

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., Munthe, S. A., Hulu, V. T., Budiastutik, I., ... & Suryana, S., 2021. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Agesti, L. P., 2019. *Hubungan Smartphone Addiction Dan Self Efficacy Dengan Bermain Game Online Pada Remaja*. Skripsi Sarjana. Fakultas Keperawatan. Universitas Airlangga Surabaya.
- Agustriyana, A, N, Suwanto, I., 2018. Fully Human Being Pada Remaja Sebagai Pencapaian Perkembangan Identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), hal. 9-11.
- Amir, A. R. Z. B., 2021. Analisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di Smp Negeri 3 Makassar Tahun 2021.
- Amir., 2020. Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru. *Jurnal Fisip*, 2(3), hal. 1-14.
- Anggraini, N. V., & Ratnawati, D., 2022. Perilaku Bermain Game Online Terhadap Insomnia Pada Remaja Di Bogor. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 7(1), hal. 269-275.
- Anindya, P., Purwanto, S., 2021. *Gambaran Insomnia Di Masa Pandemi Pada Dewasa Awal 18-25 Tahun Di Kecamatan Serengan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Arianto., & Bahfiarti, T., 2020. Pemahaman Dampak Game Online Pada Anak-Anak Nelayan Di Kota Makassar. *Communiatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4 (2), hal. 165-184.
- Arthy C, Chias. 2019, Validitas Dan Realiabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Bahasa Indonesia. (Thesis). Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia., 2022. Laporan Survei Penetrasi dan Profil Prilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2022. *APJII dan Polling Indonesia*.
- Astuti & Burhanto., 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda*. Skripsi Sarjana. Samarinda.
- Azman, N., Ghani, M. K. A., Wicaksono, S. R., & Salahuddin, L., 2019. The development of IoT tele-insomnia framework to monitor sleep

disorder. *Internasional Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(6), hal. 2831-2839.

- Beni., 2020. *Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Remaja di SMAN 9 Manado*. Skripsi Sarjana. Manado.
- Chen, B., Liu, F., Ding, S., Ying, X., Wang, L., & Wen, Y., 2019. Gender Differences In Factors Associated With Smartphone Addiction: A Cross-Sectional Study Among Medical College Students. *BMC psychiatry*, 17(1), hal. 1-9.
- Citra, D., 2021. Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Risiko Insomnia Mahasiswa Stikes Medistra Indonesia Di Bekasi.
- Dalimunthe, E. M., Cantika, C., Harahap, N. D., Habib, M., & Khodijah, S., 2022. Urgensi Memahami Perkembangan Remaja Dalam Menyelaraskan Proses Belajar Yang Spesifik. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 44-53.
- Dhamayanthie, I., 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Bulongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Saint*, 4(1), hal. 13-14.
- Diskominfo Kabupaten Luwu Timur., 2022. Penggunaan Game Online di Kabupaten Luwu Timur Provinsi Sulawesi Selatan. <https://kominfo.luwutimurkab.go.id/>
- Fadhli, dr., 2022. Insomnia. *Halodoc*, 11 Mei. (Online). <https://www.halodoc.com/kesehatan/insomnia>
- Febriandari, D, Naoli, F, A., & Rahmalia, S., 2019. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), hal. 50-56.
- Fhadila, K, D., 2018. Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 2(2), hal. 16-23.
- Fitriana, N., 2021. *Terapi SEFT (spiritual emosional freedom technique) pada remaja dalam upaya peningkatan kualitas tidur pada kasus insomnia*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Muhammadiyah Magelang. Magelang.
- Firdaus, M. R. A., & Setyawan, S., 2022. *Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive*. Skripsi Sarjana. Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Gammal, A., Soliman, M. A. F., Elsheikh, M. M. A., & Abozahra, A. A. E., 2019. Internet addiction and Internet gaming disorder and associated insomnia

- among a sample of Al-Azhar University students, clinical study. *The Egyptian Journal of Hospital Medicine*, 77(5), 5718-5726.
- Ginting, E. M. B., 2022. *Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Membangun Strategi Bermain (Studi Kualitatif Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends Tcon Squad)*. Skripsi. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Handayani, D., 2018. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik*. Skripsi Sarjana. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Padang.
- Hapsari, A., & Kurniawan, A., 2019. Efektivitas cognitive behavior therapy (cbt) untuk meningkatkan kualitas tidur penderita gejala insomnia usia dewasa awal. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 12(3), 223-235.
- Hayani, S, Khairani, M, Dahlia., & Amna, Z., 2022. Kecanduan Internet dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Seurune: Jurnal Psikologi Unsyiah*, 5(2), hal. 177-208.
- Hutama, J. M., 2021. Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya. *Jurnal Medika Hutama*, 2(04), Hal. 1231-1235.
- Husna, M., & Alfikri, M., 2022. The Effect of New Media Addiction: The Online Game Higgs Domino Island (Scatter) on Communications Students of 2018 Class of State Islamic University of North Sumatera (UINSU). *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(3), 385-389.
- Irawan, S., 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), hal. 9-19.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M., 2022. Hubungan Tingkat Kecanduan HP Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), hal. 30-40
- Kharmina, N., 2020. *Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Orientasi Pola Asuh Anak Di Desa Losari Kidul Pendidikan Kecamatan Losari*. Skripsi Sarjana. Kabupaten Brebes.
- Khoiriyah, s., 2019. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Skripsi Sarjana. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- KSPBJ-IRS., 2020. Kuesioner Skala Kejadian Insomnia. *Kelompok Studi Psikiatri Biologik Jakarta-Insomnia Rating Scale*.
- Kuswanto, K., 2021. *Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMA Srijaya Negara Palembang Tahun 2021*. Skripsi Sarjana. Fakultas Keperawatan. STIK Bina Husada Palembang.
- Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A., 2021. Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110-115.
- Lebho, M, A, Lenik, C, D, Wijaya., & Littik, S., 2020. Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. *Journal Of Health And Behavioral Science*, 2(2), hal. 202-212.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., and Peter, J., 2019, Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), pp. 444.
- Lestari, D. O., & Fajar, N. A., 2020. *Hubungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Di Kota Palembang*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kesehatan Masyarakat. Universitas Sriwijaya. Palembang.
- Luas, Maramis., & W., 2019. Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di SMA Advent Tanah Putih Likupang Bara. Skripsi Sarjana.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L., 2020. Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKp)*, 8 (2), hal. 18-27.
- Matur, P, Yustina, Simon, G, Mania., & Ndrany, A, Theofilus., 2021. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 6 (2), hal. 56-66.
- Mawitjere, Onibala, & Ismanto., 2019. Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Siswi Di SMA Negeri 1 Kawangkoan. *EJurnal Unsrat*.
- Meilan, N., Fratidhina, Y., & Mardeyanti, M., 2022. Efektifitas Aplikasi Hai Girls (Hak Reproduksi Perempuan) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Hak reproduksi Perempuan (Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Di kecamatan Pa. *Jurnal Fisioterapi dan Kesehatan Indonesia*, 2(2), 28-34.
- Mora, I., Ramadhani, S., Tobing, L., & Laia, M., 2022. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester VI

- Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Jurnal Psychomutiara*, 5(1), 62-75.
- Muawwal, M. C., Gunawan, A. P., & Sanusi, B., 2022. Literature Review-. Dampak Game Online Terhadap Penggunanya. In *Senmabis: Conference Series*.
- Muhtar, N. T., Takin, D., Oktaviana, N. W., & Israwati, W. O., 2022. The Smartphone Use and Insomnia Incidence in Health Students. *Community Research of Epidemiology (CORE)*, 106-112.
- Mutmainnah, A., 2019. *Dampak Peenggunaan HP Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)*. Skripsi Sarjana. IAIN Metro.
- National Sleep Foundation., 2019. Prevalensi Kejadian Insomnia. *National Sleep Foundation* 20 Maret. (Online). <https://www.sleepfoundation.org/>
- Newzoo (Global Games Market Report)., 2019. Pengguna Game Online. *Newzoo*, 19 Juni. (Online). <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version>
- Nisrinafatini., 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*, hal. 115-122.
- Nurdilla, N, Aneliwati., & Elita, V., 2018. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *JOM (FKp)*, 5 (2), hal. 120-126.
- Nursyifa, F. I., Widianti, E., & Herliani, Y. K., 2020. Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), hal. 32-41.
- Olli, N, Kepel, B, J., & Silolonya, W., 2019. Hubungan Kejadian Insomnia Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Semester V Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi. *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 6(1), hal. 1-7.
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., ... & Maisyarah, M., 2021. *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Pandey, CM, Ratag, BT, & Langi, FL., 2019. Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kejadian Insomnia Di SMA Negeri 1 Maesaan Kabupaten Minahasa Selatan. *KESMAS*, 8(2)
- Permadi, A., Ery Khusnal., 2018. *Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia Remaja di SMA Negeri 1*

- Srandakan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Aisyiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pertiwi, H, Zakiyah., Sutandi, A., 2020. Status Perkembangan dan Identitas Diri Remaja Di SMP Negeri 49 Kramat Jati Jakarta Timur. *Jurnal Kesehatan Saemakers Perdana*, 3(1), hal. 97-103.
- Puspita & Mulyana., 2018. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir.
- Putrindashafa, A, Rotinsulu, J, D, & Fikriah, I., 2020. Pengaruh Sikap Higiene Tidur Terhadap Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Jurnal Sains dan Kesehatan*, 2(4), hal. 458-466.
- Putru, K, Z., 2019. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), hal. 25-32.
- Qimy., 2020. *Hubungan Interaksi Sosial Dalam Kelompok Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Pegandon Tahun Pelajaran*. Skripsi Sarjana.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I., 2019. Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(1), hal. 115-127.
- Rai, G, Fransisca., 2015. *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Psikologi. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Rakom., 2018. Kemenkes: Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku. *Sehat Negeriku Sehatlah Bangsa*, 25 Juni. (Online). <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku/>
- Riyadi, M. E., 2022. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Umum dan Kesehatan Aisyiyah*, 6(1), 1-8.
- Sadani, K. R., 2019. Hubungan Tingkat Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa, 6(15), hal. 1– 8.
- Sadewa, R. R., 2022. *Pengaruh Frekuensi Penggunaan Game Online Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Keagamaan Anak Di Desa Salaman*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Saiful., 2019. Perbandingan Antara Laki- Laki Dengan Perempuan Dalam Penggunaan Game Online Sehingga Mengalami Gangguan Tidur.

- Saputra, L., 2020. Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia. Tangerang Selatan: *Binarupa Aksara*.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J., 2019. Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Sarah., 2022. Lavender, M. B. Bagi Penderita Insomnia Dan Cara Penanganan Penyakit Insomnia.
- Simamora, N., 2019. Pengaruh Waktu Belajar Dan penggunaan Handphone Siswa Terhadap Prestasi Belajar Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
- Sosso, F. A., Kuss, D. J., Vandelanotte, C., Jasso-Medrano, J. L., Husain, M. E., Curcio, G., ... & Toth, A. J., 2020. RETRACTED ARTICLE: Insomnia, sleepiness, anxiety and depression among different types of gamers in African countries. *Scientific reports*, 10(1), 1-12.
- Surbakti, K., 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curerre*, 1(1), hal. 28-38.
- Syamsoedin, W, K, P, Bidjuni, H., & Wewiliny, F., 2015. Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Di SMA Negeri 9 Manado. *E-Journal (e-Kp)*, 3(1), hal. 1-10.
- Tyas, L. W., 2022. Hubungan Depresi, Kecemasan dan Stres dengan Kejadian Insomnia pada Remaja Sekolah Menengah Atas Kota Surabaya. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13(3).
- Ulfah Hernaeny, M. P., 2021. Populasi Dan Sampel. *Pengantar Statistika*, 1, 33.
- Ulfiana, N., 2019. *Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa Jurusan Keperawatan*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan. UIN Alauddin Makassar.
- Ulumaddin., 2019. Korelasi Media Sosial Instagram Dengan Presentasi Diri Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau. *Jurnal Fisip*, 2(2).
- Utami, D. A. L., 2019. *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Insomnia Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Makassar*. Skripsi Sarjana. Fakultas Kedokteran. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T., 2019. Computer Game Addiction In Adolescents And Its Relationship To Chronotype And Personality.

