

SKRIPSI

2022

**HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP SIKAP
DAN PERILAKU PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
ANGKATAN 2019**



OLEH:

Febi Melindah M. R.

C011181351

PEMBIMBING:

dr. Nikmatia Latief, M.Kes, Sp.Rad (K) RI

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Telah disetujui untuk dibacakan pada seminar akhir di Departemen Anatomi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin dengan Judul :

**“HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU
PADA MAHASISWA PREKLINIK S1 KEDOKTERAN FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN ANGKATAN 2019 ”**

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Januari 2022

Waktu : 13.00 WITA

Tempat : *Zoom Meeting*

Makassar, 20 Januari 2022

Pembimbing,



dr. Nikmatia Latief, M. Kes, Sp. Rad (K) RI

NIP : 1968090 819993 2 002

DEPARTEMEN ANATOMI FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2022

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Hubungan Sikap dan Perilaku Terhadap *Internet Gaming Disorder* pada Mahasiswa
Preklinik S1 Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019

Disusun dan Diajukan Oleh :

Febi Melindah M. R.

C011181351

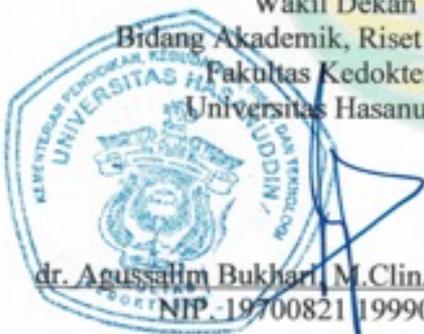
Menyetujui
Panitia Penguji

| No. | Nama Penguji | Jabatan | Tanda Tangan |
|-----|---|------------|---|
| 1 | dr. Nikmatia Latief, M.Kes, Sp.Rad(K)RI | Pembimbing |  |
| 2 | dr. Muh. Iqbal Basri, M.Kes, Sp.S | Penguji 1 |  |
| 3 | dr. Asty Amalia, M.Med.Ed | Penguji 2 |  |

Mengetahui,

Wakil Dekan
Bidang Akademik, Riset & Inovasi
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin

Ketua Program Studi
Sarjana Kedokteran
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin



dr. Agus Salim Bukhari, M.Clin.Med., Ph.D., Sp.GK
NIP. 19700821 199903 1 000


dr. Ririn Nislawati, M.Kes, Sp.M
NIP. 19810118 200912 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Febi Melindah M. R.

NIM : C011181351

Fakultas/Program Studi : Kedokteran/ Pendidikan Dokter Umum

Judul Skripsi : “Hubungan Sikap dan Perilaku Terhadap *Internet Gaming Disorder* pada Mahasiswa Preklinik S1 Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019”

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bahan persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana kedokteran pada Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : dr. Nikmatia Latief, M.Kes, Sp.Rad(K)RI

(.....)

Penguji 1 : dr. Muh. Iqbal Basri, M.Kes, Sp.S

(.....)

Penguji 2 : dr. Asty Amalia, M.Med.Ed

(.....)

Ditetapkan di : Makassar

Tanggal : 20 Januari 2022

HALAMAN PERNYATAAN ANTI PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febi Melindah M. R.

NIM : C011181351

Program Studi : Pendidikan Dokter Umum

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh skripsi ini adalah hasil karya saya. Apabila ada kutipan atau pemakaian dari hasil karya orang lain berupa tulisan, data, gambar, atau ilustrasi baik yang telah dipublikasi atau belum dipublikasi, telah direferensi sesuai dengan ketentuan akademis.

Saya menyadari plagiarisme adalah kejahatan akademik, dan melakukannya akan menyebabkan sanksi yang berat berupa pembatalan skripsi dan sanksi akademik yang lain.

Makassar, 20 Januari 2022

Yang Menyatakan



Febi Melindah M. R.

C011181351

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Allah S.W.T karena atas berkat, kasih, serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “**Hubungan *Internet Gaming Disorder* Terhadap Sikap dan Perilaku pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019**”. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana kedokteran.

Selama penulisan skripsi, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah Subhanahu Wa Ta’ala**, atas ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan tanpa adanya hambatan;
2. **Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam**, sebaik-baiknya panutan yang selalu mendoakan kebaikan atas ummatnya;
3. Kedua orang tua yang sangat penulis cintai, **Muhadi S.H** dan **Rusminiarty Fatmah** yang telah melahirkan, membesarkan, merawat, mendidik, mendoakan dan memberikan kasih sayang tak henti-hentinya serta memberikan segala-galanya sehingga penulis dapat terus termotivasi agar menjadi manusia yang bermanfaat bagi sesama serta sukses dunia dan akhirat;
4. Saudara yang sangat penulis sayangi, **Aninda M.R.** dan **Muh. Akmal Arafat M.R.** yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan menjadi *moodbooster* serta terus mengandalkan penulis sehingga penulis terus percaya diri untuk menyelesaikan skripsi ini;
5. Kekasih penulis yaitu **Andi Muhammad Mario Riwawo** yang selalu memberikan dukungan dan membantu meringankan beban dalam proses perkuliahan dan penulisan skripsi ini;

6. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Makassar Ayahanda **Prof. dr. budu, ph.D., Sp.M., M.Med.Ed** yang telah memberikan sarana dan prasarana, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik;
7. Pembimbing skripsi dan selaku pembimbing akademik, **dr. Nikmatia Latief, M.kes, Sp.Rad (K) RI** yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan motivasi selama proses perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini;
8. Seluruh **Dosen** dan **Staff** di Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin;
9. Teman-teman sejawat angkatan 2018 yaitu **F18ROSA** yang selalu mendukung dan memberikan saran serta semangat;
10. Sahabat Setia penulis, **Andi Nur Haliza** dan **Brian Leonardo Oslan** yang senantiasa selalu siap dikala penulis sedang jenuh dalam proses penulisan skripsi ini;
11. Teman seperjuangan penulis, **Anak Kontrakan** dan **Budok Cantik** yang telah menyediakan tempat belajar dan selalu siap dikala penulis membutuhkan bantuan dalam proses kuliah dan penulisan skripsi ini;

Penulis memahami sepenuhnya bahwa skripsi ini tak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi bagi para pembaca dan semoga bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Mudah-mudahan segala sesuatu yang telah diberikan menjadi bermanfaat dan bernilai ibadah di hadapan Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Makassar, 20 Januari 2022

Penulis,



Febi Melindah M. R.

SKRIPSI
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
JANUARI 2022

Febi Melindah M. R.(C011181351)

dr. Nikmatia Latief, M.Kes, Sp.Rad (K) RI

HUBUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HASANUDDIN ANGKATAN 2019

ABSTRAK

Latar Belakang. Jap et al (2013) memperkirakan bahwa 10,15% pelajar di Indonesia mengalami kecanduan games online. Hasil ini didasari oleh data yang menyebutkan bahwa 10.1% dari pengguna internet menggunakan internet untuk bermain games online selama 1–3 jam sehari. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sikap dan perilaku terhadap Internet Gaming Disorder pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, angkatan 2019. **Metode.** Penelitian ini menggunakan metode analitik deskriptif dengan desain pendekatan cross sectional. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, angkatan 2019, dengan 154 orang mahasiswa yang dipilih sebagai sample melalui metode simple random sampling. Kuesioner IGDS9-SF dan kuesioner sikap dan perilaku digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik chi-square. **Hasil.** Ditemukan prevalensi Internet Gaming Disorder pada mahasiswa Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, angkatan 2019, adalah sebesar 5,8% dari populasi sampel. Sebanyak 8 dari 9 orang sampel yang terdiagnosa Internet Gaming Disorder merupakan mahasiswa laki-laki. Serta tidak ada hubungan yang signifikan antara Internet Gaming

Disorder terhadap sikap dan perilaku ($p > 0,05$). **Simpulan.** Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara Internet Gaming Disorder terhadap sikap dan perilaku mahasiswa Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, angkatan 2019.

Kata kunci: *Internet Gaming Disorder*, Sikap dan Perilaku

**UNDERGRADUATE THESIS
FACULTY OF MEDICINE
HASANUDDIN UNIVERSITY
JANUARY 2022**

Febi Melindah M. R. (C011181351)

Dr. Nikmatia Latief, M.Kes, Sp.Rad (K) RI

**THE RELATION BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER TOWARDS
MANNER AND BEHAVIOR IN STUDENTS OF MEDICAL EDUCATION
STUDY PROGRAM FACULTY OF MEDICINE AT HASANUDDIN
UNIVERSITY ON THE CLASS OF 19**

ABSTRACT

Background. Jap et al (2013) assess that 10.15% of students in Indonesia are addicted to online games. It is based on data that states 10.1% of internet users use the internet to play online games for 1-3 hours a day. **Purpose.** The purpose of this study is to determine the relationship between manner and behavior towards Internet Gaming Disorder among students of the Medical Education Study Program, Faculty of Medicine, Hasanuddin University, Class of 2019. **Method.** This study uses a descriptive-analytic method with a cross-sectional approach design. The population in this study are the students of the Medical Education Study Program, Faculty of Medicine, Hasanuddin University, class of 2019, with 154 students selected as the samples through the simple random sampling method. The IGDS9-SF and the attitude and behavior questionnaire are used to collect the data. The collected data were analyzed by using the chi-square technique. **Results.** It is found that the prevalence of Internet Gaming Disorder in the student population of the Faculty of Medicine, Hasanuddin University, class of 2019, is 5.8% of the sample. Out of 9 samples, the 8 who are diagnosed with Internet Gaming Disorder are male students. There is no significant relation between Internet Gaming Disorder towards the students' manner and behavior ($p > 0,05$). **Conclusion.** This study shows that there is no significant

relation between Internet Gaming Disorder towards the manner and behavior of students of the Medical Education Study Program, Faculty of Medicine, Hasanuddin University, Class of 2019.

