

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA REMAJA

**(Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05,
Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)**



SHALZABILTA CITRA DEWI SUTRISNO

202102001

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
STIKES KATOLIK ST. VINCENTIUS A PAULO
SURABAYA**

2025

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA REMAJA

**(Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05,
Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)**



SHALZABILTA CITRA DEWI SUTRISNO
202102001

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
STIKES KATOLIK ST. VINCENTIUS A PAULO
SURABAYA
2025**

HALAMAN PERSYARATAN GELAR
HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN
EMOSIONAL PADA REMAJA
(Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05,
Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)

Dalam Program Studi Ilmu Keperawatan

SHALZABILTA CITRA DEWI SUTRISNO
202102001

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
STIKES KATOLIK ST. VINCENTIUS A PAULO
SURABAYA
2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan :

Nama : Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
Program Studi : Ilmu Keperawatan
NIM : 202102001
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 17 Januari 2003
Alamat : Jl. Darmo Permai Utara 2/2, RT. 002 – RW. 001,
Kel. Tanjungsari, Kec. Sukomanunggal, Kota
Surabaya.

Dengan ini menyatakan bahwa :

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA REMAJA (Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 -RW.05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)

Adalah hasil pekerjaan saya pribadi, ide, pendapat, atau materi-materi dari sumber lain dikutip sesuai dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan maka saya siap menanggung sanksi yang dikenakan kepada saya termasuk pencabutan gelar Sarjana Keperawatan yang nanti saya dapatkan.



Suarabaya, 26 Juli 2025

Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
202102001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI PADA

TANGGAL 26 JULI 2025

Oleh:

Pembimbing 2



Iriene Kusuma Wardhani., M.Kep., Ners
NRK: 111998045

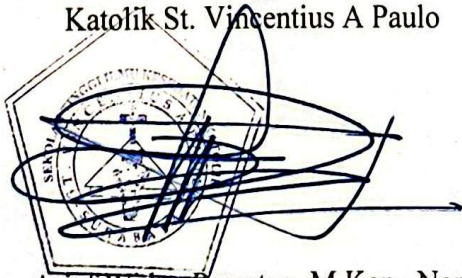
Pembimbing 1



Yuni Kurniawaty., S.Kep., M.Si., Ners
NRK: 112009031

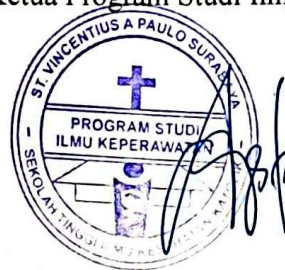
Mengetahui,

Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Katolik St. Vincentius A Paulo



Arief Widya Prasetya, M.Kep., Ners
NRK: 112002020

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Ni Luh Agustini Purnama, M.Kep., Ners
NRK: 1120005023

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
NIM : 202102001
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja (Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 -RW.05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)

Skripsi ini telah diuji dan dinilai

Oleh Panitia Penguji Program Studi Ilmu Keperawatan

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Katolik

St. Vincentius a Paulo Surabaya

Pada tanggal 26 Juli 2025

Panitia Penguji,

1. Ketua Penguji : Arief Widya Prasetya, M.Kep., Ners
2. Anggota Penguji 1 : Yuni Kurniawaty, S.Kep.,M.Si., Ners
3. Anggota Penguji 2 : Iriene Kusuma Wardhani, M.Kep., Ners



The image shows three handwritten signatures in blue ink, corresponding to the three members of the examination committee listed to the left. The first signature is the most elaborate, the second is more compact, and the third is also compact and appears to be a stylized 'P' or 'W'.