- Widya., 2020. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kejadian Insomnia di SMA 17 Palembang*. Skripsi Sarjana. Palembang
- World Health Organization., 2020. *ICD-11 for mortality and morbidity statistics*, WHO.
- World Health Organization., 2022. *Definisi Remaja*, WHO.
- Young, K., 2019. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), hal. 355–372.
- Yudha., 2019. *Pengaruh Lama Penggunaan Media Sosial Terhadap Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Universitas Riau*. Skripsi Sarjana. Fakultas Ekonomi Universitas Dipenogoro.
- Zetrial., 2021. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Harau*. Skripsi Sarjana. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru.



## Lampiran 1. Kuesioner Penelitian



### Kuesioner Penelitian Kejadian Insomnia Pada Remaja Pencandu Game Online di SMA Negeri 1 Luwu Timur

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan saya **Nadya Tri Wulandari Bahri**, NIM **K011191025**, **Mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat, Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Universitas Hasanuddin**, sedang melakukan sebuah penelitian tentang "Kejadian Insomnia Pada Remaja Pencandu Game Online di SMA Negeri 1 Luwu Timur" yang bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kejadian insomnia pada remaja di SMA Negeri 1 Luwu Timur. Pada kesempatan ini, saya selaku peneliti sangat mengharapkan Kamu untuk membantu survey penelitian ini dengan mengisi kuesioner.

Dimohon kesediaan Kamu untuk memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan saya selaku peneliti mengharapkan tidak ada jawaban yang dikosongkan.

Segala informasi yang diberikan responden akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian ini. Demikian permohonan saya, atas perhatian serta kerjasama Kamu dalam penelitian ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Peneliti

(Nadya Tri Wulandari Bahri)

**SKRINING KUESIONER GAME  
ADDICTION SCALE (GAS)**

**A. Identitas Responden**

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Kelas :

1. Dalam satu kali bermain, kira-kira berapa jam Kamu bermain *game online*?

- < 3 jam       3-6 jam  
 > 6 jam

2. Sudah berapa lama Kamu bermain *game online*?

- < 1 bulan       1-3 bulan  
 > 3 bulan

3. Apakah Kamu mengalami gangguan kesulitan tidur?

- Ya       Tidak

4. Seberapa sering Kamu terlambat ke sekolah/bangun pagi?

- Tidak Pernah       Sering  
 Kadang-Kadang       Selalu

5. Sejak kapan pola tidur Kamu berubah?

- < 1 bulan       > 3 bulan  
 1-3 bulan

## A. Karakteristik Responden

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin : **(a)** Laki-Laki **(b)** Perempuan
4. Kelas : **(a)** X **(b)** XI MIPA **(c)** XI IPS
5. Rangkaing Kelas :
6. Kegiatan Ekskul :
7. Pendidikan Orang Tua

**Ibu** : **(a)** Tidak Sekolah, **(b)** Tidak Tamat SD, **(c)** Tamat SD, **(d)** Tamat SMP, **(e)** Tamat SMA, **(f)** Tamat D1/D3/S1

**Ayah** : **(a)** Tidak Sekolah, **(b)** Tidak Tamat SD, **(c)** Tamat SD, **(d)** Tamat SMP, **(e)** Tamat SMA, **(f)** Tamat D1/D3/S1

8. Pekerjaan Orang Tua

**Ibu** : **(a)** Tidak bekerja (IRT), **(b)** PNS/TNI/Polri/BUMN/BUMD, **(c)** Wiraswasta, **(d)** Petani/Buruh Tani, **(e)** Nelayan, **(f)** Lainnya

**Ayah** : **(a)** Tidak bekerja, **(b)** PNS/TNI/Polri/BUMN/BUMD, **(c)** Wiraswasta, **(d)** Petani/Buruh Tani, **(e)** Nelayan, **(f)** Lainnya

9. Berapa durasi atau total waktu Kamu bermain handphone di rumah dalam waktu satu hari?

**(a)** < 1 jam **(b)** ≥ 1 jam

## KUESIONER

### GAME ADDICTION SCALE (GAS)

Berikan tanda (√) pada pilihan yang paling sesuai dengan Kamu.

