 47 | P | SMA | PEGAWAI SWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 48 | P | SD | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 49 | P | SARJANA | PNS | malam | rumah | data seluler | HP |
| 50 | P | SMA | WIRASWASTA | pagi | warnet | warnet | PC |
| 51 | L | SD | PETANI | malam | warnet | warnet | PC |
| 52 | L | SD | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 53 | P | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 54 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 55 | L | SMP | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 56 | L | SMA | PNS | malam | warnet | warnet | PC |
| 57 | L | SD | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 58 | P | SARJANA | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 59 | L | SARJANA | PNS | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 60 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 61 | P | SD | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 62 | L | SMP | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 63 | P | SMP | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 64 | P | SMP | PETANI | siang | warnet | warnet | PC |
| 65 | L | SMA | PETANI | malam | warnet | warnet | PC |
| 66 | P | SD | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | laptop |

| | | | | | | | |
|----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 67 | L | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | PC |
| 68 | L | SD | PEGAWAI SWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 69 | P | SARJANA | PNS | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 70 | P | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 71 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 72 | P | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 73 | P | SD | PETANI | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 74 | L | SD | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 75 | L | SARJANA | PNS | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 76 | L | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 77 | P | SMA | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 78 | P | SMA | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 79 | L | SARJANA | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | laptop |
| 80 | L | SD | PETANI | malam | warnet | warnet | PC |
| 81 | P | SMP | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 83 | P | SD | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 84 | P | SMA | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 85 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 86 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 87 | P | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 88 | L | SMP | PETANI | malam | warnet | warnet | PC |
| 89 | L | SD | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 90 | L | SD | PETANI | siang | warnet | warnet | laptop |
| 91 | P | SD | PETANI | siang | warnet | warnet | PC |

| | | | | | | | |
|-----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 92 | L | SARJANA | PNS | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 93 | L | SMP | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 94 | L | SMA | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | laptop |
| 95 | P | SMA | WIRASWASTA | pagi | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 96 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 97 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 98 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 99 | L | SARJANA | PNS | malam | warnet | warnet | PC |
| 100 | L | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 101 | P | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 102 | P | SMP | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 103 | P | SMA | PETANI | pagi | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 104 | L | SD | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 105 | L | SD | PETANI | siang | rumah | data seluler | HP |
| 106 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 107 | L | SMP | WIRASWASTA | pagi | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 108 | L | SMP | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 109 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 110 | P | SD | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 111 | P | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 112 | P | SMP | WIRASWASTA | pagi | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 113 | P | SMP | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 114 | L | SMA | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | PC |

| | | | | | | | |
|-----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 115 | L | SMA | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | laptop |
| 116 | L | SD | PETANI | pagi | rumah | data seluler | laptop |
| 117 | L | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | laptop |
| 118 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | laptop |
| 119 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 120 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 121 | P | SMA | PNS | pagi | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 122 | P | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 123 | L | SMA | PNS | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 124 | L | SMP | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 125 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 126 | L | SD | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 127 | L | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 128 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 129 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 130 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 131 | P | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 132 | P | SD | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 133 | P | SARJANA | WIRASWASTA | pagi | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 134 | P | SARJANA | PNS | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 135 | L | SARJANA | PNS | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 136 | L | SARJANA | PNS | pagi | sekolah | wifi sekolah | HP |

| | | | | | | | |
|-----|---|---------|----------------|-------|---------|--------------|--------|
| 137 | L | SMA | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 137 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 138 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 139 | P | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 140 | P | SMA | WIRASWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 141 | L | SMA | PETANI | malam | rumah | data seluler | HP |
| 142 | L | SMA | WIRASWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 143 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 144 | L | SMA | PETANI | malam | warnet | warnet | PC |
| 145 | P | SMA | PEGAWAI SWASTA | pagi | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 146 | P | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | laptop |
| 147 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 148 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |
| 149 | P | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 150 | P | SMP | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 151 | P | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 152 | L | SD | PETANI | siang | sekolah | wifi sekolah | laptop |
| 153 | L | SD | PEGAWAI SWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 154 | L | SMP | PEGAWAI SWASTA | siang | sekolah | wifi sekolah | PC |
| 155 | P | SMP | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 156 | L | SMA | PNS | malam | rumah | data seluler | HP |
| 157 | L | SARJANA | PNS | siang | sekolah | wifi sekolah | HP |
| 158 | L | SMA | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | HP |