MOTTO

“Impossible is nothing”

(Muhammad Ali)

“Aku tidak bisa memberikanmu warisan seperti tanah, rumah, mobil, usaha.
Aku hanya bisa memberikanmu pendidikan terbaik untuk bekal yang bisa kamu
bawa kemana-mana dan bermanfaat buat kamu meskipun aku sudah tidak ada”

(Mama)

“Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”

(Nadin Amizah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Allamin, Skripsi ini merupakan bentuk karya yang saya buat atas rasa syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang, cinta dan tanggung jawab saya sebagai seorang anak kepada orang tua saya tercinta, Ibu Phoania Niarmiati Dewi yang telah melahirkan saya, berjuang untuk hidup saya, berusaha memberikan yang terbaik untuk hidup saya, dan orang tua saya yang istimewa, Bapak Arif dan Bapak Sutari meskipun tidak ada hubungan darah tetapi tetap menganggap saya sebagai anak mereka, merawat saya, menyayangi saya, dan selalu berusaha membuat saya bahagia.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri. Namun penulis tetap ingat disetiap langkah yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan dan proses untuk tumbuh meskipun terasa sulit. Terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan skripsi dalam studi ini. Apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini dan berusaha sampai titik ini. Tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha, berjuang, bertahan, bersyukur dan tidak lelah untuk mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno kamu hebat, kamu kuat, mari tetap berjuang untuk kedepannya.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika STIKES Katolik St. Vincentius a Paulo Surabaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno

NIM : 202102001

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STIKES Katolik St. Vincentius A Paulo Surabaya Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

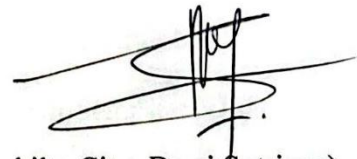
“Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja (Studi Korelasi Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 - RW.05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya)”

Beserta perangkat yang diperlukan dengan hak Bebas Royalty Noneksklusif ini STIKES Katolik St. Vincentius A Paulo Surabaya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolah, dalam bentuk pengkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juli 2025

Yang menyatakan,



(Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya”.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak rintangan yang dilalui dan tidak akan selesai tanpa bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Yuni Kurniawaty., S.Kep., M.Si., Ners selaku Dosen Pembimbing 1 yang penuh kesabaran memberikan bimbingan, meluangkan waktu, memberi saran, dan motivasi, serta dukungan dalam penyusunan dan menyelesaikan skripsi ini.
- 2) Iriene Kusuma Wardhani., M.Kep., Ners selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membantu, membimbing dengan penuh kesabaran. Serta selalu memberikan dukungan untuk selalu bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 3) Arief Widya Prasetya, M.Kep., Ners selaku Ketua STIKES Katolik St. Vincentius a Paulo Surabaya dan sebagai Dosen mata kuliah Metodologi Penelitian di Semester VI dan VII yang telah memberikan ilmunya, serta memberikan kesempatan, fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
- 4) Ni Luh Agustini Purnama, M.Kep., Ners selaku Ketua Prodi Ilmu Keperawatan dan sebagai Dosen mata kuliah Metodologi Penelitian di Semester VI dan VII

yang telah memberikan ilmunya, memotivasi untuk rajin konsul dan meyakinkan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

- 5) Bapak dan ibu dosen STIKES, selaku civitas akademika STIKES terutama bapak dan ibu dosen Ilmu Keperawatan serta staf dan seluruh karyawan STIKES yang telah memberikan dukungan dan fasilitas kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
- 6) Kepada orang tua saya, Ibu Dewi, Bapak Arif, Bapak Sutari yang selalu memberikan doa terbaik mereka untuk penulis serta kasih sayang, dukungan, fasilitas yang diberikan yaitu uang dan alat untuk mengerjakan skripsi untuk penulis selama masa perkuliahan hingga penulis berada dititik menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Untuk orang yang bersama saya dari tahun 2020 sampai sekarang 2025, Mas MRS yang telah memberikan warna dalam hidup penulis, memberi semangat, sebagai pendengar yang baik, tempat mengeluh, serta selalu ada ketika penulis membutuhkan bantuan selama penyusunan proposal skripsi hingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
- 8) Untuk sahabat-sahabat penulis Sekawan *Girls*, yaitu Natalia Cika, Aisyatul Habibah, Dea Natalia yang telah memberi motivasi, sebagai tempat curhat penulis, menemani penulis, dan saling mendukung selama penyusunan skripsi ini.
- 9) Untuk teman-teman dekat penulis “Tegal Sari” yang beranggota Theo, Achmad, Komang, Audi, Andien, Rulif, Ilham, Yoggy, Metta, Marisa, Agnes , Yoel yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan menemani penulis selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

