

**SKRIPSI**  
**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA**  
**MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN**  
**BALI**



**Disusun Oleh:**

**Carmelita Gusmão Da Silva**

**17C10074**

**FAKULTAS KESEHATAN**  
**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI**  
**DENPASAR**  
**2020/2021**

**SKRIPSI**  
**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA**  
**MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN**  
**BALI**



**Disusun Oleh:**

**Carmelita Gusmão Da Silva**

**17C10074**

**FAKULTAS KESEHATAN**  
**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI**  
**DENPASAR**  
**2020/2021**

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Proposal penelitian dengan judul “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali” telah mendapatkan persetujuan pembimbing untuk diajukan ke hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Sarjana Keperawatan Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.

Denpasar, 04 Mei 2021

Pembimbing I



Ns. I Ketut Alit Andianta, S.Pd. S.Kep., MNS

NIR. 0829097901

Pembimbing II



Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep., M.Kep

NIDN.0820068301

## **LEMBAR PENETAPAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Skripsi ini telah Diuji dan Dinilai oleh Panitia Penguji pada Program Studi  
Sarjana Keperawatan Institut Teknologi dan Kesehatan Bali pada  
Tanggal

Panitia Penguji Skripsi Berdasarkan SK Rektor ITEKES Bali  
Nomor: DL.02.02.1103.TU.V.19

Ketua :

1. Ni Luh Adi Satriani., S.Kep., M.Kep., Sp.Mat  
NIDN. 0820127401

Anggota :

1. Ns. I Ketut Alit Andianta,S,Pd. S.Kep.,MNS  
NIR. 0829097901
2. Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep.,M.Kep  
NIDN.0820068301

## LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali”, telah mendapatkan persetujuan pembimbing dan disetujui untuk diajukan ke hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Sarjana Keperawatan Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.

Denpasar, 29 Juni 2021

Disahkan oleh:

Dewan Penguji Skripsi

1. Ni Luh Adi Satriani., S.Kep., M.Kep., Sp.Mat  
NIDN. 0820127401
2. Ns. I Ketut Alit Andianta S.Pd. S.Kep..MNS  
NIR. 0829097901
3. Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep..M.Kep  
NIDN.0820068301

Mengetahui

Menyetujui,

Institut Teknologi dan Kesehatan Bali (ITEKES



I Gede Putu Darma Suyasa. S.Kp., M.Ng., Ph.D

NIDN. 0823067802

Program Studi Sarjana Keperawatan  
Institut Teknologi dan Kesehatan Bali  
Ketua,

AAA Yuliati Darmini, S.Kep..Ns..MNS

NIDN.082107601



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Carmelita Gusmão D Silva

NIM : 17C10074

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali” yang saya tulis ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya cantumkan dengan benar. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Dibuat di : 3 Mei Denpasar

Yang Menyatakan



Carmelita Gusmão Da Silva



## **PERTANYAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Ilmu Teknologi dan Kesehatan Bali (ITEKES) Bali, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Carmelita Gusmão Da Silva  
NIM : 17C10074  
Program Studi : Sarjana Keperawatan  
Jenis Karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui, memberikan kepada ITEKES Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya saya yang berjudul “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini dari ITEKES Bali berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : 3 Mei Denpasar

Yang Menyatakan



Carmelita Gusmão Da Silva

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Mya sehingga penulis bias menyelesaikan skripsi yang berjudul “Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan dan bantuan dari semua pihak sehingga skripsi ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Untuk itu penulis ingis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak I Gede Putu Darma Suyasa, S.Kp.,MNg.,Ph.D selaku Rektor Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak Ns. I Kadek Nuryanto, S.Kep., MNS selaku Dekan Fakultas Kesehatan yang memberikan dukungan kepada penulis;
3. Ibu Anak Agung Ayu Yulianti Darmini, S.Kep.,Ns.,MNS selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Bali yang memberikan dukungan moral dan perhatian kepada penulis;
4. Bapak Ns. I Ketut Alit Adianta, S.Kep., MNS selaku Wakil Rektor (WAREK) II sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Bapak Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep.,M.Kep selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Ibu Ni Luh Adi Satriani., S.Kep., M.Kep., Sp.Mat selaku dosen penguji tamu yang telah banyak memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Bapak Ns. I Gusti Agung Tresna Wicaksana, S.Kep., M.Kep, dan Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati. S.Kep., M.Kep. selaku pembimbing *expert* yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini;

8. Ibu Ns. AAA. Istri Wulan Krisnandari D, S.Kep., M.S selaku pembimbing analisa data yang telah banyak membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Ni Kadek Ary Susandi, S.S.,Mapp.Ling selaku pembimbing abstrak yang telah membantu dalam mengtranslatekan abstrak saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati, S.Kep.,M.Kep selaku pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan kepada penulis;
11. Bapak Carlos Pereira Da Silva Lic.Ekonomia, dan Ibu Carolina Pereira sebagai oarng tua serta adik adik yang banyak memberikan dukungan moral, support dan materiil hingga bisa menyelesaikan skripsi ini;
12. Semua teman-teman angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan hingga selesainya skripsi ini;
13. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu dengan hati terbuka, penulis menerima kritik dan saran yang sifatnya konstruktif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Denpasar, 20 Maret 2021