Keywords: Internet Gaming Disorder, manner and behavior

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK..... | x |
| ABSTRACT..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.3.1 Tujuan Umum..... | 3 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus..... | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.4.1 Manfaat Praktis..... | 4 |
| 1.4.2 Manfaat Teoritis..... | 4 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1 Pengertian Sikap..... | 5 |
| 2.2 Konsep Sikap..... | 5 |
| 2.3 Model Sikap..... | 6 |
| 2.4 Cara Mengukur Sikap..... | 6 |
| 2.5 Pengertian Perilaku..... | 7 |
| 2.6 Definisi <i>Online Game</i>..... | 7 |
| 2.7 Jenis-jenis <i>Online Game</i>..... | 8 |
| 2.8 Definisi <i>Internet Gaming Disorder</i>..... | 10 |
| 2.9 Faktor Resiko <i>Internet Gaming Disorder</i>..... | 11 |

| | |
|--|----|
| 2.10 Gejala Klinis <i>Internet Gaming Disorder</i> | 11 |
| 2.11 Diagnosis <i>Internet Gaming Disorder</i> | 12 |
| 2.12 Pengobatan <i>Internet Gaming Disorder</i> | 13 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN..... | 15 |
| 3.1 Kerangka Konsep..... | 15 |
| 3.2 Definisi Operasional..... | 15 |
| 3.2.1 Sikap..... | 15 |
| 3.2.2 Perilaku..... | 15 |
| 3.2.3 <i>Internet Gaming Disorder</i> | 16 |
| 3.3 Hipotesis..... | 16 |
| 3.3.1 Hipotesis benar | 16 |
| 3.3.2 Hipotesis salah..... | 16 |
| BAB 4 METODE PENELITIAN..... | 17 |
| 4.1 Desain Penelitian..... | 17 |
| 4.2 Waktu dan Lokasi Penelitian..... | 17 |
| 4.3 Populasi dan Sampel | 17 |
| 4.3.1 Populasi..... | 17 |
| 4.3.2 Sampel | 17 |
| 4.4 Metode Pengambilan Sampel..... | 18 |
| 4.5 Kriteria Inklusi dan Eksklusi..... | 18 |
| 4.5.1 Faktor Inklusi | 18 |
| 4.5.2 Faktor Eksklusi..... | 18 |
| 4.6 Jenis Data dan Instrumen Penelitian | 18 |
| 4.6.1 Jenis Data..... | 18 |
| 4.6.2 Instrumen Penelitian | 18 |
| 4.7 Pengelolaan Data..... | 19 |
| 4.7.1 Tahap Persiapan..... | 19 |
| 4.7.2 Tahap Pelaksanaan..... | 19 |
| 4.7.2 Tahap Pelaporan | 19 |

| | |
|---|----|
| 4.8 Etika Penelitian | 20 |
| 4.9 Alur Penelitian..... | 20 |
| BAB 5 HASIL PENELITIAN | 23 |
| 5.1 Distribusi Sampel Penelitian Berdasarkan Interpretasi Kuesioner IGDS9-SF | 23 |
| 5.2 Distribusi Sampel Penelitian Berdasarkan Interpretasi Kuesioner Sikap dan Perilaku | 23 |
| 5.3 Analisis Hubungan Internet Gaming Disorder Terhadap Sikap dan Perilaku..... | 24 |
| BAB 6 PEMBAHASAN..... | 25 |
| BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN..... | 28 |
| 7.1 Kesimpulan | 28 |
| 7.2 Saran..... | 28 |
| DAFTAR PUSTAKA | 29 |
| LAMPIRAN I | 32 |
| LAMPIRAN II | 38 |
| LAMPIRAN III | 43 |
| LAMPIRAN IV | 44 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------|----|
| Gambar 3.1. Kerangka Konsep | 12 |
| Gambar 3.1. Kerangka Teori..... | 15 |
| Gambar 4.1. Alur Penelitian..... | 20 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 5.1 Distribusi Sampel Berdasarkan Interpretasi Kuesioner IGDS9-SF..... | 23 |
| Tabel 5.2 Distribusi Sampel Berdasarkan Interpretasi Kuesioner IGDS9-SF..... | 23 |
| Tabel 5.3 Distribusi Sampel Berdasarkan Interpretasi Kuesioner Sikap dan Perilaku..... | 24 |
| Tabel 5.4 Uji Statistik Hubungan Internet Gaming Disorder Terhadap Sikap dan Perilaku..... | 24 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Memasuki era globalisasi, saat ini ada banyak teknologi yang berkembang pesat dan salah satunya adalah internet. Saat ini internet telah berkembang pesat dan dikenal baik pada kalangan muda maupun orang tua dan juga digunakan oleh baik masyarakat menengah keatas maupun menengah kebawah, bahkan anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) pun sudah mulai mengenal internet. (Marius dan Anggoro, 2014)

Di Indonesia menurut data statistik dari *Markplus Insight*, jumlah pengguna internet sampai tahun 2014 mencapai 78 juta penduduk dari total penduduk sekitar 252 juta penduduk dan 43 juta diantaranya adalah *netizen*. *Netizen* adalah orang yang mengakses internet lebih dari 3 jam setiap hari. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terjadi peningkatan pengguna internet dari tahun ke tahun. Pengguna internet pada tahun 2005 adalah 16 juta dari 206,3 juta penduduk Indonesia dengan penetrasi pengguna internet 7,8% dan meningkat terus hingga pada tahun 2014 didapati jumlah pengguna internet 88,1 juta dari 252,4 juta penduduk Indonesia dengan penetrasi pengguna internet 34,9% dan rentang usia terbanyak pengguna internet pada usia 18-25 tahun. (Shekhawat, 2015)

Internet memiliki manfaat positif bagi penggunanya yaitu memberikan informasi dalam 24 jam sehari dalam berbagai bidang dan banyak sumber ataupun ide yang bisa didapat dari internet dengan mudah dan menyenangkan. Internet juga memudahkan para penggunanya untuk dapat melakukan komunikasi dengan orang yang jauh tempat tinggalnya yang tidak memungkinkan untuk berkomunikasi tatap muka. (Shekhawat, 2015)

