

DAFTAR PUSTAKA

- Butler, G. (1999). *Overcoming social anxiety and shyness*. London: Constable & Robinson, Ltd.
- Davison, G.C., Neale J.M., & Kring A.M. (2004). *Psikologi Abnormal Edisi ke-9*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2005). *Psikologi Abnormal*. Edisi ke Lima. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016). Konsep kecemasan (anxiety) pada lanjut usia (lansia). *Konselor*, 5(2), 93-99.
- Gail W. Stuart. (2006). *Buku Saku Keperawatan Jiwa*. Alih Bahasa: Ramona P. Kapoh & Egi Komara Yudha. Jakarta: EGC.
- M. Nur Ghufron & Rini Risnawita, S. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Ivi Marie Blackburn & Kate M. Davidson. (1994). *Terapi Kognitif untuk Depresi dan Kecemasan Suatu Petunjuk Bagi Praktisi*. Alih Bahasa: Rusda Koto Sutadi. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Triantoro Safaria & Nofrans Eka Saputra. (2012). *Manajemen Emosi: Sebuah panduan cerdas bagaimana mengelola emosi positif dalam hidup Anda*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nevid, J.S, Rathus, S.A., & Greene B. (2005). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Erlangga.
- Ivi Marie Blackburn & Kate M. Davidson. (1994). *Terapi Kognitif untuk Depresi dan Kecemasan Suatu Petunjuk Bagi Praktisi*. Alih Bahasa: Rusda Koto Sutadi. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Zakiah Daradjat. (1988). *Kesehatan Mental*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Hayat, A. (2014). Kecemasan dan Metode Pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 12(1), 52–63. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v12i1.301>
- Young (1996) Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior Vol.1 No.3*, 237-244.
- Young, K. S. (1998). Assesment of Internet Addiction. The Center for Internet Addiction Recovery. Diakses pada tanggal 31 Mei 2016 dari www.netaddiction.com, 1-21.
- Masya, H., & Candra, D. A. (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. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- I. A., Leric, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.



- David. (2016). Perancangan Game Online Android Bergenre Horror. *Cogito Smart Journal*, 2(2), 167-179.
- Ng, B.D., & Hastings, P.W. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2): 110-113.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M.D. (2012). Adolescent Online Game Addiction. *Education and Health*.30(1), 15-17.
- Dewi, N.P. (2014). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. Skripsi: Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Game. *CyberPsychology and Behavior*. 9(6), 772-775.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wibowo, J. J. H. (2017). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya Penelitian Cross Sectional Study (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).
- Smart Aqila, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, Jogjakarta, A plus books, 2010.
- Young, K. S. (1998). Assesment of Internet Addiction. *The Center for Internet Addiction Recovery*. Diakses pada tanggal 31 Mei 2016 dari www.netaddiction.com, 1-21.
- Ananda, Y., Th, E. M., & Maryani, T. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Tingkat Kecemasan Remaja Dalam Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas V Dan Vi Di Sd Negeri 1 Ceper Klaten Tahun 2019 (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Excessive use of Massively Multi- Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *Int J Ment Health Addiction*, 7, 563-571
- Kuss, D. J, Louws, J., & Reinout, W. W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyber- psychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: layer demographics, motivation for play and social interactions among ayers. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- L., & Delfabbro, P. H. (2018).



Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention.
New York: Academic Press.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Persetujuan (Informed Consent)

FORMULIR PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN **LEMBAR PERSETUJUAN (INFORM CONSENT)**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama :

NIM :

Jenis Kelamin :

Usia :

Setelah membaca dan mendapatkan penjelasan serta memahami sepenuhnya tentang penelitian ini dengan judul ***“Pengaruh Internet Gaming Dengan Generalized Anxiety Disorder Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin”***.

Dengan ini menyatakan SETUJU untuk menjawab pertanyaan yang tertera pada kuesioner untuk disertakan dalam data penelitian.

Makassar, 2023

()



KUESIONER INTERNET GAMING

A. Petunjuk Pengisian

Beri tanda ceklist (√) yang dialami dalam 1 bulan terakhir pada kotak jawaban:

- 1) **Sangat sering** : Gejala muncul 4 kali atau lebih dalam seminggu atau andamenyadari gejalanya muncul setiap hari, atau teratur setiap bulannya.
- 2) **Sering** : Gejala terjadi 2-3 kali dalam 1 minggu atau dengan frekuensi yang cukupmenggangu anda ketika akan melaksanakan sesuatu.
- 3) **Kadang-kadang** : Jika gejala tersebut datang dan pergi yang mana berhubungandengan ketika pikiran anda sedang stress, diet/makanan, atau kelelahan.
- 4) **Jarang** : Gejala tersebut akrab bagi anda, tetapi anda merasa gejala tersebut tidaksignifikan setiap bulannya.
- 5) **Tidak pernah** : Jika tidak pernah mengalami gejala tersebut.

B. Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online dalam sehari					
2.	Saya merasa marah dan kesal ketika saya kalah dalam permainan saya					
3.	Jika saya kalah saya merasa harus bermain kembali untuk membalas kekalahan saya					
4.	Saya merasakan kebebasan sewaktu saya bermain game online					
	Saya bermain game online untuk melarikan diri dari masalah					



6.	Saya sering lupa waktu saat bermain game online					
7.	Saya lebih mengutamakan game online daripada hal lain					
8.	Saya merasa kelelahan saat bermain game online sepanjang hari					
9.	Saya bermain game online setiap hari					
10	Saya kekurangan jam tidur akibat bermain game online					
11.	Ketika saya sedang mengalami stress, saya memilih bermain game online					



Lampiran 3

**KUESIONER GENERALIZED
ANXIETY DISORDER**

Nama :

Umur :

Nim :

Skor :

0 = Jika tidak ditemukan gejala atau keluhan

1 = ringan (jika ditemukan minimal 1 dari gejala yang ada)

2 = sedang (jika ditemukan 50% dari gejala yang ada)

3 = berat (jika ditemukan lebih dari 50% dari keseluruhan gejala yang ada)

4 = sangat berat (jika ditemukan seluruh / semua gejala yang ada.

Petunjuk pengisian : Beri tanda (√) pada salah satu angka 0-4 berdasarkan keadaan yang anda alami.

No.	Indikator Kecemasan	Gejala yang ditemukan	0	1	2	3	4
1.	Perasaan Ansietas						
	- Cemas	1					
	- Firasat Buruk	2					
	- Takut Akan Pikiran Sendiri	3					
	- Mudah Tersinggung	4					
2.	Ketegangan						
	- Merasa Tegang						
	- Lesu						
	- Tak Bisa Istirahat Tenang						
	- Mudah Terkejut						



	- Mudah Menangis						
	- Gemetar						
	- Gelisah						
3.	Ketakutan						
	- Pada Gelap						
	- Pada Orang Asing						
	- Ditinggal Sendiri						
	- Pada Binatang Besar						
	- Pada Keramaian Lalu Lintas						
	- Pada Kerumunan Orang Banyak						
4.	Gangguan Tidur						
	- Sukar Masuk Tidur						
	- Terbangun Malam Hari						
	- Tidak Nyenyak						
	- Bangun dengan Lesu						
	- Banyak Mimpi-Mimpi						
	- Mimpi buruk						
5.	Gangguan Kecerdasan						
	- Sukar Konsentrasi						
	- Daya Ingat Buruk						
6.	Gejala Kardiovaskuler						
	- Takhikardia						
	- Berdebar						
	- Nyeri di Dada						
	- Denyut Nadi Mengeras						
	- Perasaan Lesu/Lemas Seperti Mau Pingsan						
	- Detak Jantung Menghilang (Berhenti)						
	Gejala Otonom						



	- Mulut Kering					
	- Muka Merah					
	- Mudah Berkeringat					
	- Pusing, Sakit Kepala					
8.	Tingkah Laku Pada Wawancara					
	- Gelisah					
	- Tidak Tenang					
	- Jari Gemetar					
	- Kerut Kening					
	- Muka Tegang					
	- Tonus Otot Meningkat					
	- Napas Pendek dan Cepat					



Lampiran 3 : Biodata Diri Penulis



Nama Lengkap : Sinar Hidayat
Stambuk : C011181431
Tempat, Tanggal Lahir : Bungung Kanunang, 01 Januari 2001
Agama : Islam
Suku : Makassar
Alamat : Perumahan Bung Permai B4 No: 3
Nama Ayah : H. M Arsyad Lempong
Nama Ibu : Hj. Syamsiah
Alamat Orang Tua : Bungung Kanunang, Jeneponto
Pekerjaan Orang Tua :
- Ayah : Wiraswasta
- Ibu : Wiraswasta
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara
No.telp : 081326509763
Email : Sinarhidayat1166@gmail.com



Pendidikan Formal


Tahun	Institusi Pendidikan	Keterangan
2006 – 2012	SDN Bonto Baddo Tolo	
2012 – 2015	MTsN 2 Jeneponto	
2015 – 2018	SMA Negeri 6 Jeneponto	IPA
2018 – sekarang	Universitas Hasanuddin	Fakultas Kedokteran, Program Studi Sarjana Pendidikan Dokter

Riwayat Organisasi

Nama Organisasi	Jabatan	Tahun
HMI Komisariat Kedokteran Unhas	Anggota	2018-2023



Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Komite Etik FK Unhas

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN**
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 32206/UN4.6.8/KP.06.05/2023
Hal : Pengantar Untuk Mendapatkan Rekomendasi Etik

17 Oktober 2023

Yth. Ketua Komisi Etik Penelitian Kesehatan FK Unhas

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin di bawah ini :


N a m a : Sinar Hidayat
N i m : C011181431

bermaksud melakukan penelitian di Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin dengan judul penelitian "Pengaruh Internet Gaming Dengan Generalized Anxiety Disorder Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin".


Untuk maksud tersebut di atas, kami mohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan surat rekomendasi etik dalam rangka penyelesaian studinya.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Program Studi S1 Pendidikan
Dokter Fakultas Kedokteran



dr. Ririn Nislawati, M.Kes.,Sp.M
NIP 198101182009122003







KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 32202/UN4.6.8/PT.01.04/2023

17 Oktober 2023

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin di bawah ini :

N a m a : Sinar Hidayat

N i m : C011181431

bermaksud melakukan penelitian di Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin dengan judul penelitian "Pengaruh Internet Gaming Dengan Generalized Anxiety Disorder Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin".

Sehubungan hal tersebut kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melakukan Penelitian dalam rangka penyelesaian studinya.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Program Studi S1 Pendidikan
Dokter Fakultas Kedokteran



dr. Ririn Nislawati, M.Kes.,Sp.M
NIP 198101182009122003



Optimization Software:
www.balesio.com

