

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
KECEMASAN PADA REMAJA DI SMK NEGERI 1 KOTA  
PADANG**

**Keperawatan Jiwa**



**Dosen Pembimbing:**

**Ns. Dewi Eka Putri, M.Kep, Sp.KepJ**

**Ns. Rika Sarfika, M.Kep**

**ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG**

**2019**

FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS ANDALAS

OKTOBER 2019

Nama : Insan Kurnia

No. BP : 1511311020

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kecemasn pada Remaja di SMK Negeri 1

Padang Tahun 2019



Kecemasan merupakan hal yang banyak dialami oleh remaja. Perilaku kecanduan *game* merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kecemasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan, arah, dan kekuatan kecanduan *game online* dengan kecemasan pada remaja. Jenis penelitian ini adalah korelasi dengan desain penelitian *Cross Sectional Study* dan populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang telah menggunakan *game online* dalam satu tahun terakhir dengan jumlah sampel 260 orang. Penelitian dilakukan pada bulan februari sampai Oktober 2019. Instrumen yang digunakan yaitu *Gaming Addiction Scale (GAS)*, dan *Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS)*. Hasil penelitian didapat nilai rata-rata 47,01 pada kecanduan *game online*, dan 25,37 pada kecemasan. Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecemasan pada remaja ( $p=0,000$ ), dengan yang arah yang positif dan kekuatan yang lemah, artinya semakin meningkat kecanduan *game online* maka semakin meningkatkan kecemasan pada remaja. Remaja hendaknya dapat mengontrol penggunaan *game online* tersebut, dengan mengurangi waktu penggunaan, dan lama penggunaan agar gejala kecemasan dapat dicegah.

Kata Kunci : Kecanduan *game online*, Kecemasan, Remaja

Daftar Pustaka : 48 (2003-2019)

*FACULTY OF NURSING*

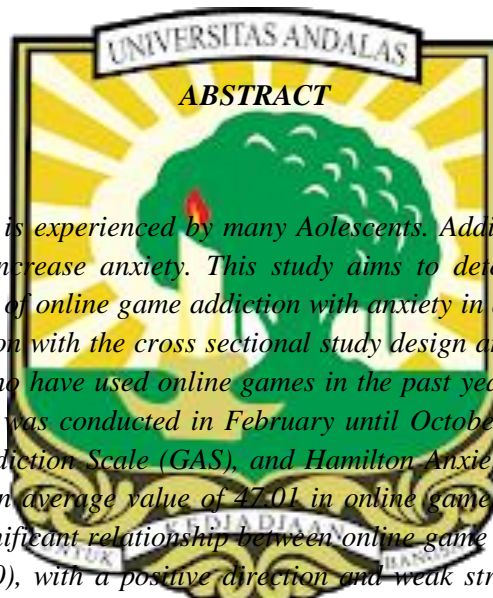
*ANDALAS UNIVERSITI*

*OCTOBER 2019*

*Name : Insan Kurnia*

*Registered Number : 1511311020*

*The Relationship of Games Online Addiction with Anxiety among Adolescents in Vocational High School 1 Padang*



*Anxiety is a thing that is experienced by many Adolescents. Addiction behavior is one of the factors that can increase anxiety. This study aims to determine the relationship, direction, and strength of online game addiction with anxiety in adolescents. This type of research is a correlation with the cross sectional study design and the population in this study is adolescents who have used online games in the past year with a total sample of 260 people. The study was conducted in February until October 2019. The instruments used were Gaming Addiction Scale (GAS), and Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS). The results obtained an average value of 47.01 in online game addiction, and 25.37 in anxiety. There is a significant relationship between online game addiction and anxiety in adolescents ( $p = 0,000$ ), with a positive direction and weak strength, meaning that the more addicted to online games the more it increases anxiety in teens. Teenagers should be able to control the use of the online game, by reducing the time of use, and length of use so that anxiety symptoms can be prevented.*

*Keywords : Games Online Addiction, Anxiety, Adolescents*

*Bibliography : 48 (2003-2019)*