Internet juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Di antara kegiatan internet, *online game* juga berperan pada kecanduan internet. *Online game* sendiri

didefinisikan sebagai *game* digital yang membutuhkan koneksi jaringan untuk bermain. Ini termasuk tidak hanya *game* yang dimainkan pada internet tetapi juga pada yang dimainkan *online* melalui konsol seperti Telepon genggam atau melalui jaringan *peer-to-peer*. (Jap dkk, 2013)

Sisi negatif dari permainan ini adalah para *gamer* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dimana hal ini mengarahkan *gamer* mengalami kecanduan. Kecanduan *online game* telah menjadi fenomena dunia. Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia seiring membaiknya akses internet. Pada tahun 2013 lalu, *American Psychiatric Association* (APA) mengusulkan dimasukkannya penggunaan internet yang bermasalah sebagai suatu gangguan pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder fifth edition* (DSM-5). (Dewiratri dkk, 2014)

Prevalensi *Internet Gaming Disorder* (IGD) belum diketahui pasti oleh karena penggunaan kuesioner yang berbeda-beda namun diperkirakan prevalensi IGD di beberapa negara adalah 1,7% di Jerman, 4,6% di Hungaria, 8,5% di Amerika Serikat, 5,4% di Belanda, dan 9% di Singapura. Studi yang dilakukan oleh Demetrovics di Hungaria mengemukakan bahwa prevalensi IGD lebih sering terjadi pada remaja laki-laki. (Pontes dkk, 2014)

Sebuah penelitian yang di lakukan di Korea menemukan bahwa dari 3041 responden ada 419 responden yang masuk ke dalam IGD atau 13,8% dari jumlah sampel. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa sampel yang masuk ke dalam kriteria IGD cenderung lebih besar mengalami depresi. Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh KOC di Turki dimana individu yang mengalami kecanduan internet cenderung menunjukkan gejala gangguan psikologis seperti depresi, obsesif kompulsif, sensitivitas interpersonal, ansietas, psikotisme, dan *hostile*. Penelitian yang dilakukan juga menunjukkan bahwa pengguna internet yang mengalami kecanduan cenderung memiliki depresi dibandingkan pengguna internet yang tidak mengalami kecanduan. (Pontes dkk, 2014)

Hal yang menyebabkan IGD penting diteliti di Indonesia terlihat melalui data statistik pengguna internet seperti yang dikemukakan diatas dengan 10,1% dari pengguna internet tersebut bermain *online game* ketika mengakses internet dan persentase terbanyak jumlah waktu yang digunakan untuk mengakses internet dalam sehari adalah 1 sampai 3 jam dengan persentase 37,7%. Penelitian yang dilakukan oleh Jap *et al* memperkirakan pelajar di Indonesia yang mengalami kecanduan *online game* sebesar 10,15%. (Marius dan Anggoro, 2014)

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan sikap dan perilaku terhadap *internet gaming disorder* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diuraikan suatu masalah yaitu bagaimana hubungan sikap dan perilaku terhadap *internet gaming disorder* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan sikap dan perilaku terhadap *internet gaming disorder* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi *internet gaming disorder* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin Angkatan 2019.
- b. Untuk mengetahui distribusi sikap dan perilaku pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.

- c. Untuk mengetahui hubungan sikap dan perilaku terhadap *internet gaming disorder* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini yaitu sebagai sumber informasi bagi para praktisi kesehatan mengenai *internet gaming disorder*.

1.4.2 Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti yakni sebagai tambahan ilmu, kompetensi dan pengalaman berharga dalam melakukan penelitian kesehatan pada umumnya, dan terkait dengan kejadian *internet gaming disorder*.
- b. Bagi instansi yang berwenang yakni sebagai bahan masukan untuk dijadikan dasar pertimbangan dalam mengambil keputusan dan kebijakan kesehatan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi acuan untuk mencari tahu faktor lain yang berperan terhadap kejadian *internet gaming disorder*.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sikap

Sikap adalah merupakan perasaan positif atau negatif terhadap sesuatu. Definisi dari sikap (*intitude*) sebagai suatu evaluasi menyeluruh yang memungkinkan orang merespon dengan cara menguntungkan atau tidak menguntungkan secara konsisten berkenaan dengan objek yang diberikan, sikap adalah variabel terpenting yang dimanfaatkan didalam studi perilaku manusia. Schiffman dan Kanuk mengatakan bahwa sikap adalah predisposisi yang dipelajari dalam merespon secara konsisten suatu objek dalam bentuk suka atau tidak suka. (Azwar, 2013)

2.2 Konsep Sikap

Dari pengertian sikap, terdapat adanya konsep-konsep sikap sebagai berikut:

- a. Dalam bersikap ada objek yang disikapi.
- b. Suatu Predisposisi atau kecenderungan umum yang dipelajari atau dibentuk dan karena itu sikap memiliki kualitas motivasional yang dapat mendorong konsumen kepada suatu perilaku tertentu.
- c. Sikap itu Konsisten
- d. Sikap Terjadi dalam Suatu situasi