| | | | | | | | |
|-----|---|---------|----------------|-------|--------|--------------|--------|
| 159 | P | SARJANA | PNS | pagi | rumah | data seluler | HP |
| 160 | P | SMP | WIRASWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 161 | L | SD | WIRASWASTA | malam | warnet | warnet | PC |
| 162 | L | SARJANA | PEGAWAI SWASTA | pagi | rumah | data seluler | laptop |
| 163 | L | SMA | PEGAWAI SWASTA | siang | warnet | warnet | PC |
| 164 | L | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |
| 165 | L | SMP | WIRASWASTA | malam | rumah | data seluler | laptop |



LAMPIRAN 15

**TABULASI CODING DAN SKOR KUESIONER FUNGSI KELUARGA DAN
KETERGANTUNGAN INTERNET GAME**

| No Responden | Fungsi Keluarga (Y) | Ketergantungan Internet Game (X) |
|--------------|---------------------|----------------------------------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 3 |
| 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 2 |
| 5 | 1 | 1 |
| 6 | 2 | 2 |
| 7 | 1 | 2 |
| 8 | 1 | 3 |
| 9 | 1 | 3 |
| 10 | 2 | 1 |
| 11 | 1 | 3 |
| 12 | 1 | 2 |
| 13 | 3 | 1 |
| 14 | 2 | 1 |
| 15 | 1 | 2 |
| 16 | 1 | 2 |
| 17 | 2 | 2 |
| 18 | 1 | 2 |
| 19 | 3 | 1 |
| 20 | 2 | 1 |
| 21 | 1 | 3 |
| 22 | 1 | 2 |
| 23 | 2 | 2 |
| 24 | 1 | 1 |
| 25 | 2 | 2 |
| 26 | 1 | 2 |
| 27 | 1 | 2 |
| 28 | 2 | 2 |
| 29 | 1 | 2 |
| 30 | 2 | 1 |
| 31 | 2 | 1 |
| 32 | 1 | 2 |
| 33 | 1 | 3 |

| | | |
|----|---|---|
| 34 | 2 | 1 |
| 35 | 1 | 3 |
| 36 | 3 | 1 |
| 37 | 2 | 2 |
| 38 | 1 | 2 |
| 39 | 1 | 1 |
| 40 | 2 | 1 |
| 41 | 1 | 2 |
| 42 | 1 | 3 |
| 43 | 2 | 2 |
| 44 | 1 | 3 |
| 45 | 2 | 2 |
| 46 | 1 | 2 |
| 47 | 1 | 2 |
| 48 | 1 | 3 |
| 49 | 2 | 1 |
| 50 | 2 | 1 |
| 51 | 2 | 2 |
| 52 | 3 | 1 |
| 53 | 1 | 2 |
| 54 | 2 | 1 |
| 55 | 1 | 3 |
| 56 | 2 | 1 |
| 57 | 2 | 1 |
| 58 | 2 | 2 |
| 59 | 2 | 3 |
| 60 | 2 | 2 |
| 61 | 3 | 1 |
| 62 | 2 | 2 |
| 63 | 2 | 1 |
| 64 | 1 | 2 |
| 65 | 1 | 3 |
| 66 | 2 | 2 |
| 67 | 3 | 2 |
| 68 | 1 | 1 |
| 69 | 2 | 3 |
| 70 | 1 | 2 |
| 71 | 2 | 2 |
| 72 | 2 | 2 |
| 73 | 2 | 1 |
| 74 | 3 | 1 |

