

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN**

**PRODUKTIVITAS KERJA PADA USIA DEWASA**

**DI JAKARTA SELATAN**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Derajat Sarjana Keperawatan pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Disusun oleh :**

**FATIN INDIRA**

**20180320063**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Fatin Indira

NIM : 20180320063

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. 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 skripsi ini.

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

Yogyakarta, 25 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



FATIN INDIRA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan hasil skripsi ini. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Terima kasih kepada kedua orang tua yang sudah mendukung secara lahir dan batin, memotivasi dan memberikan semangat, selalu mendoakan dan menjadi penyemangat penulis.
2. Terima kasih kepada abang dan adik saya yang selalu memberikan asupan untuk energidan memberikan semangat motivasi dalam mengerjakan skripsi.
3. Terima kasih buat diri saya sendiri yang sudah bisa dan mampu menyelesaikan hasil skripsi dan semangat terusssss.
4. Terima kasih kepada teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan support dan mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Terima kasih kepada semua teman-teman PSIK 2018 dan anggota NCC X angkatan 2018 yang telah memberikan banyak pengalaman dalam bidang apapun dan memberikan semangat dalam menyusun skripsi.
6. Terima kasih kepada teman-teman saya yang berada diluar jogja yang selalu memberikan semangat dan motivasi walaupun secara tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi.
7. Terima kasih kepada EXO yang selalu menemani saya dengan berbagai karya lagu nyadisaat lelah saat menyusun skripsi.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan hasil skripsi dengan judul Hubungan Tingkat Adiksi Game Online dengan Produktivitas Kerja pada Usia Dewasa di Jakarta Selatan. Laporan hasil skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program S1 di Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah mempermudah dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis untuk melakukan penyusunan proposal skripsi.
2. Kepada kedua orang tua yang sudah mendukung secara lahir dan batin, memotivasi dan memberikan semangat, selalu mendoakan dan menjadi penyemangat penulis.
3. Dr. dr. Sri Sundari, M.kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Ibu Sutantri, Ns., M. Sc., Ph.D selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan dan menyusun proposal skripsi.
5. Bapak Yanuar Fahrizal, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.Jiwa selaku dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktu dalam proses bimbingan, memberikan motivasi dan arahan selama proses penyusunan proposal skripsi.
6. Ibu Shanti Wardaningsih, Ns.,M.Kep.,Sp.Kep.Jiwa., Ph.D selaku dosen penguji yang memberikan kritik serta masukan terhadap proposal skripsi yang saya buat.
7. Terimakasih untuk ketua RT 06 dan 09 yang sudah mengizinkan melakukan penelitian, serta responden yang sudah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Terimakasih buat diri saya sendiri yang sudah bisa dan mampu menyelesaikan hasil skripsi dan semangat terusssss.
9. Semua teman-teman PSIK 2018, anggota NCC X angkatan 2018 dan teman saya yang berada diluar jogja yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam proses penyusunan proposal skripsi.
10. Teman-teman satu bimbingan yang selalu memberikan motivasi dan support dan mendengarkan keluh kesah penulis.

Saya menyadari hasil skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan keperawatan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Yogyakarta, Mei 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fatin'.

Fatin Indira

## DAFTAR ISI

HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE DENGAN .....	i
PRODUKTIVITAS KERJA PADA USIA DEWASA .....	i
DI JAKARTA SELATAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> .....	ii
DENGAN PRODUKTIVITAS KERJA PADA USIA DEWASA .....	ii
DI JAKARTA SELATAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL .....	1
DAFTAR GAMBAR.....	5
HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DENGAN .....	7
PRODUKTIVITAS KERJA PADA USIA DEWASA .....	7
DI JAKARTA SELATAN .....	7
Abstrak .....	7
<i>Abstract</i> .....	8
BAB 1 .....	9
PENDAHULUAN .....	9
A. Latar Belakang .....	9
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	13
1. Tujuan umum.....	13
2. Tujuan khusus .....	13
D. Manfaat Penelitian .....	13
E. Penelitian Terkait .....	14
BAB II .....	16
TINJAUAN TEORI.....	16
A. Konsep Adiksi <i>Game Online</i> .....	16
1. Pengertian Adiksi <i>Game Online</i> .....	16
2. Dimensi Adiksi <i>Game Online</i> .....	17
3. Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi <i>Game Online</i> .....	19
4. Dampak Adiksi <i>Game Online</i> .....	21
5. Pengukuran Adiksi <i>Game Online</i> .....	22
B. Konsep Produktivitas Kerja.....	22

1. Pengertian Produktivitas Kerja.....	22
2. Faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja.....	23
3. Pengukuran Produktivitas Kerja .....	24
C. Konsep Dewasa .....	24
1. Pengertian Dewasa .....	24
2. Rentang Usia Dewasa.....	25
3. Karakteristik Usia Dewasa .....	26
4. Tugas Perkembangan Dewasa .....	27
D. Kerangka Teori.....	30
E. Kerangka Konsep .....	31
<b>BAB III.....</b>	<b>32</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Desain Penelitian .....	32
B. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel .....	32
C. Lokasi dan Waktu .....	34
D. Variabel Penelitian .....	34
E. Definisi Operasional.....	36
Tabel 3.1. Definisi Operasional.....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	37
1. Kuesioner Adiksi <i>Game Online</i> .....	37
2. Kuesioner Produktivitas Kerja.....	38
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	38
1. Uji Validitas.....	38
2. Reliabilitas .....	40
H. Cara Penumpukan Data.....	41
I. Analisis Data .....	43
J. Etika Penelitian .....	44
<b>BAB IV .....</b>	<b>47</b>
A. Deskripsi Lokasi .....	47
B. Data Demografi.....	48
C. Hasil Analisis Data.....	49
1. Analisis Univariat.....	49
2. Analisis Bivariat .....	51
D. Pembahasan .....	52
1. Data Demografi .....	52

2. Adiksi Game Online Pada Orang Dewasa di Daerah Jakarta Selatan .....	55
3. Produktivitas Kerja pada Orang Dewasa di Daerah Jakarta Selatan .....	56
4. Hubungan Tingkat Adiksi Game Online dengan Produktivitas Kerja Pada Orang Dewasa di Daerah Jakarta Selatan .....	58
E. Keterbatasan Peneliti.....	61
<b>BAB V</b> .....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	62
<b>LAMPIRAN</b> .....	
65 Kuesioner Demografi.....	68
 Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> .....	
72	
Kuesioner Performansi Kerja .....	
66	
<b>Daftar Pustaka</b> .....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Tabel 3.2. Kategorisasi Tingkat Adiksi *Game Online*

Tabel 3.3. Kategorisasi Produktivitas Kerja

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Data Demografi

Tabel 4.2. Distribusi Tingkat Adiksi *Game online* berdasarkan data demografi

Tabel 4.3. Distribusi Produktivitas Kerja berdasarkan data demografi

Tabel 4.4. Hubungan tingkat adiksi *game online* dengan produktivitas kerja

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Teori

Gambar 2.2 Kerangka Konsep

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Kuesioner *The Development of Indonesia Online Game Addiction Questionnaire*

Kuesioner *Adaption of Individual Work Performance Questionnaire*

Surat Layak Etik

Surat izin Penelitian