Penulis

**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA  
MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI**  
**Carmelita Gusmão Da Silva, I Ketut Alit Adianta, I Putu Gde Yudara  
Sandra P**

Fakultas Kesehatan  
Program Studi Sarjana Keperawatan  
Institut Teknologi dan Kesehatan Bali  
Email: [melitasilva97@gmail.com](mailto:melitasilva97@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Latar Belakang:** *Game online* dapat dimainkan melalui gadget yang diakses melalui internet, dapat digunakan maupun dihubungkan oleh jaringan internet untuk bermain game online. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru dan mempunyai daya tarik tersendiri di mata pencintanya. Seseorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain yang lain dari seluruh penjuru dunia melalui sebuah permainan. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.

**Metode:** Desain penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Institut Teknologi dan Kesehatan Bali yang berjumlah 236 responden. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Probability Sampling*, dengan Teknik *Simple Random Sampling* data dikumpulkan menggunakan kuesioner.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan (83,2%) dan laki-laki (16,5%). Temuan juga menunjukkan bahwa 46,6% responden bermain online dan 53,4% responden tidak bermain game online. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa 57 (24,2%) responden dikategorikan memiliki perilaku rendah dalam bermain game online dan 53 (22,5%) dikategorikan memiliki perilaku sedang dalam bermain game online.

**Simpulan:** Maka disimpulkan dari hasil penelitian ini menunjukkan para mahasiswa mengetahui bahwa bermain game online bukan hal yang penting untuk diprioritaskan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

**Kata Kunci:** Game Online, Perilaku, Mahasiswa.

**THE BEHAVIOR OF STUDENTS  
OF INSTITUTE TECHNOLOGY AND HEALTH BALI  
IN PLAYING ONLINE GAMES**

**Carmelita Gusmao Da Silva, I Ketut Alit Adianta, I Putu Gde Yudara  
Sandra P**

Faculty of Health  
Bachelor of Nursing  
Institute of Technology and Health Bali  
Email: [melitasilva97@gmail.com](mailto:melitasilva97@gmail.com)

**ABSTRACT**

**Background:** Online games can be played through gadgets that are accessed via the internet. The gadgets can be used or connected by the internet network to play the online games. Online games teach the players something new and have its own charm in the eyes of its lovers. A player can interact with other players from all over the world through a game.

**Aim:** This study aimed to describe the behavior of students of Institute of Technology and Health Bali in playing online games.

**Methods:** The design of this study was descriptive with cross-sectional approach. The population in this study were students of Institute of Technology and Health Bali; a total of 236 respondents. The sampling technique used in this study was probability sampling – the simple random sampling. The data were collected using a questionnaire.

**Results:** The results showed that the majority of respondents were female (83.2%) and male (16.5%). The finding also showed that 46.6% respondents played online and 53.4% of respondents did not play online games. In addition, the study also found that 57 (24,2%) respondents were categorized as having low behavior in playing online games and 53 (22.5%) were categorized as having moderate behavior in playing online games.

**Conclusion:** In conclusion, the students know that playing online games is not an important thing to prioritize in their daily lives.

**Keywords:** Online games, Behavior, Students

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	4
1. Tujuan Umum.....	4
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	4
1. Manfaat Teoritis .....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
<b>BAB II</b> .....	6
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
A. Konsep Remaja.....	6
B. Konsep Game Online .....	10
C. Konsep Perilaku .....	15
E. Penelitian Terkait .....	16
<b>BAB III</b> .....	20

<b>KERANGKA KONSEP</b> .....	20
A. Kerangka Konsep .....	20
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	21
<b>BAB IV</b> .....	25
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	25
A. Desain Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
C. Populasi, Sample dan Sampling .....	25
D. Pengumpulan Data .....	29
E. Analisa Data .....	32
F. Etika Penelitian .....	35
<b>BAB V</b> .....	37
<b>HASIL PENELITIAN</b> .....	37
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	37
B. Hasil Penelitian Berdasarkan Karakteristik Responden .....	40
C. Hasil Penelitian Berdasarkan Variabel .....	45
<b>BAB VI</b> .....	46
<b>PEMBAHASAN</b> .....	46
A. Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa ITEKES Bali .....	46
B. Keterbatasan Penelitian .....	51
<b>BAB VII</b> .....	52
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	52

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
-----------------------------	-----------

