

**GAMBARAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA
GAME ONLINE DI WARNET KECAMATAN
PONTIANAK SELATAN**



SKRIPSI

Oleh :

PANG DEDI
NPM. 121510190

**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
2018**

**GAMBARAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA
GAME ONLINE DI WARNET KECAMATAN
PONTIANAK SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Menjadi
Sarjana Kesehatan Masyarakat (S.K.M.)**

Oleh :

**PANG DEDI
NPM. 121510190**

**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
2018**

PENGESAHAN

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Pontianak
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat (S.K.M.)
Pada Tanggal 18 Agustus 2018

Dewan Penguji :

1. Abrori, S.Pd, M.Kes :
2. Elly Trisnawati, S.K.M., M.Kes :
3. Tedy Dian Pradana, S.K.M., M.Kes :

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
DEKAN**

Dr. Linda Suwarni, S.K.M., M.Kes
NIDN. 1125058301

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kesehatan Masyarakat (S.K.M.)
Peminatan Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku

Oleh :

PANG DEDI
NPM. 121510190

Pontianak, 18 Agustus 2018
Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Abrori, S.Pd, M.Kes
NIDN. 1114047701

Elly Trisnawati, S.K.M., M.Sc
NIDN. 1108117901

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala proses dalam penyusunan skripsi saya jalankan melalui prosedur dan kaidah yang benar serta didukung dengan data-data yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

Jika di kemudian hari ditemukan kecurangan, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan hak terhadap ijazah dan gelar yang saya terima.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pontianak, 18 Agustus 2018

Pang Dedi
NPM. 121510190



BIODATA PENULIS

1. Nama : PANG DEDI
2. Tempat, Tanggal Lahir : Pulau Laut, 25 Juni 1992
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : RIDUAN
 - b. Ibu : SURYATI
6. Alamat : Jl. Muhammad Ibrahim – Air Payang

JENJANG PENDIDIKAN

1. SD : SD Negeri 02 Pulau Laut (Tahun 2002-2008)
2. SMP : SMP Negeri 01 Sedanau (Tahun 2008-2010)
3. SMA : SMA Negeri 01 Pulau Laut (Tahun 2010-2012)
4. Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Kesehatan Masyarakat Peminatan Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Universitas Muhammadiyah Pontianak (Tahun 2012-2018)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Gambaran Perilaku Remaja Pengguna *Game Online* di Warnet Kecamatan Pontianak Selatan”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, arahan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada **Abrori, S.Pd, M.Kes** selaku pembimbing utama dan **Elly Trisnawati, S.K.M., M.Sc** selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan pengarahan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Helman Fachri, SE, MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Pontianak.
2. Dr. Linda Suwarni, S.K.M., M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Pontianak.
3. Abduh Ridha, S.K.M., MPH selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Pontianak.
4. Tedy Dian Pradana, S.K.M., M.Kes selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi ini.
5. Para pemilik/pengelola warnet di Kecamatan Pontianak Selatan yang bersedia mengizinkan peneliti melakukan penelitian.

6. Orang tua yang terhormat, ayahanda dan ibunda yang senantiasa bergelut dengan doa-doa tulusnya untuk keberhasilan dan kebahagiaan ananda.
7. Rekan-rekan satu angkatan di prodi kesmas, yang telah banyak mengisi waktu bersama dengan penuh keakraban selama menjalani proses belajar di program studi ini, serta banyak membantu penulis selama masa pendidikan.

Juga kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga segala amal kebbaikannya mendapat imbalan yang tak terhingga dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap untuk dapat memperoleh saran, masukan dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku.