1. Kamu biasanya bermain *game online* menggunakan?

PC/Laptop       Handphone

2. Sudah berapa lama kamu bermain *game online*?

< 1 bulan       1-3 bulan

>3 bulan

3. Dalam satu kali bermain, kira-kira berapa jam kamu bermain *game online*?

< 3 jam       3-6 jam

> 6 jam

4. Jenis *game online* yang sering kamu mainkan?

PUBG       Free Fire

Mobile Legend       Lainnya

Higgs Domino

No.	Pernyataan	Tidak Pernah (1)	Jarang (2)	Kadang-Kadang (3)	Sering (4)	Selalu (5)
1.	Saya memperpanjang waktu bermain <i>game online</i> dari rencana awal					
2.	Saya mengabaikan tugas utama saya di rumah demi bisa bermain <i>game online</i> lebih lama					
3.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dibanding pergi keluar bersama teman selain di warnet					
4.	Saya memiliki teman baru dari bermain <i>game online</i>					
5.	Keluarga/teman saya mengeluh karena seringnya bermain <i>game online</i>					
6.	Prestasi saya di sekolah menurun karena bermain <i>game online</i>					
7.	Saya memeriksa notifikasi sebelum melakukan kegiatan pada pagi hari					
8.	Kegiatan saya berkurang karena bermain <i>game online</i>					
9.	Saya jadi mudah tersinggung atau kesal saat ada yang menanyakan mengapa bermain <i>game online</i>					
10.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghindari masalah di dunia nyata					
11.	Saya merasa tidak sabar untuk bermain <i>game online</i> lagi					
12.	Saya merasa takut jika hidup tanpa bermain <i>game online</i> akan terasa membosankan atau tidak menyenangkan					

13.	Saya marah, membentak, atau kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain <i>game online</i>					
14.	Saya begadang demi bisa bermain <i>game online</i> lebih lama					
15.	Saya memikirkan atau berkhayal sedang bermain <i>game online</i> saat saya sedang tidak bermain					
16.	Saya menunda pekerjaan lain saat bermain <i>game online</i>					
17.	Saya berusaha mengurangi waktu bermain <i>game online</i> tapi gagal					
18.	Saya tidak mengatakan jumlah waktu bermain <i>game online</i> saya secara jujur					
19.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dibanding nongkrong bersama teman					
20.	Saya merasa tertekan, tidak bersemangat, atau cemas ketika sedang tidak bermain <i>game online</i> tetapi perasaan tersebut hilang saat saya sudah kembali bermain <i>game online</i>					

Jumlah total dari setiap item pertanyaan dikategorikan:

1. Tidak Ada Kecanduan Game Online : Skor 1-30
2. Kecanduan Game Online Ringan : Skor 31-60
3. Kecanduan Game Online Sedang : Skor 61-90
4. Kecanduan Game Online Berat : Skor 91-120

**KUESIONER**  
**INSOMNIA RATING SCALE**

Petunjuk: Untuk mengisi data dibawah ini Kamu cukup memberikan jawaban dengan memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pengalaman tidur Kamu dalam 1 bulan terakhir. Berikut ini merupakan pertanyaan tentang tidur Kamu selama **1 (satu)** bulan terakhir.

No	Pertanyaan	Tidak pernah (1)	Kadang-Kadang (2)	Sering (3)	Selalu (4)
1.	Apakah Kamu sulit untuk memulai tidur?				
2.	Apakah tiba-tiba Kamu terbangun pada malam hari?				
3.	Apakah Kamu terbangun lebih awal?				
4.	Apakah Kamu merasa mengantuk pada siang hari?				
5.	Apakah Kamu merasa sakit kepala pada siang hari?				
6.	Apakah Kamu merasa kurang puas dengan tidur malam kamu?				
7.	Apakah Kamu merasa kurang nyaman dan gelisah saat tidur?				
8.	Apakah Kamu mendapatkan mimpi buruk?				
9.	Apakah badan Kamu merasa lemah, letih, kurang tenaga setelah tidur?				
10.	Apakah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan				
11.	Apakah Kamu kurang tidur 6 jam dari semalam?				

Total score jawaban responden interval yaitu terendah 11 dan score tertinggi 44.

Jumlah total dari setiap item pertanyaan dikategorikan:

1. Tidak Ada Keluhan Insomnia : Skor 11-19
2. Insomnia Ringan : Skor 20-27
3. Insomnia Berat : Skor 28-36
4. Insomnia Sangat Berat : Skor 37-44



**Lampiran 2. Hasil Output SPSS**

**VALIDITAS KEJADIAN INSOMNIA**

**Correlations**

	A pakah Kamu sulit untuk memulai tidur?	Ap akah tiba- tiba Kamu terbangun pada malam hari?	Ap akah Kamu terbangun lebih awal?	Apa kah Kamu merasa mengantuk pada siang hari?	A pakah Kamu merasa sakit kepala pada siang hari?	A pakah Kamu merasa kurang puas dengan tidur malam kamu?	A pakah Kamu merasa kurang nyaman dan gelisah saat tidur?	Apaka h Kamu mendapatkan mimpi buruk?	A pakah badan Kamu merasa lemah, letih, kurang tenaga setelah tidur?	Ap akah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan?	Ap akah Kamu kurang tidur 6 jam dari semalam?	TO TAL_KI
Pea	1	.5	.4	.62	.	.	.	.264	.	.88	.65	.75
rson		76**	52*	5**	521**	540**	298		467**	8**	4**	2**
Apakah Kamu sulit untuk memulai tidur?								.152		.00	.00	.00
Sig. (2-tailed)		.01	.11	.00	.003	.002	.103		.008	.00	.00	.00
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
	1				1	1	1		1			

	Pea	.	1	.5	.39	.	.	.	.147	.	.72	.93	.82
Apakah	rson	576**		06**	5*	938**	594**	535**		531**	3**	1**	5**
tiba-tiba	Kamu	Correlation											
terbangun		Sig.		.0	.02	.	.	.	.431	.	.00	.00	.00
pada	malam	(2-tailed)		04	8	000	000	002		002	0	0	0
hari?		N	3	31	31	31	3	3	31	3	31	31	31
			1			1	1	1		1			
	Pea	.	.5	1	.62	.	.	.	.418*	.	.45	.50	.77
Apakah	rson	452*	06**		6**	536**	778**	715**		542**	1*	6**	0*
Kamu		Correlation											
terbangun		Sig.		.0	.00	.	.	.	.019	.	.01	.00	.00
lebih awal?		(2-tailed)		04	0	002	000	000		002	1	4	0
		N	3	31	31	31	3	3	31	3	31	31	31
			1			1	1	1		1			
	Pea	.	.3	.6	1	.	.	.	.688**	.	.56	.42	.78
Apakah	rson	625**	95*	26**		375*	525**	695**		613**	1**	8*	3*
Kamu	merasa	Correlation											
mengantuk		Sig.		.0	.0	.	.	.	.000	.	.00	.01	.00
pada	siang	(2-tailed)		28	00	037	002	000		000	1	6	0
hari?		N	3	31	31	31	3	3	31	3	31	31	31
			1			1	1	1		1			

