

KARYA TULIS ILMIAH

**HUBUNGAN SKOR DEPRESI DENGAN KECANDUAN
*ONLINE GAME***

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Derajat Sarjana Kedokteran Pada
Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



Disusun oleh

Nama : Linaldi Ananta

No. Mahasiswa : 20050310033

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2009

**HALAMAN PENGESAHAN
KARYA TULIS ILMIAH**

HUBUNGAN SKOR DEPRESI DENGAN KECANDUAN *ONLINE GAME*

Diajukan Oleh:

EINALDI ANANTA

20050310033

Telah disetujui diseminarkan pada tanggal 1 Juni 2009

Disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing Karya Tulis Ilmiah



dr. Warih Andan Puspitosari, Sp. KJ., M. Sc.

Mengetahui

Dekan Fakultas Kedokteran UMY



dr. H. Erwin Santosa, Sp. A., M. Kes.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Linaldi Ananta

NIM : 20050310033

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran

menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya tulis ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 15 Juli 2009

Yang membuat pernyataan,

Linaldi Ananta

PRAKATA

Segala puji hanya bagi Alloh, Tuhan semesta alam, atas segala rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini dengan baik. Karya tulis ilmiah mengenai hubungan antara skor depresi dengan kecanduan *online game* ini merupakan salah satu tugas akademik dan syarat untuk memperoleh derajat sarjana kedokteran pada fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis menyadari adanya berbagai kekurangan dalam karya tulis ilmiah ini, sehingga penulis sangat mengharapkan saran, kritikan, atau masukan dari berbagai pihak, agar karya tulis ilmiah ini bisa lebih dirasakan manfaatnya.

Banyak sekali hambatan yang penulis alami selama menyelesaikan tugas karya tulis ilmiah ini. Tetapi berkat karunia Alloh, akhirnya penulis bisa menyelesaikan tugas ini. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. dr. Warih Andan Puspitosari, Sp. KJ. sebagai pembimbing dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini
2. Ayah, ibu dan adik tercinta yang telah memberikan do'a, semangat dan berbagai bentuk dukungan

3. Rekan sekelompok penulis dalam tugas karya tulis ilmiah, Banu Dwi Hermanto dan Reza Putra Cendika, yang telah memberikan berbagai bantuan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini
4. Seluruh teman di fakultas kedokteran UMY angkatan 2005 yang juga telah banyak memberikan bantuan, dorongan dan dukungan demi terselesaikannya karya tulis ilmiah ini

Penulis menyadari tidak akan dapat membalas semua kebaikan yang telah penulis dapatkan, sehingga hanya kepada Allah saja penulis memohonkan pahala yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan. Akhirnya, penulis berharap semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat untuk semua pihak, terutama dalam ilmu kedokteran jiwa.

Yogyakarta, 15 Juli 2009

Penulis

Linaldi Ananta

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Pernyataan keaslian tulisan.....	iii
Prakata.....	iv
Daftar isi.....	vi
Daftar gambar.....	x
Daftar tabel.....	x
Daftar lampiran.....	x
Abstrak bahasa Indonesia.....	xii
Abstrak bahasa Inggris.....	xiii
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Keaslian penelitian.....	6

D. Tujuan.....	7
E. Manfaat penelitian.....	7
BAB II Tinjauan pustaka.....	9
A. Depresi.....	9
1. Definisi.....	9
2. Epidemiologi.....	10
3. Kriteria diagnosis.....	11
4. Etiologi.....	16
5. Faktor resiko.....	17
6. Faktor presipitasi.....	18
7. Terapi dan prognosis.....	19
8. Komplikasi.....	20
B. <i>Game</i>.....	20
1. Dasar-dasar dan pengertian <i>game (video game)</i>	20
2. Jenis-jenis <i>game</i>	22
a. <i>Offline game</i>	22

b. <i>Online game</i>	23
3. Manfaat dan keburukan dari <i>game</i>	29
C. Kecanduan <i>game</i>	32
1. Pengertian kecanduan <i>game</i>	32
2. Epidemiologi.....	34
3. Gejala.....	35
4. Patofisiologi seseorang bisa menjadi pecandu <i>game</i>	37
5. Faktor resiko seseorang bisa menjadi pecandu <i>game</i>	38
6. Kecanduan <i>offline</i> dan <i>online game</i>	40
D. Depresi pada pecandu <i>game</i>	41
E. Kerangka konsep.....	43
F. Hipotesis.....	43
BAB III Metode penelitian.....	44
A. Desain penelitian.....	44
B. Tempat dan waktu.....	44

C. Populasi dan sampel.....	44
1. Populasi.....	44
2. Sampel.....	45
D. Kriteria inklusi dan eksklusi.....	48
1. Kriteria inklusi.....	48
2. Kriteria eksklusi.....	49
E. Variabel penelitian dan definisi operasional.....	49
F. Instrumen penelitian.....	49
1. Kuisisioner <i>online game addict</i> oleh Astuti (2005).....	49
2. <i>Beck Depression Inventory</i> (BDI).....	50
G. Jalannya penelitian.....	51
H. Analisa data.....	51
I. Kerangka penelitian.....	52
BAB IV Hasil dan pembahasan.....	53
A. Hasil.....	53
1. Jalannya penelitian.....	53