Pontianak, Agustus 2018
Penulis

PANG DEDI
NPM. 121510268

ABSTRAK

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

SKRIPSI, 18 AGUSTUS 2018

PANG DEDI

**GAMBARAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE* DI
WARNET KECAMATAN PONTIANAK SELATAN**

xix + 115 halaman + 29 tabel + 3 gambar + 14 lampiran

Bermain *game online* di warnet dapat memberikan dampak negatif bagi perilaku remaja, seperti anak jarang berkumpul dengan keluarga, ketagihan (adiksi), dan gangguan kesehatan pada mata, otak, pendengaran, pernapasan, dan pencernaan. Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui gambaran perilaku remaja pengguna *game online* di warnet Kecamatan Pontianak Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif observasional. Jumlah sampel yang digunakan 97 orang dengan teknik *purposive sampling*, yaitu anak berumur 10-18 tahun yang bermain *game online* di 12 warnet Kecamatan Pontianak Selatan. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dengan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis univariat.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden memiliki pengetahuan kurang baik (55,7%) tentang dampak negatif bermain *game online* di warnet bagi kesehatan. Sebagian besar responden memiliki sikap positif (53,6%) bermain *game online* di warnet, seperti mengatur jarak bermain, mengatur pencahayaan komputer, memperbanyak kedipan mata, mengatur volume *headset*, dan berhenti bermain jika sudah merasa lapar dan lelah. Waktu bermain responden lebih banyak dilakukan malam hari mulai pukul 18.00-24.00 WIB, bermain antara 3-5 jam perhari sebanyak 1-2 kali perhari. Jumlah uang jajan Rp 10.000-Rp 20.000 sehingga memengaruhi lama bermain karena tarif yang murah yaitu Rp 3.000-Rp 4.000 perjam. Teman sebaya berpengaruh besar terhadap perilaku bermain *game online* remaja di warnet.

Disarankan kepada orangtua untuk melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak, memberikan bimbingan dan pemahaman kepada anak tentang dampak bermain *game online* di warnet serta membatasi waktu bermain *game online* anak di warnet.

Kata Kunci : Perilaku Remaja, Pengetahuan, Sikap, Waktu Bermain, *Game Online*, Warnet

Pustaka : 61 (1996 – 2018)

ABSTRACT

HEALTH SCIENCE FACULTY

THESIS, 18 AGUSTUS 2018

PANG DEDI

**THE DESCRIPTION OF ONLINE GAME USER ADOLESCENT
BEHAVIOR IN THE INTERNET CAFE AT KECAMATAN PONTIANAK
SELATAN**

xix + 115 pages + 29 tables + 3 pictures + 14 appendixs

Playing online games in internet cafes can make a negative contribution to adolescent behavior, such as children rarely gather with family, addiction, and health problems in the eyes, brain, hearing, breathing and digestion. The purpose of this study was to determine the behavior of teenagers online users in the South Pontianak Sub-district cafe.

This research uses observational descriptive method. The number of samples is 97 people with purposive sampling technique, namely children who are 10-18 years old who play online games in 12 internet cafes in South Pontianak sub-district. Data collection using interview techniques with questionnaires. Data analysis using univariate analysis.

The results showed that the majority of respondents had poor knowledge (55.7%) about the negative of playing online games in internet cafes for health. Most respondents have a positive attitude (53.6%) playing online games in internet cafes, such as turning play distance, adjusting computer lighting, increasing the eyes, adjusting the headset volume, and stopping playing if you feel hungry and tired. The time to do more respondents is done from 18.00-24.00 WIB, playing between 3-5 hours per day, 1-2 times per day. Amount of pocket money Rp. 10,000 - Rp. 20,000 Guest rates because of the cheap tariff which is Rp. 3,000 - Rp. 4,000 per hour. Peers have a great reputation for the behavior of teenagers playing online games in internet cafes.

To learn about children's behavior, provide guidance and understanding for children about how to play online games at internet cafes and find time to play online games for children in internet cafes.

Keyword : Adolescent Behavior, Knowledge, Attitude, Playing Time,
Online Game, Internet Cafe

Bibliography : 61 (1996-2018)