- 10) Staf dan karyawan perpustakaan, yang dengan tulus hati dan sabar membantu penulis untuk mencari buku dan menunggu penulis dalam proses penyusunan skripsi di perpustakaan.
- 11) Untuk teman-teman seperjuangan penulis Ilmu Keperawatan 2021 (Atrofixxi) yang memberikan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
- 12) Untuk responden penelitian dan ketua RT. 02 Kampung Malang Tengah V, penulis ucapkan banyak terimakasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan membalas budi semua pihak yang telah memberi doa, kesempatan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, tetapi penulis berharap semoga isi dari skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan Ilmu keperawatan.

Surabaya, 26 Juli 2025

Penulis

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND EMOTIONAL DISORDERS AMONG ADOLESCENTS IN KAMPUNG MALANG TENGAH RT. 02 – RW. 05, TEGALSARI DISTRICT SURABAYA

Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
202102001

Online game addiction is an increasingly common issue among adolescents and is suspected to contribute to emotional disorders. Adolescence is a transitional period filled with psychosocial challenges and marked by vulnerability to digital influences, including online gaming. A phenomenon observed in Kampung Malang Tengah RT. 02–RW. 05 shows that many adolescents spend 3–5 hours per day playing online games. Some of them have developed severe addiction and display symptoms of emotional disorders such as irritability, anxiety, and social withdrawal. This study aims to analyze the relationship between online game addiction and emotional disorders among adolescents. The research design employed a correlational study with a cross-sectional approach. The sample consisted of 40 adolescents aged 11–18 years selected using total sampling. The instruments used were the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) to assess online game addiction and the Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ) to evaluate emotional disorders. The results showed that 30% of respondents experienced severe addiction, while 40% had mild addiction. In terms of emotional disorders, 38% were categorized as abnormal and 40% as borderline. The Spearman rank correlation test showed a p-value of 0.000 and a correlation coefficient (r) of 0.894, indicating a very strong relationship between online game addiction and emotional disorders in adolescents. Educational efforts and parental guidance, along with support from local community leaders, are essential to help regulate gaming duration. Additionally, providing counseling services and alternative positive activities is highly recommended to promote adolescent mental health.

Keywords: Online games, addiction, emotional disorders, adolescents.

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI WILAYAH KAMPUNG MALANG TENGAH RT. 02 - RW. 05, KECAMATAN TEGALSARI SURABAYA

Shalzabilta Citra Dewi Sutrisno
202102001

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang semakin banyak dialami oleh remaja dan diduga berdampak pada gangguan emosional. Masa remaja adalah masa transisi yang penuh tantangan psikososial dan sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan digital, termasuk *game online*. Fenomena yang terjadi di Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05 menunjukkan bahwa banyak remaja menghabiskan waktu 3–5 jam per hari untuk bermain *game online*, bahkan beberapa di antaranya mengalami kecanduan berat dan menunjukkan gejala gangguan emosional seperti mudah marah, cemas, dan menarik diri dari lingkungan sosial. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan gangguan emosional pada remaja. Desain penelitian ini menggunakan studi korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel berjumlah 40 remaja berusia 11–18 tahun yang dipilih dengan teknik *total sampling*. Instrumen kecanduan *game online* menggunakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ)* dan gangguan emosional menggunakan *Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Hasil penelitian menunjukkan 30% mengalami kecanduan berat dan 40% kecanduan ringan. Sementara itu, 38% berada pada kategori gangguan emosional abnormal dan 40% dalam kategori borderline. Uji statistik menggunakan *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,000$ dan $r = 0,894$, yang berarti terdapat hubungan yang sangat kuat antara kecanduan *game online* dan gangguan emosional pada remaja. Diperlukan upaya edukasi dan pendampingan dari orang tua, serta tokoh masyarakat setempat untuk mengontrol durasi bermain *game* pada remaja. Selain itu, penyediaan layanan konseling dan aktivitas positif pengganti sangat disarankan guna mendukung kesehatan mental remaja.