	Pea	.	.9	.5	.37	1	.	.	.123	.	.70	.90	.80
Apakah	rson	521**	38**	36**	5*		553**	608**		468**	8**	5**	.9**
Kamu merasa	Correlation												
sakit kepala	Sig.	.	.0	.0	.03	.	.	.	.509	.	.00	.00	.00
pada siang	(2-tailed)	003	00	02	7		001	000		008	0	0	0
hari?	N	3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
		1				1	1	1		1			
	Pea	.	.5	.7	.52	.	.	.	.214	.	.56	.63	.76
Apakah	rson	540**	94**	78**	5**	553**		571**		525**	8**	4**	.6**
Kamu merasa	Correlation												
kurang puas	Sig.	.	.0	.0	.00	.	.	.	.247	.	.00	.00	.00
dengan tidur	(2-tailed)	002	00	00	2	001		001		002	1	0	0
malam kamu?	N	3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
		1				1	1	1		1			
	Pea	.	.5	.7	.69	.	.	.	.434*	.	.40	.49	.76
Apakah	rson	298	35**	15**	5**	608**		571**		641**	5*	8**	.3**
Kamu merasa	Correlation												
kurang	Sig.	.	.0	.0	.00	.	.	.	.015	.	.02	.00	.00
nyaman dan	(2-tailed)	103	02	00	0	000		001		000	4	4	0
gelisah saat		3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
tidur?	N	1				1	1	1		1			

Apakah Kamu mendapatkan mimpi buruk?	Pea	.	.1	.4	.68	.	.	.	1	.	.24	.18	.49
	rson	264	47	18*	8**	123	214	434*		332	0	0	0*
	Correlation												
	Sig. (2-tailed)	.	.4	.0	.00	.	.	.	.	.19	.33	.00	.00
Apakah badan Kamu merasa lemah, letih, kurang tenaga setelah tidur?	N	152	31	19	0	509	247	015		068	3	4	5
	Pea	3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
	rson	1				1	1	1		1			
	Correlation	.	.5	.5	.61	.	.	.	.332	1	.47	.56	.73
Apakah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan?	Sig. (2-tailed)	467**	31**	42**	3**	468**	525**	641**		0**	7**	4*	
	N	008	02	02	0	008	002	000	.068	.00	.00	.00	.00
	Pea	3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
	Correlation	.	.0	.0	.00	.	.	.					
Apakah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan?	Sig. (2-tailed)	1				1	1	1		1			
	Pea	.	.7	.4	.56	.	.	.	.240	.	1	.78	.81
	rson	888**	23**	51*	1**	708**	568**	405*		470**		9**	7*
	Correlation												
Apakah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan?	Sig. (2-tailed)	.	.0	.0	.00	.	.	.	.193	.	.00	.00	.00
	N	000	00	11	1	000	001	024		008	0	0	0
	Pea	3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
	Correlation	.											
Apakah jadwal jam tidur Kamu sampai bangun tidak beraturan?	Sig. (2-tailed)	1				1	1	1		1			

Apakah Kamu kurang tidur 6 jam dari semalam?	Pea	.	.9	.5	.42	.	.	.	.180	.	.78	1	.85
	rson	654**	31**	06**	8*	905**	634**	498**		567**	9**		1**
	Correlation												
	Sig. (2-tailed)	.	.0	.0	.01	.	.	.	.334	.	.00		.00
	N	000	00	04	6	000	000	004		001	0		0
		3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
		1				1	1	1		1			
TOTAL _KI	Pea	.	.8	.7	.78	.	.	.	.490**	.	.81	.85	1
	rson	752**	25**	70**	3**	809**	766**	763**		734**	7**	1**	
	Correlation												
	Sig. (2-tailed)	.	.0	.0	.00	.	.	.	.005	.	.00	.00	
	N	000	00	00	0	000	000	000		000	0	0	0
		3	31	31	31	3	3	3	31	3	31	31	31
		1				1	1	1		1			

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### VALIDITAS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

C

orre  
lations

Saya memperpanjang waktu bermain game online dari rencana awal	Saya mengabaikan tugas utama saya di rumah demi bisa bermain game online lebih lama	Saya lebih memilih bermain game online dibanding pergi keluar bersama teman selain di warnet	Saya memiliki teman baru dari bermain game online	Keluarga/teman saya mengeluh karena seringnya bermain game online	Prestasi saya di sekolah menurun karena bermain game online	Saya memeriksa notifikasi sebelum melakukan kegiatan pada pagi hari	Kegiatan saya berkurang karena bermain game online	Saya jadi mudah tersinggung atau kesal saat ada yang menanyakan mengapa bermain game online	Saya bermain game online untuk menghindari masalah di dunia nyata	Saya merasa tidak sabar untuk bermain game online lagi	Saya merasa takut jika hidup tanpa bermain game online akan terasa membosankan atau tidak menyenangkan	Saya marah, membentak, atau kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain game online	Saya begadang demi bisa bermain game online lebih lama	Saya memikirkan atau berkhayal sedang bermain game online saat saya sedang tidak bermain	Saya menunda pekerjaan lain s...
--	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--	--	--	--	--	----------------------------------