Sikap terarah dan mempunyai intensitas tertentu, karena sikap menyebabkan orang mempunyai pandangan negatif terhadap objek sikap. Seberapa besar ketidak sukanya atau sukanya terhadap objek sikap dinyatakan oleh intensitas itu. (Azwar, 2013)

2.3 Model Sikap

Perhatian dari model sikap terfokus pada penentuan secara tepat komposisi sikap dengan maksud agar perilaku dapat dijelaskan dan diprediksi. Menurut model ini sikap konsumen atau nasabah terdiri dari tiga komponen yaitu: (Azwar, 2013)

a. Komponen Kognitif

Berkenaan dengan kesadaran (*awareness*) dan pengetahuan (*knowledge*) konsumen pada suatu produk. kesadaran dan pengetahuan ini mencakup harga, *feature*, dan atribut produk.

b. Komponen Afektif

Adalah emosi atau perasaan terhadap suatu produk atau merek tertentu. Perasaan konsumen memiliki hakikat evaluatif yaitu apakah konsumen suka atau tidak terhadap produk tertentu. Menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap. Secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki objek tertentu.

c. Komponen Koanatif

Yaitu kecenderungan konsumen untuk melaksanakan tindakan dan perilaku dengan cara tertentu terhadap suatu objek sikap. Dalam pemasaran komponen koanatif ini lebih ditekankan pada ekspresi konsumen untuk membeli atau menolak suatu produk.

2.4 Cara Mengukur Sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan dengan menilai pernyataan sikap seseorang. Pernyataan sikap adalah rangkaian kalimat yang mengatakan sesuatu mengenai objek sikap yang hendak diungkap. Pernyataan sikap mungkin berisi atau mengatakan hal-hal yang positif mengenai objek sikap, yaitu kalimatnya bersifat mendukung atau memihak pada objek sikap. Pernyataan ini disebut dengan pernyataan yang *favorable*. Sebaliknya pernyataan sikap mungkin pula berisi hal-hal negatif mengenai objek sikap yang bersifat tidak mendukung maupun kontra

terhadap objek sikap. Pernyataan seperti ini disebut dengan pernyataan yang tidak *favorable*. (Azwar, 2013)

Suatu skala sikap dapat diusahakan agar terdiri atas pernyataan *favorable* dan tidak *favorable* dalam jumlah yang seimbang. Dengan demikian pernyataan yang disajikan tidak semua positif dan tidak semua negatif yang seolah-olah isi skala memihak atau tidak mendukung sama sekali objek sikap. (Azwar, 2013)

2.5 Pengertian Perilaku

Perilaku dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah tanggapan seseorang mengenai lingkungan atau kejadian yang berhubungan dengan individu. Perilaku konsumen diartikan sebuah studi tentang bagaimana pembuat keputusan (*decision units*), baik individu, kelompok, ataupun organisasi, membuat keputusan beli atau melakukan transaksi pembelian suatu produk dan mengkonsumsinya. Studi perilaku konsumen terpusat pada cara individu mengambil keputusan untuk memanfaatkan sumber daya mereka yang tersedia (waktu, uang, usaha) guna membeli barang atau jasa yang berhubungan dengan konsumsi. Selain itu perilaku konsumen merupakan hal-hal yang mendasari konsumen untuk membuat keputusan pembelian. (Notoatmodjo, 2014)

2.6 Definisi *Online Game*

Online game didefinisikan sebagai *game* digital yang membutuhkan koneksi jaringan untuk bermain. Ini termasuk tidak hanya *game* yang dimainkan pada internet tetapi juga pada yang dimainkan *online* melalui konsol seperti Telepon genggam atau melalui jaringan *peer-to-peer*. *Online game* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. *Online game* dapat dimainkan di komputer, perangkat telepon genggam, atau konsol *video game*. (Wei dkk, 2012)

2.7 Jenis-jenis *Online Game*

a. *Genre Platform*

Game ini memiliki *genre* klasik yang menjadi populer di tahun 1980-an. Pemain-pemain maju melewati rintangan dan musuh-musuh dengan berjalan maju melewati dunia *game* dua dimensi. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *side-scrolling* dan *puzzle platformer*. Contoh dari *game* ini adalah *Mario brothers*. (Loton dan Lubman, 2016)

b. *Genre Strategy*

Game ini mengatur sumber-sumber dan unit-unit yang kemampuan tertentu untuk mengalahkan lawan, mirip dengan permainan catur. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *Real Time Strategy (RTS)*, *war-based*, dan *construction-based*. Contoh dari *game* ini adalah *starcraft* dan *rome: total war*. (Loton dan Lubman, 2016)

c. *Genre First Person Shooter*

Game ini berfokus pada pertarungan, biasanya menggunakan pertarungan senjata dari sudut pandang orang pertama. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *shooter* dan *first person shooter*. Contoh dari *game* ini adalah *call of duty*, *point blank* dan *counter strike*. (Loton dan Lubman, 2016)

d. *Genre Role Playing Game*

Game ini biasanya dimainkan dari sudut pandang orang ketiga, berfokus pada pengembangan karakter atau *avatar*. Permainan dalam *genre* ini melibatkan eksplorasi dari sebuah dunia, mengumpulkan sumber, dan mendapatkan kemampuan yang lebih hebat. Kebanyakan dari *game* ini didesain untuk bermain secara *online* dengan bekerja sama dan berkompetisi dengan pemain lain. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* dan *role-playing games*. Contoh dari *game* ini adalah *World of Warcraft* dan *Dota 2*. (Loton dan Lubman, 2016)