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGAJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | v |
| BIODATA | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK | ix |
| <i>ABSTRACT</i> | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| DAFTAR SINGKATAN | xviii |
| DAFTAR ISTILAH | xix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| I.1 Latar Belakang | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah | 7 |
| I.3 Tujuan Penelitian | 8 |
| I.4 Manfaat Penelitian | 9 |
| I.5 Keaslian Penelitian | 10 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 12 |
| II.1 <i>Game Online</i> | 12 |
| II.2 Remaja | 14 |
| II.3 Perilaku Remaja | 15 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| II.4 | Faktor-faktor Perilaku Remaja Bermain <i>Game Online</i> | 17 |
| II.4.1 | Pengetahuan | 17 |
| II.4.2 | Sikap | 19 |
| II.4.3 | Waktu Bermain | 22 |
| II.4.4 | Pengaruh Teman Sebaya | 24 |
| II.5 | Perilaku Adiktif Bermain <i>Game Online</i> | 26 |
| II.6 | Kerangka Teori | 34 |
| BAB III | KERANGKA KONSEPTUAL | 35 |
| III.1 | Kerangka Konsep | 35 |
| III.2 | Variabel Penelitian | 35 |
| III.3 | Definisi Operasional | 35 |
| BAB IV | METODE PENELITIAN | 38 |
| IV.1 | Desain Penelitian | 38 |
| IV.2 | Lokasi dan Waktu Penelitian | 38 |
| IV.3 | Populasi dan Sampel | 38 |
| IV.4 | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 41 |
| IV.5 | Uji Instrumen Penelitian | 44 |
| IV.6 | Teknik Pengolahan Dan Penyajian Data | 46 |
| IV.7 | Teknik Analisis Data | 48 |
| BAB V | HASIL DAN PEMBAHASAN | 49 |
| V.1 | Hasil | 49 |
| V.1.1 | Gambaran Lokasi Penelitian | 49 |
| V.1.2 | Gambaran Proses Penelitian | 57 |
| V.1.3 | Karakteristik Responden | 60 |
| V.1.4 | Analisis Univariat | 68 |
| V.2 | Pembahasan | 85 |
| V.3 | Keterbatasan Penelitian | 104 |

| | | |
|----------------|----------------------------|-----|
| BAB VI | KESIMPULAN DAN SARAN | 105 |
| | VI.1 Kesimpulan | 105 |
| | VI.2 Saran | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 109 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel I.1 Keaslian Penelitian | 10 |
| Tabel III.1 Definisi Operasional | 35 |
| Tabel IV.1 Distribusi Sampel Penelitian | 40 |
| Tabel V.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur | 61 |
| Tabel V.2 Umur Responden Rata-rata, Terendah dan Tertinggi | 61 |
| Tabel V.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 61 |
| Tabel V.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan | 62 |
| Tabel V.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu Sekolah | 62 |
| Tabel V.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Status Tempat Tinggal. | 63 |
| Tabel V.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Teman Tinggal di Rumah | 63 |
| Tabel V.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan Ayah | 64 |
| Tabel V.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan Ibu..... | 65 |
| Tabel V.10 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ayah | 65 |
| Tabel V.11 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu | 66 |
| Tabel V.12 Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Uang Saku/Jajan Yang Diberikan Orangtua | 67 |
| Tabel V.13 Jumlah Uang Saku/Jajan Rata-rata, Terendah dan Tertinggi Responden | 67 |
| Tabel V.14 Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu Mengenal <i>Game Online</i> Pertama Kali | 68 |
| Tabel V.15 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Responden tentang Dampak Bermain <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan | 69 |
| Tabel V.16 Distribusi Frekuensi <i>Item-item</i> Pengetahuan Responden tentang Dampak Bermain <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan | 70 |
| Tabel V.17 Distribusi Frekuensi Sikap Responden tentang Dampak Bermain <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan | 73 |
| Tabel V.18 Distribusi Frekuensi <i>Item-item</i> Sikap Responden tentang Dampak Bermain <i>Game Online</i> Bagi Kesehatan | 73 |
| Tabel V.19 Distribusi Frekuensi Waktu yang Biasa Digunakan Responden Bermain <i>Game Online</i> di Warnet | 78 |
| Tabel V.20 Distribusi Frekuensi Lama Waktu Bermain <i>Game Online</i> Responden di Warnet Perhari | 79 |
| Tabel V.21 Distribusi Frekuensi Jam Bermain Responden di Warnet Perhari | 79 |
| Tabel V.22 Lama Waktu Rata-rata, Minimal dan Maksimal Responden Bermain <i>Game Online</i> di Warnet | 80 |
| Tabel V.23 Distribusi Frekuensi Jumlah Bermain <i>Game Online</i> Responden dalam Satu Hari | 80 |

