

**GAMBARAN PSIKOPATOLOGI PADA SISWA SMAN 15 PADANG
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE***



Skripsi

**Diajukan ke Fakultas Kedokteran Universitas Andalas sebagai
Pemenuhan Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Kedokteran**

Oleh

**MAULIDA ADILA
NIM : 1710311067**

Pembimbing :

- 1. dr. Rini Gusya Liza, M.Ked.KJ, Sp.KJ**
- 2. dr. Afdal, Sp.A, M.Biomed**

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2021**

ABSTRACT

DESCRIPTION OF PSYCHOPATHOLOGY IN STUDENTS OF SMAN 15 PADANG WITH ONLINE GAME ADDICTION

By

Maulida Adila

Psychopathology or mental disorders is a significant disorder in the regulation of emotions and cognition and ranks fifth in the burden of disease and the most common cause of disability in Indonesia. Mental disorders are also one of the consequences of online game addiction. Online game addiction is a behavioral disorder due to playing games excessively and most common in adolescents. This study aims to determine the description of psychopathology in SMAN 15 Padang students with online game addiction.

The method of this study uses a categorical descriptive with a cross-sectional approach. This research is done at SMAN 15 Padang from November 2020 to October 2021. The formula used to get the sample size using the proportion formula.

The results showed that 18% of students were in the online game addiction category and the psychopathological appearance obtained in SMAN 15 Padang students with online game addiction showed the highest percentage on dysfunction negative emotions scale (87.7%), anger proneness scale (66.15%), and psychoticism (69.2%).

This study concludes that symptoms of anxiety, anger proneness, and psychotic are the most common psychopathologies found in respondents with online game addiction.

Keywords: Psychopathology, Addiction, Game online, Online game addiction, Anxiety.

ABSTRAK

GAMBARAN PSIKOPATOLOGI PADA SISWA SMAN 15 PADANG DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE*

Oleh

Maulida Adila

Psikopatologi atau gangguan mental adalah gangguan yang signifikan pada regulasi emosi dan kognisi individu serta menempati urutan kelima beban penyakit dan penyebab kecacatan terbanyak di Indonesia. Gangguan mental juga merupakan salah satu konsekuensi dari adiksi *game online*. Adiksi *game online* adalah gangguan perilaku akibat memainkan *game* secara berlebihan dan paling banyak terjadi pada usia remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran psikopatologi pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kategorik dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 15 Padang sejak bulan November 2020 sampai Oktober 2021. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan besar sampel menggunakan rumus proporsi.

Hasil penelitian didapatkan sebesar 18% siswa berada pada kategori adiksi *game online* dan gambaran psikopatologi yang didapatkan pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online* menunjukkan persentase tertinggi pada skala *dysfunction negative emotions* (87,7%), skala *anger proneness* (66,15%) dan *psychoticism* (69,2%).

Kesimpulan penelitian ini adalah gejala ansietas, kecenderungan marah dan psikotik merupakan psikopatologi terbanyak yang ditemukan pada responden dengan adiksi *game online*.

Kata Kunci : Psikopatologi, Adiksi, *Game online*, Adiksi *game online*, Ansietas.