e. *Genre Narrative*

Game ini berfokus pada cerita dan dialog. Pemain sering dapat mengontrol bagaimana karakter *game* berkomunikasi mempengaruhi jalan cerita dan

sering melibatkan pencarian petunjuk-petunjuk pada dunia *game*. *Game* ini biasanya hanya bisa dimainkan oleh satu orang. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *murder mystery* dan *quest*. Contoh dari *game* ini adalah *maniac mansion*, *harvest moon*, dan *the sims*. (Loton dan Lubman, 2016)

f. *Genre Simulation*

Game ini berfokus pada realisme dan menguasai dari simulasi kendaraan atau dengan kesulitan yang serupa dengan kemampuan dunia asli. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *flight* dan *car racing*. Contoh dari *game* ini adalah *gran turismo* dan *microsoft flight simulator*. (Loton dan Lubman, 2016)

g. *Genre Sports*

Game ini mengontrol kelompok olahraga dan bermain langsung dengan tujuan untuk menang. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *Australian football league*, *football*, *soccer*, dan *basketball*. Contoh dari *game* ini adalah *FIFA* dan *NBA live*. (Loton dan Lubman, 2016)

h. *Genre Fighting*

Pemain-pemain *game* ini mengontrol karakter dua dimensi atau tiga dimensi yang menggunakan seni bela diri untuk melawan lawan dalam babak yang terbatas waktunya, dengan perhatiannya pada kombinasi kompleks tombol *game*, waktunya, dan refleks. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *boxing* dan *martial arts*. Contoh dari *game* ini adalah *mortal kombat*. (Loton dan Lubman, 2016)

i. *Genre Puzzle*

Game ini adalah merupakan seri dari teka-teki yang logis yang harus diselesaikan, kadang-kadang melangkah bolak-balik dengan cepat atau bisa saja lambat. *Sub-genre* dari *game* ini adalah *Fast-paced puzzle* dan *slower-world-exploration-oriented puzzles*. Contoh dari *game* ini adalah *Bubble bobble*. (Loton dan Lubman, 2016)

B. Definisi *Internet Gaming Disorder*

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan suatu perilaku kecanduan (*behavioural addiction*) yang didefinisikan sebagai penggunaan terus-menerus dan berulang dari internet untuk terlibat dalam permainan, sering dengan pemain lain, yang mengarah ke penurunan yang signifikan secara klinis. (Kaptsis dkk, 2016)

Hanya *game* non perjudian yang termasuk ke dalam gangguan ini. Penggunaan Internet untuk kegiatan yang dibutuhkan dalam bisnis atau profesi tidak termasuk; juga adalah gangguan dimaksudkan untuk mencakup penggunaan *social internet* atau rekreasi lainnya. Demikian pula, situs internet seksual tidak termasuk. (Cho, 2014)

Beberapa nama lain dari IGD yaitu *internet use disorder*, *internet addiction*, atau *gaming addiction* masih merupakan perdebatan oleh karena internet adalah medium dimana banyak aktivitas selain *game* bisa dilakukan sehingga walaupun kita mempertimbangkan bermain *online game* merupakan sebuah aktivitas internet, internet dan bermain *game* adalah dua kata yang berbeda maknanya. (Cho, 2014)

C. Faktor Resiko *Internet Gaming Disorder*

a. Lingkungan

Ketersediaan komputer dengan koneksi internet memungkinkan akses ke jenis *game* dengan yang mana gangguan bermain *game* internet yang paling sering dihubungkan. (APA, 2013)

b. Genetik dan Fisiologis

Remaja laki-laki tampaknya berada pada risiko terbesar terkena gangguan IGD, dan ini telah dispekulasikan bahwa lingkungan Asia dan atau latar belakang genetik merupakan faktor risiko, tetapi ini masih belum jelas. (APA, 2013)

D. Gejala Klinis *Internet Gaming Disorder*

Seperti gangguan yang berhubungan dengan zat, individu-individu dengan gangguan IGD terus duduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas *game*

dan mengabaikan kegiatan lainnya. Mereka biasanya menyediakan 8-10 jam atau lebih per hari untuk aktivitas ini dan setidaknya 30 jam per minggu. Jika mereka dicegah dari menggunakan komputer dan bermain *game*, mereka menjadi gelisah dan marah. Mereka sering bermain untuk waktu yang lama tanpa makan atau tidur. Kewajiban yang normal, seperti sekolah atau bekerja atau kewajiban keluarga diabaikan. Kondisi ini terpisah dari gangguan perjudian yang melibatkan internet karena uang tidak berisiko. (APA, 2013)

Fitur penting dari gangguan bermain *internet game* adalah partisipasi yang menetap dan berulang-ulang dalam bermain *game* komputer, biasanya *game* yang berkelompok selama berjam-jam. Permainan ini melibatkan persaingan antara kelompok pemain (sering di daerah global yang berbeda, sehingga durasi bermain didorong oleh kebebasan zona waktu) berpartisipasi dalam aktivitas terstruktur yang kompleks yang mencakup aspek penting dari interaksi sosial selama bermain. Upaya untuk mengarahkan individu untuk bersekolah atau kegiatan lain antar- pribadi sangat ditentang. Jadi kegiatan pribadi, keluarga, atau kejuruan diabaikan. Ketika individu diminta, alasan utama yang diberikan untuk menggunakan komputer lebih cenderung seperti "menghindari kebosanan" daripada komunikasi atau mencari informasi. (APA, 2013)