Kata kunci: *Game online*, kecanduan, gangguan emosional, remaja.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Halaman Persyaratan Gelar.....	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iv
Lembar Pengesahan	v
Lembar Penetapan Penguji.....	vi
Motto	vii
Halaman Persembahan	viii
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir	ix
Kata Pengantar	x
<i>Abstract</i>	xiii
Abstrak	xiv
Daftar Isi	xv
Daftar Tabel	xviii
Daftar Gambar.....	xxi
Daftar Diagram.....	xxii
Daftar Lampiran	xxiii
Daftar Singkatan	xxiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Konsep Kecanduan <i>Game Online</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	8
2.1.2 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	8
2.1.3 Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.1.4 Gejala Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.1.5 Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.1.6 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	12
2.1.7 Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i>	15

2.1.8 Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.2 Konsep Gangguan Emosional	17
2.2.1 Pengertian Gangguan Emosional Remaja	17
2.2.2 Gejala Gangguan Emosional	17
2.2.3 Faktor Penyebab Gangguan Emosional.....	18
2.2.4 Dampak Gangguan Emosional	19
2.2.5 Pengukuran Gangguan Emosional Remaja	20
2.3 Konsep Remaja.....	23
2.3.1 Definisi Remaja	23
2.3.2 Klasifikasi remaja	23
2.3.3 Perubahan Pada Remaja	24
2.3.4 Karakteristik Emosional Remaja	26
2.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja	28
2.5 Kerangka Konseptual	29
2.6 Hipotesis	31
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Kerangka Kerja.....	33
3.3 Variabel Penelitian	36
3.3.1 Variabel Bebas (<i>Variabel Independent</i>)	36
3.3.2 Variabel Terikat (<i>Variabel Dependent</i>)	36
3.4 Definisi Operasional	36
3.5 Populasi, Sampel dan <i>Sampling</i>	39
3.5.1 Populasi	39
3.5.2 Populasi Target	39
3.5.3 Populasi Terjangkau	39
3.5.4 Sampel	40
3.5.5 <i>Sampling</i>	41
3.6 Pengumpulan dan Analisa Data.....	41
3.6.1 Pengumpulan Data.....	41
3.6.2 Analisis Data.....	46
3.7 Etika Penelitian.....	53
3.7.1 Lembar Persetujuan (<i>Informed Consent</i>).....	53
3.7.2 Tanpa Nama (<i>Anonimity</i>).....	53
3.7.3 Kerahasiaan (<i>confidentiality</i>).....	54
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Karakter Lokasi Penelitian	55
4.1.2 Data Umum.....	56
4.1.3 Data Khusus.....	57
4.1.4 Uji Hipotesis	59
4.2 Pembahasan	60
4.2.1 Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja	60
4.2.2 Gangguan Emosional pada Remaja	62