| | | |
|-----|---|---|
| 75 | 2 | 1 |
| 76 | 2 | 2 |
| 77 | 1 | 2 |
| 78 | 1 | 1 |
| 79 | 2 | 1 |
| 80 | 1 | 3 |
| 81 | 2 | 2 |
| 82 | 2 | 3 |
| 83 | 2 | 1 |
| 84 | 1 | 1 |
| 85 | 2 | 1 |
| 86 | 1 | 2 |
| 87 | 1 | 3 |
| 88 | 2 | 1 |
| 89 | 2 | 2 |
| 90 | 3 | 1 |
| 91 | 2 | 1 |
| 92 | 2 | 1 |
| 93 | 1 | 1 |
| 94 | 2 | 2 |
| 95 | 3 | 1 |
| 96 | 1 | 1 |
| 97 | 2 | 2 |
| 98 | 1 | 2 |
| 99 | 2 | 3 |
| 100 | 1 | 3 |
| 101 | 2 | 1 |
| 102 | 1 | 3 |
| 103 | 2 | 2 |
| 104 | 2 | 2 |
| 105 | 2 | 3 |
| 106 | 1 | 1 |
| 107 | 2 | 1 |
| 108 | 2 | 1 |
| 109 | 3 | 1 |
| 110 | 1 | 2 |
| 111 | 2 | 1 |
| 111 | 2 | 2 |
| 112 | 1 | 3 |
| 113 | 3 | 2 |
| 114 | 3 | 1 |

| | | |
|-----|---|---|
| 115 | 1 | 2 |
| 116 | 2 | 3 |
| 117 | 1 | 2 |
| 118 | 1 | 3 |
| 119 | 2 | 2 |
| 120 | 2 | 2 |
| 121 | 1 | 2 |
| 122 | 2 | 1 |
| 123 | 3 | 1 |
| 124 | 2 | 1 |
| 125 | 2 | 2 |
| 125 | 1 | 2 |
| 127 | 2 | 2 |
| 128 | 1 | 1 |
| 129 | 1 | 3 |
| 130 | 2 | 1 |
| 131 | 2 | 1 |
| 132 | 1 | 3 |
| 133 | 2 | 1 |
| 134 | 2 | 2 |
| 135 | 2 | 3 |
| 136 | 3 | 2 |
| 137 | 3 | 1 |
| 138 | 1 | 2 |
| 139 | 2 | 2 |
| 140 | 1 | 3 |
| 141 | 2 | 1 |
| 142 | 3 | 2 |
| 143 | 1 | 3 |
| 144 | 2 | 3 |
| 145 | 2 | 1 |
| 146 | 3 | 1 |
| 147 | 2 | 1 |
| 148 | 1 | 1 |
| 149 | 2 | 3 |
| 150 | 2 | 2 |
| 151 | 1 | 2 |
| 152 | 1 | 2 |
| 153 | 3 | 1 |
| 154 | 2 | 1 |
| 155 | 2 | 1 |

| | | |
|-----|---|---|
| 156 | 1 | 2 |
| 157 | 1 | 3 |
| 158 | 2 | 2 |
| 159 | 3 | 2 |
| 160 | 2 | 2 |
| 161 | 1 | 2 |
| 162 | 2 | 1 |
| 163 | 2 | 2 |
| 164 | 2 | 2 |
| 165 | 1 | 2 |



LAMPIRAN 16

ANALISA DATA

Jenis kelamin remaja

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | L | 94 | 57,0 | 57,0 | 57,0 |
| | P | 71 | 43,0 | 43,0 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Pendidikan orang tua

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | SARJANA | 34 | 20,6 | 20,6 | 20,6 |
| | SD | 37 | 22,4 | 22,4 | 43,0 |
| | SMA | 56 | 33,9 | 33,9 | 77,0 |
| | SMP | 38 | 23,0 | 23,0 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Pekerjaan orang tua

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|----------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | PEGAWAI SWASTA | 42 | 25,5 | 25,5 | 25,5 |
| | PETANI | 29 | 17,6 | 17,6 | 43,0 |
| | PNS | 25 | 15,2 | 15,2 | 58,2 |
| | WIRASWASTA | 69 | 41,8 | 41,8 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Waktu bermain game

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | malam | 79 | 47,9 | 47,9 | 47,9 |
| | pagi | 31 | 18,8 | 18,8 | 66,7 |
| | siang | 55 | 33,3 | 33,3 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Tempat bermain game