Ada 9 Kriteria seperti yang diusulkan pada DMS-5 sebagai kriteria untuk mendiagnosis IGD yaitu: (APA, 2013)

- a. Preokupasi dengan *internet game*
- b. *Withdrawal symptom* ketika *internet game* dijauhkan
- c. Toleransi, adanya peningkatan kebutuhan untuk menghabiskan sejumlah waktu untuk bermain *internet game*
- d. Usaha yang tidak sukses untuk mengontrol partisipasi dalam *internet game*
- e. Kehilangan minat pada hobi-hobi dan hiburan sebelumnya sebagai hasil dari, dan dengan pengecualian, *internet game*
- f. Penggunaan *internet game* berlebihan yang berlanjut meskipun mengetahui masalah psikososial

- g. Menipu anggota keluarga, terapis, dan orang lain mengenai jumlah waktu bermain *internet game*
- h. Penggunaan dari *internet game* untuk melarikan diri atau meringankan *mood*
- i. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan, atau pendidikan atau peluang karir karena partisipasi dalam bermain *internet game*.

E. Diagnosis *Internet Gaming Disorder*

Internet Gaming Disorder 9 Short form (IGD9-SF) dibuat oleh Mark Griffith, MD. IGD9-SF merupakan salah satu kuesioner yang dipakai untuk mendiagnosa IGD. (Kiryaly dkk, 2015)

Para responden akan mengisi 9 pertanyaan, setiap pertanyaan memiliki skor 1 sampai dengan 5, setelah responden menjawab semua pertanyaan kita dapat menjumlahkan skor tersebut, skor tertinggi adalah 45 jika responden mengisi 5 poin keseluruhan pertanyaan. Skor terendah adalah 9 jika responden mengisi poin 1 pada keseluruhan pertanyaan. Total dari keseluruhan akan menjelaskan diagnosa IGD yang akan dijelaskan di bawah ini. (Kiryaly dkk, 2015)

Hasil kuisisioner yang diperoleh:

9-35 = Normal

36-45 = *Internet Gaming Disorder*

F. Pengobatan *Internet Gaming Disorder*

Pengobatan untuk proses adiksi termasuk IGD, walaupun belum diketahui dengan jelas, akan menjadi pencapaian yang terbaik dari sudut pandang biopsikososial. (O’Gara, 2014)

a. Biological

Periode detoksifikasi awal mungkin dibutuhkan dengan atau tanpa medikasi sedatif. Detoksifikasi dari proses adiktif pada dasarnya memerlukan waktu yang lebih lama dari perilaku yang tidak sehat. Proses adiksi umumnya

hadir bersamaan dengan adiktif yang lain dan karena itu pemeriksaan adiktif dan gangguan psikiatri lainnya diperlukan. Belum ada medikasi berbasis bukti pada IGD namun sejak naltrexone menunjukkan beberapa janji pada *gambling disorder*, kelihatannya diperlukan studi lebih lanjut untuk melihat trial obat tersebut terhadap IGD. (O’Gara, 2014)

b. Psikologis

Pengobatan adiksi berbasis bukti, *cognitive behavioral therapy* dan *motivational interviewing* juga memiliki peran. *Trial* dibutuhkan untuk mengindikasikan apakah medikasi terhadap grup dan atau individu lebih efektif. Terapi psikologis membutuhkan penyesuaian dengan usia pasien. (O’Gara, 2014)