4.2.3 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional Remaja	63
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kisi-kisi Kuesioner Indonesia <i>Online Game Addiction Questionnaire</i>	17
Tabel 2.2	Kisi-kisi Kuesioner <i>Strength Difficulties Questionnaire</i>	22
Tabel 3.1	Definisi Operasional Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya.	37
Tabel 3. 2	Nilai koefisien korelasi	51
Tabel 4.1	Karakteristik responden Hubungan Keacnduan <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional pada Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 -RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya Tanggal 14 Mei 2025.	56
Tabel 4.2	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional pada Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT.02 – RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya Tanggal 14 Mei 2025..	59
Tabel L-1	Rekapitulasi Data Demografi Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	87
Tabel L-2	Rekapitulasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	90
Tabel L-3	Rekapitulasi Gangguan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	92
Tabel L-4	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Usia Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	94
Tabel L-5	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Jenis Kelamin Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	94
Tabel L-6	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Media yang digunakan Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	94

Tabel L-7	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Frekuensi Bermain >3 Jam/Hari pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	94
Tabel L-8	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keinginan Tinggi untuk Menang pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	95
Tabel L-9	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Mengalihkan Rasa Bosan pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	95
Tabel L-10	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Pengaruh Teman pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	95
Tabel L-11	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kurang Perhatian dari Orang Tua pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	95
Tabel L-12	Tabulasi Silang antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Pengalihan dari Tekanan Orang Tua pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	96
Tabel L-13	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Usia Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	96
Tabel L-14	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Jenis Kelamin Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	96
Tabel L-15	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Memiliki Komunikasi Buruk dengan Orang Tua pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	96
Tabel L-16	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Mendapat Perlakuan Buruk di Lingkungan Sekolah pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	97
Tabel L-17	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Tidak Nyaman Tinggal di Lingkungan Rumah pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	97

Tabel L-18	Tabulasi Silang antara Gangguan Emosional dengan Memiliki Teman Dekat pada Remaja di wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.	97
Tabel L-19	Hasil Uji Korelasi <i>Rank Spearman</i> SPSS 24 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional pada Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah, RT. 02 – RW.05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya.....	98

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya. 30
- Gambar 3.1 Kerangka Kerja Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02-RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya. 35

DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 -RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya Tanggal 14 Mei 2025. 58
- Diagram 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Gangguan Emosional pada Remaja di Wilayah Kampung Malang Tengah RT. 02 -RW. 05, Kecamatan Tegalsari, Surabaya Tanggal 14 Mei 2025. 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Survey Pendahuluan.....	71
Lampiran 2 Surat Balasan Ijin Survei Pendahuluan.....	72
Lampiran 3 Lembar Surat Layak Tilik Etik	73
Lampiran 4 Surat Permohonan Ijin Penelitian	74
Lampiran 5 Surat Balasan Ijin Penelitian	75
Lampiran 6 Surat Sudah Melakukan Penelitian	76
Lampiran 7 Lembar Informasi Untuk Responden.....	77
Lampiran 8 <i>Informed Consent</i>	81
Lampiran 9 Data Demografi.....	82
Lampiran 10 Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja.....	84
Lampiran 11 Kuesioner Gangguan Emosional Remaja.....	85
Lampiran 12 Data Demografi.....	87
Lampiran 13 Lembar Rekapitulasi Kecanduan <i>Game Online</i>	90
Lampiran 14 Lembar Rekapitulasi Gangguan Emosional.....	92
Lampiran 15 Lembar Rekapitulasi Kuesioner dengan Data Demografi	94
Lampiran 16 Hasil Uji Korelasi.....	98
Lampiran 17 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	99
Lampiran 18 Lembar Konsultasi Pembimbing 2.....	101
Lampiran 19 Lembar Konsultasi Revisi Proposal Skripsi.....	103
Lampiran 20 Hasil Uji Turnitin	105

DAFTAR SINGKATAN

ASDPP	= Analisis Statistik Deskripsi Proporsi Persentase
STIKES	= Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
WHO	= <i>World Health Organization</i>
IAD	= <i>Internet Addiction Disorder</i>
ICD-11	= <i>International Classification of Diseases</i>
GASA	= <i>Game Addiction Scale for Addolescent</i>
IOGAQ	= <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>
SDQ	= <i>Strengths and Difficulties Questionnaire</i>