2. Karakteristik dasar subyek penelitian.....	54
3. Pecandu <i>online game</i> di <i>game centre</i> Genesis.....	55
4. Skor depresi <i>online gamer</i> di <i>game centre</i> Genesis.....	56
5. Gambaran frekuensi pecandu <i>online game</i> berdasarkan skor depresi di <i>game centre</i> Genesis.....	57
6. Hasil analisis data.....	57
B. Pembahasan.....	58
BAB V Kesimpulan dan saran.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
C. Kelemahan penelitian.....	64
Daftar pustaka.....	65
Lampiran.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka konsep.....	43
Gambar 2. Kerangka penelitian.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik dasar subyek penelitian.....	54
Tabel 2. Frekuensi pecandu <i>online game</i> di <i>game centre</i> Genesis.....	55
Tabel 3. Skor depresi <i>online gamer</i> di <i>game centre</i> Genesis.....	56
Tabel 4. Gambaran frekuensi pecandu <i>online game</i> berdasarkan skor depresi di <i>game centre</i> Genesis.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner <i>online game addict</i> oleh Astuti (2005).....	70
Lampiran 2. <i>Beck Depression Inventory</i> (BDI).....	75
Lampiran 3 Hasil olah data.....	82

Abstrak

Latar belakang: Pengguna *online game* di seluruh dunia sangat banyak jumlahnya. Kecanduan pada *online game* bisa membawa dampak yang sangat buruk bagi penderitanya, baik dari aspek fisik maupun psikologis. Dari aspek psikologis, buruknya hubungan sosial dengan keluarga dan teman, menyebabkan pecandu *online game* seringkali terisolasi dari masyarakat dan rentan menderita gangguan psikiatri, salah satunya adalah depresi.

Tujuan penelitian: Untuk mengetahui skor depresi pada pecandu *online game* dan menganalisis hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi.

Metode penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif non-eksperimental dengan rancangan penelitian "*cross sectional study*". Analisis data akan dilakukan dengan alat bantu program SPSS 16 dengan metode analisis korelasi *Spearman*. Subyek penelitian adalah pemain *online game* di *game centre Genesis* berusia 17-24 tahun. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 64 orang. Subyek diminta untuk mengisi kuisioner *online game addict* dan kuisioner depresi. Kuisioner *online game addict* yang digunakan adalah kuisioner dari Astuti (2005), sedangkan untuk menilai skor depresi digunakan *Beck Depression Inventory Scale* (BDI).

Hasil penelitian: Dari 64 subyek yang diteliti, 35 orang (54,7%) merupakan *low addiction*, sedangkan 29 orang (45,3%) merupakan *high addiction*, sedangkan jumlah penderita depresi, dari 64 subyek yang diteliti, 39 subyek (60,9%) dinyatakan normal (tidak menderita depresi), 16 orang (25%) menderita depresi ringan, 8 orang (12,5%) menderita depresi sedang, dan 1 orang (1,6%) menderita depresi berat. Hasil analisis menggunakan tes korelasi *non-parametric Spearman* dan table kekuatan hubungan Sugiyono menunjukkan hubungan yang lemah antara kecanduan *online game* dengan skor depresi (sig 0,005; koefisien korelasi 0,348).

Kesimpulan: terdapat korelasi atau hubungan yang lemah antara depresi dan kecanduan *online game*.

Kata kunci: depresi, *online game*, pecandu

Abstract

Background: There are a lot of online gamers around the world. Addiction to online game can cause many bad effects to the people, both physical aspect and psychological aspect. In psychological aspect, bad relation between online game addict to their families and friends usually cause isolation from the community, which can induce some psychiatric disorder, for example depression.

Objectives: Identify depression score in online game addict and analyze the relation between depression score and the addiction to online game.

Methods: This study is a descriptive non-experimental study. This study uses cross sectional method. Data analysis uses SPSS 16 with Spearman non-parametric correlation method. The subject is online gamer in Genesis game centre attain the age of 17-24 year old. The number of subject is 64. Subjects are asked to fill the questionnaire of online game addiction and depression. Questionnaire online game addiction used in this study is questionnaire from Astuti (2005), and depression determined with Beck Depression Inventory (BDI).

Results: From 64 subjects, 35 subjects (54,7%) are low addiction, and then 29 subjects (45,3%) are high addiction. Moreover, about depression, from 64 subjects 39 subjects (60,9%) are normal and 16 subjects (25%) suffer mild depression, 8 subjects (12,5%) suffer moderate depression, and 1 subject (1,6%) suffers severe depression. Analysis result by Spearman non-parametric correlation test and Sugiyono correlation strength table showed weak correlation between online game addiction and depression score (sig 0,005; correlation coefficient 0,348).

Conclusion: There is weak correlation between online game addiction and depression score.

Keyword: depression, online game, addict