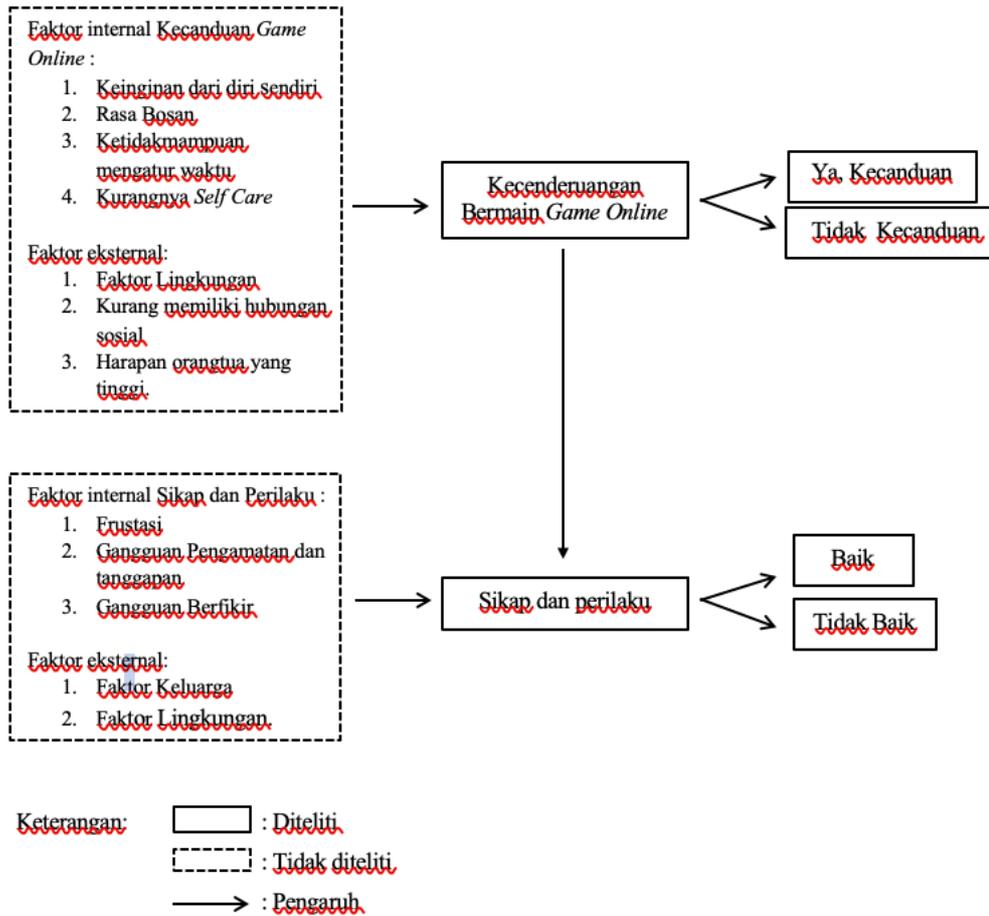
c. Sosial

Jaringan dari grup yang saling mendukung telah dibuktikan efektif dalam pengobatan dari adiksi zat (alkohol dan narkotika) dan proses adiksi. (O’Gara, 2014)

BAB III

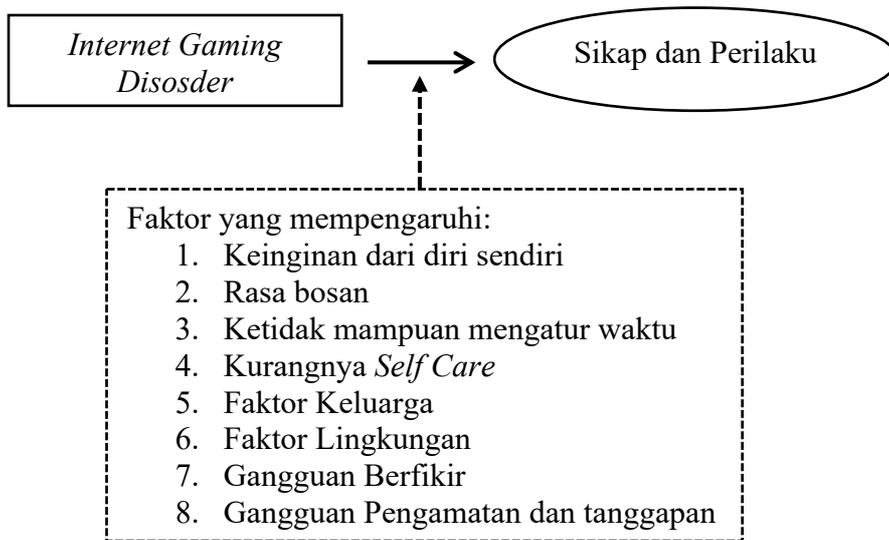
KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Teori



Gambar 3.1 Kerangka Teori

3.2 Kerangka Konsep



Gambar 3.2 Kerangka Konsep

Keterangan:

□ = Variabel Bebas

○ = Variabel Terikat

⋯ = Variabel yang mempengaruhi (tapi tidak diteliti)

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batasan pada variabel-variabel yang diamati atau diteliti untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel - variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen atau alat ukur.

a. Variabel: *Internet Gaming Disorder*

- 1) Definisi Operasional : Kecanduan *online game* adalah sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negatif bagi pemain tersebut. Kecanduan *online game* meliputi beberapa aspek, antara lain *Salience*, *Tolerance*,

Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict dan *Problem*. Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan bermain *game* mengacu pada konsepsi alat ukur yang dibuat oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yaitu *Game Addiction Scale* yang terdiri dari 21 pernyataan dan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS) yang diberi skor 1, Tidak Sesuai (TS) yang diberi skor 2, Sesuai (S) yang diberi skor 3 dan Sangat Sesuai (SS) yang diberi skor 4. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin tinggi tingkat Kecanduan *Online Game*.

- 2) Alat ukur : Kuisisioner *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)*
- 3) Cara ukur : Dengan menghitung total skor dari kuesioner
- 4) Hasil ukur : Ya/ positive *Internet Gaming Disorder* jika total nilai ≥ 32 poin
Tidak/ negative *Internet Gaming Disorder* jika total nilai < 32 poin

b. Variabel: Sikap dan Perilaku

- 1) Definisi Operasional:
- 2) Alat ukur : Kuisisioner Sikap dan Perilaku
- 3) Cara ukur : Dengan menghitung total skor dari kuesioner
- 4) Hasil ukur : Sikap baik jika total nilai 28 poin
Sikap tidak baik jika total nilai ≤ 27 poin

3.4 Hipotesis Penelitian

H_0 : *Internet Gaming Disorder* tidak berpengaruh signifikan terhadap Sikap dan perilaku pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.

H₁ : *Internet Gaming Disorder* berpengaruh signifikan terhadap Sikap dan perilaku pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin angkatan 2019.