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | rumah | 79 | 47,9 | 47,9 | 47,9 |
| | sekolah | 38 | 23,0 | 23,0 | 70,9 |
| | warnet | 48 | 29,1 | 29,1 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Jaringan internet yang digunakan bermain game

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | data seluler | 78 | 47,3 | 47,3 | 47,3 |
| | warnet | 49 | 29,7 | 29,7 | 77,0 |
| | wifi sekolah | 38 | 23,0 | 23,0 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Alat elektronik yang digunakan bermain game

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | HP | 72 | 43,6 | 43,6 | 43,6 |
| | laptop | 44 | 26,7 | 26,7 | 70,3 |
| | PC | 49 | 29,7 | 29,7 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Fungsi keluarga (Y)

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 1 | 65 | 39,4 | 39,4 | 39,4 |
| | 2 | 81 | 49,1 | 49,1 | 88,5 |
| | 3 | 19 | 11,5 | 11,5 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Ketergantungan internet game (X)

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 1 | 71 | 43,0 | 43,0 | 80,6 |
| | 2 | 62 | 37,6 | 37,6 | 37,6 |
| | 3 | 32 | 19,4 | 19,4 | 100,0 |
| | Total | 165 | 100,0 | 100,0 | |

Korelasi hubungan fungsi keluarga dengan ketergantungan internet game

| | | | fungsi keluarga Y | internet game X |
|----------------|---------------------|-------------------------|-------------------|-----------------|
| Spearman's rho | Fungsi Keluarga (Y) | Correlation Coefficient | 1,000 | -,607** |
| | | Sig. (2-tailed) | . | ,000 |
| | | N | 165 | 165 |
| | Internet Game (X) | Correlation Coefficient | -,607** | 1,000 |
| | | Sig. (2-tailed) | ,000 | . |
| | | N | 165 | 165 |

LAMPIRAN 17 (DOKUMENTASI PENELITIAN)



LAMPIRAN 18**CURRICULUM VITAE**

Nama : Ni Putu Nita Kartika Dewi
 Nama Pangilan : Nita
 Tempat, Tanggal Lahir : Sumpersari, 28 Desember 1996
 Alamat di Malang : Jl. B. Pinang Merah II No 16, Kota Malang
 Alamat Asal : Desa Sumpersari, Kec. Melaya, Kab. Jembrana, Bali
 No.Hp : 082247474096
 Email : nitakartika50@gmail.com

**Riwayat Pendidikan**

SD : SDN 5 Melaya
 SMP : SMPN 1 Melaya
 SMA : SMAN 1 Negara
 UNIVERSITAS : PSIK FKUB Angkatan 2015

Riwayat Organisasi

1. Anggota DORE MSCIA FKUB 2015

Kepanitiaan yang Sudah dan Sedang dijalankan :

| No . | Pelaksana | Nama Kegiatan | Divisi dan jabatan | Tahun |
|------|-----------|---------------|---------------------------|-------|
| 1 | HIMKAJAYA | NSF | Streering Committee | 2018 |
| 2 | HIMKAJAYA | NSF | Wakil Koordinator Transko | 2017 |

| | | | | |
|---|-----------|--------------------------|----------------------------|------|
| 3 | UNIKAHIDA | HBC | Wakil Koordinator Konsumsi | 2016 |
| 4 | MSCIA | DO Research | Ketua Pelaksana | 2016 |
| 5 | HIMKAJAYA | Himkajaya Mengabdi | Staff Transko | 2016 |
| 6 | HIMKAJAYA | NSF | Staff Transko | 2016 |
| 7 | HIMKAJAYA | Probinmaba Prodi | Staff Humas | 2016 |
| 8 | HIMKAJAYA | Staff Manggang Himkajaya | Staff Humas | 2016 |
| 9 | FKUB | Penmas FKUB | Staff Rohani Hindu | 2016 |



LAMPIRAN 19

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

| No | Jenis Kegiatan | Septemb er | | | | Oktober | | | | Novemb er | | | | Desemb er | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
|----|--------------------------------|---------------------------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|--|--|--|
| | | 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 | | | | |
| | | Tahap Penyusunan Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Penyusunan proposal penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Studi pendahuluan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Ujian proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pengurusan ethical clearance | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Tahap penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