Saya memperpanjang waktu game dari awal	Pe arson		736**	488**	566**	617**	623**	293	548**	494**	878**	752**	978**	736**	488**	554**	617**	591**	365*	526**	494**	752**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)		000	005	001	000	000	110	001	005	000	000	000	000	005	001	000	000	043	002	005	000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya mengabaikan tugas saya demi bermain online lama	Pe arson	736**		697**	488**	742**	764**	576**	647**	575**	681**	700**	717**	.000**	697**	467**	742**	692**	596**	592**	575**	834**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	000		000	005	000	000	001	000	001	000	000	000	000	000	008	000	000	000	000	001	000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya lebih bermain online dibanding keluar teman warnet	Pe arson	488**	697**		527**	762**	710**	525**	519**	685**	486**	451*	531**	697**	.000**	573**	762**	732**	688**	562**	685**	805**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	005	000		002	000	000	002	003	000	006	011	002	000	000	001	000	000	000	001	000	000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	Pe																					
Saya	arson	566**	488**	527**		616**	472**	674**	579**	575**	512**	385*	574**	488**	527**	952**	616**	473**	738**	563**	575**	739**
memiliki teman	Correlation																					
baru dari	Sig.																					
bermain game	(2-tailed)	001	005	002		000	007	000	001	001	003	032	001	005	002	000	000	007	000	001	001	000
online	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Pe																					
Keluarga	arson	617**	742**	762**	616**		754**	703**	760**	749**	613**	713**	621**	742**	762**	607**	.000**	714**	763**	718**	749**	904**
/teman saya	Correlation																					
mengeluh	Sig.																					
karena	(2-tailed)	000	000	000	000		000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
seringnya	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
bermain game	Pe																					
online	arson	623**	764**	710**	472**	754**		515**	652**	567**	646**	677**	629**	764**	710**	482**	754**	929**	596**	629**	567**	820**
saya di sekolah	Correlation																					
menurun	Sig.																					
karena bermain	(2-tailed)	000	000	000	007	000		003	000	001	000	000	000	000	000	006	000	000	000	000	001	000
game online	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



Saya	Pe																				
memeriksa	arson	293	576**	525**	674**	703**	515**	683**	515**	233	367*	232	576**	525**	537**	703**	362*	799**	516**	515**	566**
notifikasi	Correlation																				
sebelum	Sig.																				
melakukan	(2-tailed)	110	001	002	000	000	003	000	003	207	042	210	001	002	002	000	045	000	003	003	000
kegiatan pada	N																				
pagi hari		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Pe																				
Kegiatan	arson	548**	647**	519**	579**	760**	652**	683**	736**	647**	740**	566**	647**	519**	588**	760**	643**	771**	941**	736**	843**
saya berkurang	Correlation																				
karena bermain	Sig.																				
game online	(2-tailed)	001	000	003	001	000	000	000	000	000	000	001	000	003	001	000	000	000	000	000	000
	N																				
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya	Pe																				
jadi mudah	arson	494**	575**	685**	575**	749**	567**	515**	736**	584**	603**	571**	575**	685**	666**	749**	669**	778**	804**	.000**	847**
tersinggung	Correlation																				
atau kesal saat	Sig.																				
ada yang	(2-tailed)	005	001	000	001	000	001	003	000	001	000	001	001	000	000	000	000	000	000	000	000
menanyakan	N																				
mengapa		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
bermain game	N																				
online		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Saya bermain game online untuk menghindari masalah di dunia nyata	Pe arson Correlation Sig. (2-tailed) N	878**	681**	486**	512**	613**	646**	233	647**	584**	812**	905**	681**	486**	569**	613**	687**	435*	682**	584**	781**
Saya merasa tidak sabar untuk bermain game online lagi	Pe arson Correlation Sig. (2-tailed) N	752**	700**	451*	385*	713**	677**	367*	740**	603**	812**	748**	700**	451*	400*	713**	647**	449*	700**	603**	771**
Saya merasa takut jika hidup tanpa bermain game online akan terasa membosankan atau tidak menyenangkan	Pe arson Correlation Sig. (2-tailed) N	978**	717**	531**	574**	621**	629**	232	566**	571**	905**	748**	717**	531**	625**	621**	673**	434*	612**	571**	787**

Saya marah, membentak, atau kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain game online	Pe arson	736**	.000**	697**	488**	742**	764**	576**	647**	575**	681**	700**	717**		697**	467**	742**	692**	596**	592**	575**	834**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	000	000	000	005	000	000	001	000	001	000	000	000		000	008	000	000	000	000	001	000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya begadang demi bisa bermain game online lebih lama	Pe arson	488**	697**	.000**	527**	762**	710**	525**	519**	685**	486**	451*	531**	697**	573**	762**	732**	688**	562**	685**	805**	
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	005	000	000	002	000	000	002	003	000	006	011	002	000	001	000	000	000	001	000	000	
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya memikirkan atau berkhayal sedang bermain game online saat saya sedang tidak bermain	Pe arson	554**	467**	573**	952**	607**	482**	537**	588**	666**	569**	400*	625**	467**	573**	607**	591**	791**	672**	666**	773**	
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	001	008	001	000	000	006	002	001	000	001	026	000	008	001	000	000	000	000	000	000	
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Saya menunda pekerjaan lain saat bermain game online	Pe																					
	arson	617**	742**	762**	616**	.000**	754**	703**	760**	749**	613**	713**	621**	742**	762**	607**		714**	763**	718**	749**	904**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000		000	000	000	000	000
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya berusaha mengurangi waktu bermain game online tapi gagal	Pe																					
	arson	591**	692**	732**	473**	714**	929**	362*	643**	669**	687**	647**	673**	692**	732**	591**	714**		668**	743**	669**	837**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	000	000	000	007	000	000	045	000	000	000	000	000	000	000	000	000		000	000	000	000
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya tidak mengatakan jumlah waktu bermain game online saya secara jujur	Pe																					
	arson	365*	596**	688**	738**	763**	596**	799**	771**	778**	435*	449*	434*	596**	688**	791**	763**	668**		812**	778**	838**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	043	000	000	000	000	000	000	000	000	014	011	015	000	000	000	000	000		000	000	000
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Saya lebih memilih bermain game online dibanding nongkrong bersama teman	Pe arson	526**	592**	562**	563**	718**	629**	516**	941**	804**	682**	700**	612**	592**	562**	672**	718**	743**	812**		804**	852**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	002	000	001	001	000	000	003	000	000	000	000	000	000	001	000	000	000	000		000	000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Saya merasa tertekan, bersemangat, atau ketika tidak bermain game online tetapi perasaan tersebut hilang saat saya sudah kembali bermain game online	Pe arson	494**	575**	685**	575**	749**	567**	515**	736**	.000**	584**	603**	571**	575**	685**	666**	749**	669**	778**	804**		847**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	005	001	000	001	000	001	003	000	000	001	000	001	001	000	000	000	000	000	000		000
	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