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel V.24 | Distribusi Frekuensi Jumlah Uang Jajan Responden dalam Memengaruhi Perilaku Remaja Bermain <i>Game Online</i> di Warnet | 81 |
| Tabel V.25 | Distribusi Frekuensi Pengaruh Teman Sebaya Dalam Bermain <i>Game Online</i> di Warnet | 82 |
| Tabel V.26 | Distribusi Frekuensi <i>Item-item</i> Pengaruh Teman Sebaya dalam Bermain <i>Game Online</i> Di Warnet | 83 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar II.1 Kerangka Teori | 34 |
| Gambar III.1 Kerangka Konsep | 35 |
| Gambar V.1 Alur Proses Penelitian | 60 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden (*informed consent*)
- Lampiran 2 : Daftar Kuesioner
- Lampiran 3 : Karakteristik Responden
- Lampiran 4 : Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden
- Lampiran 5 : Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 6 : Uji Normalitas
- Lampiran 7 : Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian
- Lampiran 8 : Nilai *Mean* Variabel Penelitian
- Lampiran 9 : Analisis Univariat
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 : Daftar Jumlah Warnet Berizin Di Kota Pontianak
- Lampiran 12 : Surat Permohonan Pengambilan Data di Dinas Penanaman Modal, Tenaga Kerja dan PTSP Kota Pontianak
- Lampiran 13 : Surat Izin Penelitian Untuk Warnet
- Lampiran 14 : Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian dari Warnet

DAFTAR SINGKATAN

| | | |
|-----------------|---|--|
| AC | = | <i>Air Conditioner</i> (Pendingin Ruangan) |
| APJII | = | Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia |
| BKKBN | = | Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional |
| BPS | = | Badan Pusat Statistik |
| BUMD | = | Badan Usaha Milik Daerah |
| BUMN | = | Badan Usaha Milik Negara |
| DIII | = | Diploma Tiga |
| DIV | = | Diploma Empat |
| GERD | = | <i>Gastroesophageal Reflux Disease</i> |
| ha | = | Hektar |
| IDAI | = | Ikatan Dokter Anak Indonesia |
| Kemkes RI | = | Kementerian Kesehatan Republik Indonesia |
| Km ² | = | Kilometer Persegi |
| LAN | = | <i>Local Area Network</i> |
| PC | = | <i>Personal Computer</i> |
| PNS | = | Pegawai Negeri Sipil |
| POLRI | = | Kepolisian Republik Indonesia |
| PR | = | Pekerjaan Rumah |
| PTSP | = | Pelayanan Terpadu Satu Pintu |
| RPG | = | <i>Role Playing Game</i> |
| S1 | = | Strata Satu |
| SD | = | Sekolah Dasar |
| SDM | = | Sumber Daya Manusia |
| SMA | = | Sekolah Menengah Atas |
| SMP | = | Sekolah Menengah Pertama |
| TNI | = | Tentara Nasional Indonesia |
| Warnet | = | Warung Internet |
| WHO | = | <i>World Health Organization</i> |

DAFTAR ISTILAH

| | |
|----------------|---|
| Adiksi | Kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. |
| Atraksi | Sesuatu yang menarik perhatian atau daya tarik. |
| Atrofi | Penyusutan otak. |
| <i>Copying</i> | Suatu upaya individu untuk menanggulangi situasi stres yang menekan akibat masalah yang dihadapinya dengan cara melakukan perubahan kognitif maupun perilaku guna memperoleh rasa aman dalam dirinya sendiri. |
| GERD | Atau <i>Gastroesophageal Reflux Disease</i> merupakan penyakit saluran pencernaan akibat asam lambung yang naik ke esophagus (refluks). |
| Gadget | Suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. |
| <i>Mean</i> | Nilai rata-rata. |
| Migrain | Nyeri kepala sedang hingga parah yang terasa berdenyut yang umumnya hanya mengenai sebelah sisi kepala saja. |
| Proporsi | Perbandingan. |
| Refraksi | Pembiasan. |
| Vertigo | Salah satu bentuk sakit kepala di mana penderita mengalami persepsi gerakan yang tidak semestinya (biasanya gerakan berputar atau melayang) yang disebabkan oleh gangguan pada system vestibular. |