TOTAL_KGO	Pe arson	752**	834**	805**	739**	904**	820**	666**	843**	847**	781**	771**	787**	834**	805**	773**	904**	837**	838**	852**	847**
Correlation																					
Sig. (2-tailed)		000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
N		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

### RELIABILITAS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	21

### RELIABILITAS KEJADIAN INSOMNIA

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	12

## KARAKTERISTIK RESPONDEN

### UMUR

#### Statistics

USIA

N	Valid	246
	Missing	0

#### USIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
15	69	28.0	28.0	28.0
16	125	51.0	51.0	78.9
Valid 17	48	19.5	19.5	98.4
18	4	1.6	1.6	100.0
Total	246	100.0	100.0	

JENIS KELAMIN

**Statistics**

JK

N	Valid	246
	Missing	0

**JK**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-Laki	179	72.8	72.8	72.8
Valid Perempuan	67	27.2	27.2	100.0
Total	246	100.0	100.0	

PENDIDIKAN ORANG TUA (IBU)

**Statistics**

Pendidikan Orang Tua (Ibu)

N	Valid	246
	Missing	0



**Pendidikan Orang Tua (Ibu)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sekolah	3	1.2	1.2	1.2
Tidak Tamat SD	14	5.7	5.7	6.9
Tamat SD	33	13.4	13.4	20.2
Valid Tamat SMP	27	11.0	11.0	11.0
Tamat SMA	110	44.7	44.7	76.1
Tamat D1/D3/S1	59	24.0	24.0	100.0
Total	246	100.0	100.0	

PEKERJAAN ORANG TUA (IBU)

**Statistics**

Pekerjaan Orang Tua (Ibu)

N	Valid	246
	Missing	0

**Pekerjaan Orang Tua (Ibu)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Bekerja (IRT)	150	61.0	61.0	61.0
PNS/TNI/Polri/BUMN/BUMD	37	15.0	15.0	76.1
Wiraswasta	20	8.1	8.1	84.2
Petani/ Buruh Tani	12	4.9	4.9	89.1
Lainnya	27	11.0	11.0	100.0
Total	246	100.0	100.0	

PENDIDIKAN ORANG TUA (AYAH)

**Statistics**

Pendidikan Orang Tua (Ayah)

N	Valid	246
	Missing	0

**Pendidikan Orang Tua (Ayah)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sekolah	4	1.6	1.6	1.6
Tidak Tamat SD	12	4.9	4.9	6.5
Tamat SD	26	10.5	10.5	17.0
Valid Tamat SMP	31	12.6	12.6	29.6
Tamat SMA	113	46.0	46.0	75.7
Tamat D1/D3/S1	60	24.4	24.4	100.0
Total	246	100.0	100.0	

**PEKERJAAN ORANG TUA (AYAH)**

**Statistics**

Pekerjaan Orang Tua (Ayah)

N	Valid	246
	Missing	0

**Pekerjaan Orang Tua (Ayah)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Bekerja	9	3.6	3.6	3.6
PNS/TNI/Polri/BUMN/BUMD	47	19.1	19.1	22.7
Wiraswasta	79	32.1	32.1	55.1
Valid Petani/ Buruhtani	49	20,0	20,0	74.9
Nelayan	29	11.8	11.8	86.6
Lainnya	33	13.4	13.4	100.0
Total	246	100.0	100.0	

**DURASI**

**Statistics**

Berapa durasi atau total waktu  
Kamu bermain handphone di  
rumah dalam waktu satu hari?

N	Valid	246
	Missing	0

**Berapa durasi atau total waktu Kamu bermain handphone di rumah dalam waktu satu hari?**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 1 jam	81	33.0	33.0	33.0
> 1 jam	165	67.0	67.0	100.0
Total	246	100.0	100.0	

## JENIS GAME

### Statistics

Jenis game online yang sering

Kamu mainkan?

N	Valid	246
	Missing	0

### Statistics

Jenis game online yang sering

Kamu mainkan?

N	Valid	246
	Missing	0

### Jenis game online yang sering Kamu mainkan?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	PUBG	80	32.5	32.5	32.5
	Mobile Legend	72	29.2	29.2	61.5
	Free Fire	42	17.0	17.0	78.5
	Higgs Domino	6	2.4	2.4	81.0
	Lainnya	46	18.9	18.9	100.0
	Total	246	100.0	100.0	

## KEJADIAN INSOMNIA

### Statistics

KEJADIAN\_INSOMNIA

N	Valid	246
	Missing	0

### KEJADIAN\_INSOMNIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Insomnia Ringan	68	27.6	27.6	27.6
Valid Insomnia Berat	149	60.6	60.6	88.2
Valid Insomnia Sangat Berat	29	11.8	11.8	100.0
Total	246	100.0	100.0	

## KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

### Statistics

KECANDUAN\_GAME\_ONLINE

N	Valid	246
	Missing	0

**KECANDUAN GAME ONLINE**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kecanduan Game Online Sedang	180	73.2	73.2	73.2
Valid Kecanduan Game Online Ringan	66	26.8	26.8	100.0
Total	246	100.0	100.0	

**CROSSTAB**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KECANDUAN GAME ONLINE * KEJADIAN_INSOMNIA	246	100.0%	0	0.0%	246	100.0%



**KECANDUAN GAME ONLINE \* KEJADIAN\_INSOMNIA Crosstabulation**

			KEJADIAN_INSOMNIA			Total
			Insomnia Ringan	Insomnia Berat	Insomnia Sangat Berat	
KECANDUAN GAME ONLINE	Count		57	100	23	180
	Kecanduan Game Online Sedang	% within KECANDUAN GAME ONLINE	31.7%	55.6%	12.8%	100.0%
		% of Total	23.2%	40.7%	9.3%	73.2%
KECANDUAN GAME ONLINE	Count		11	49	6	66
	Kecanduan Game Online Ringan	% within KECANDUAN GAME ONLINE	16.7%	74.2%	9.1%	100.0%
		% of Total	4.5%	19.9%	2.4%	26.8%
Total	Count		68	149	29	246
		% within KECANDUAN GAME ONLINE	27.6%	60.6%	11.8%	100.0%
		% of Total	27.6%	60.6%	11.8%	100.0%

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	7.272 <sup>a</sup>	2	.026
Likelihood Ratio	7.620	2	.022
Linear-by-Linear Association	1.667	1	.197
N of Valid Cases	246		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 7.78.

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Surat Izin Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
Jl. Perintis Kemerdekaan Km.10 Makassar 90245, Telp.(0411) 585658,  
e-mail : fkm.unhas@gmail.com, website: https://fkm.unhas.ac.id/

Nomor : 21327/UN4.14.8/PT.01.04/2023  
Lampiran : Satu Lembar  
Hal : Izin Penelitian

14 April 2023

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan  
Cq. Bidang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan  
di-Makassar

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin bermaksud untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi. Sehubungan dengan itu, kami mohon kiranya bantuan Bapak dapat memberikan izin untuk penelitian kepada:

Nama mahasiswa : NADYA TRI WULANDARI BAHRI  
Nomor Pokok : K011191025  
Program Studi : S1 - Kesehatan Masyarakat  
Departemen : Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku  
Judul Penelitian : Kejadian Insomnia Pada Remaja Pencandu Game Online di SMA Negeri 1 Luwu Timur.  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Luwu Timur  
Tim Pembimbing : 1. Dr. Suriah, S.KM.,M.Kes  
2. Muhammad Rachmat, S.KM.,M.Kes

Atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat



Dr. Hasnawati Amqam, SKM.,M.Sc  
NIP 19760418 200501 2 001

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
3. Kepala Subbagian Akademik dan Kemahasiswaan
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 15654/S.01/PTSP/2023 Kepada Yth.  
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Univ. Hasanuddin Makassar Nomor : 21327/UN4.14.8/PT.01.04/2023 tanggal 14 April 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **NADYA TRI WULANDARI BAHRI**  
Nomor Pokok : K011191025  
Program Studi : Kesehatan Masyarakat  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. P. Kemerdekaan Km, 10 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA PENCANDU GAME ONLINE DI SMA NEGERI 1 LUWU TIMUR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **17 April s/d 17 Mei 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 17 April 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth  
1. Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Univ. Hasanuddin Makassar di Makassar;  
2. *Pertinggal.*

# Surat Izin Penelitian Pengantar Cabang Dinas Pendidikan Provinsi



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XII**

Alamat Kantor : Jln . Dr. Sam Ratulangi Puncak Indah Malili, Kec. Malili, Kab. Luwu Timur 92981

Malili, 26 April 2023

Kepada  
Yth. Kepala UPT SMA Negeri 1 Luwu Timur  
Di,-  
Malili

## **SURAT PENGANTAR**

Nomor : 800/298 -CD.Wil.XII/DISDIK

No.	Uraian	Jumlah	Kef.
1.	Izin Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul "KEJADIAN INSOMNIA PADA REMAJA PENCANDU GAME ONLINE DI SMA Negeri 1 Luwu Timur" Dari DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN A.n. : <b>NADYA TRI WULANDARI BAHRI</b> Nomor Pokok K011191025 Mahasiswa Program Studi (S1) Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanudin Makassar.	1 berkas	Disampaikan dengan hormat kepada Bapak untuk difasilitasi yang bersangkutan. Terima Kasih.



Tembusan :  
1. Perlinggal.



#BerAKHLAK  
#SIPAKATAU

#CERDASKI'

Cekatan • BerEtika • Berprestasi  
Akuntabel • Berjiwa • Kolektif

SETULUH HATI, SEPERGURU JIWA, SENGAT BADA  
WENCUDAKAN SULAWESI SELATAN

## Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian





## Lampiran 5. Riwayat Hidup



### A. Data Pribadi

Nama : Nadya Tri Wulandari Bahri  
Nim : K011191025  
Tempat/Tgl Lahir : Palopo, 11 Mei 2001  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Golongan Darah : B  
Alamat : Perumnas Antang Blok 1 No. 5  
Email : nadyatriwulandari97@gmail.com  
No. HP : 082293008724

### B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 221 Malili : (2007-2013)  
2. SMPN 1 Malili : (2013-2016)  
3. SMAN 1 Malili : (2016-2019)  
4. Departemen PKIP FKM UNHAS : (2019-2023)