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Domain Perilaku ..... 15

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Game Online ..... 20

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi operasional Gambaran perilaku bermain game online.....	24
Tabel 4.1 Jumlah pengambilan sampel dengan probability sampling menggunakan teknik stratified sampling metode simple random .....	29
Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Karakteristik Reponden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, Program Studi, Tingkat (n=236).....	40
Tabel 5.9 Distribusi Frekuensi pernyataan bermain game online, alasan bermain game, dan dursai bermain game online.....	41
Tabel 5.10 Distribusi Frekuensi pernyataan gambaran perilaku bermain game online di ITEKES Bali (n=236). .....	42
Tabel 5.11 Distribusi Frekuensi Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa ITEKES Bali (n=236) .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 Kuesioner Bermain game online
- Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 5 Lembar pernyataan *Face Validity* 1
- Lampiran 6 Lembar pernyataan *Face Validity* 2
- Lampiran 7 Surat Keterangan Kelaikan Etik (*Ethical Clearance*) dari Komisi Etik Penelitian (KEP) Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali
- Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian dari ITEKES Bali
- Lampiran 9 Lembar Pernyataan Analisa Data
- Lampiran 10 Hasil Analisa Data
- Lampiran 11 Lembar Pernyataan *Abstract translator*

## DAFTAR SINGKATAN

WHO	: <i>World Health Organization</i>
APJII	: Asosiasi Penggunaan Jasa Internet Indonesia
ICD-11	: <i>International Classification of Disease</i>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong dan mendapatkan temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas yang memberikan manfaat sarana hiburan dan banyak di gemari oleh remaja yaitu game online (Setyanto, 2015).

Selain sebagai sarana hiburan, *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru dan mempunyai daya tarik tersendiri di mata pencintanya. Seseorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain yang lain dari seluruh penjuru dunia melalui sebuah permainan (Ulfa, 2017). Hal ini memungkinkan para pemain mendapatkan kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia game (Febriandari et al, 2016). Bahkan saat ini mayoritas pengguna game online berasal dari kalangan remaja yang menggunakan gadget.

*Game online* dapat dimainkan melalui gadget yang diakses melalui internet, dapat digunakan maupun dihubungkan oleh jaringan internet untuk bermain game. Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang ini (Adam, & Rollings, Theresia 2012). Jenis game online yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah game yang bergenre multiplayer battle dan dimainkan lebih dari satu orang dalam satu kali permainan.

Remaja sangat menyukai untuk bermain game dengan menkoneksi gadget mereka ke internet agar bisa bermain game, dan mencari *game* online terbaru, oleh karena itu dapat menyebabkan kenaikan penggunaan gadget. Ponsel di Indonesia diperkirakan ada 270 juta digunakan oleh penduduk Indonesia yang sudah melebihi sekitar 250 juta jiwa (Direktor Jendral Informasi & Kominfo, 2014) dan penggunaan *gadget* di Indonesia lebih di dominasi oleh remaja berusia 15-19 tahun dan dewasa awal 18-25 tahun yaitu sebesar 80% (Kemenkominfo, 2014). Menurut badan statistic Provinsi Bali tahun 2017, menyatakan pengguna *gadget* tertinggi berada di Kabupaten Denpasar sebesar (87,62%) dan di Kabupaten Badung sebesar (82,86%), sedangkan pengguna *gadget* terendah berdasar di Kabupaten Bangli sebesar (60,79%) dan di Kabupaten Klungkung sebesar (61,32%).

Tidak jarang peningkatan ketertarikan remaja terhadap game online sampai berlebihan dan lupa akan waktu dan tanggungjawab sebagai seorang siswa, pengaruh buruk game online secara psikis yakni pikiran terus-menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Oleh sebab itu, orang yang mengalami bermain game online secara berlebihan biasanya kesulitan berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada berbagai hal di sekelilingnya.

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penggunaan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019, menggambarkan ada kenaikan jumlah pengguna internet Indonesia sebesar 8,9% atau setara 25,5 juta pengguna di tahun ini. Pengguna di Pulau Jawa masih berkontribusi terbesar terhadap kenaikan jumlah pengguna internet tersebut, yakni 56,4%, pengguna terbesar kedua berasal dari Pulau Sumatera dengan 22,1%, disusul Pulau Sulawesi 7%, Kalimantan 6,3%, Bali-Nusa 5,2%, dan Maluku-Papua 3%.

Ketertarikan remaja yang berlebihan terhadap *game online* yang berakibat kepada kecanduan atau adiksi akan berdampak pada masalah mental emosional. Kemudahan mengakses *game online* dengan fasilitas yang menarik yang ditawarkan serta pengaruh oleh teman sebaya yang akan membuat remaja semakin tertarik dalam bermain *game online*. Menurut Young (2006), remaja yang sering memainkan *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan, remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan *game online* yang mengakibatkan distorsi waktu, kurang berinteraksi, mudah emosi dan merasa asik sendiri saat bermain *game*.

Perilaku bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan dampak negatif. Bermain *game online* secara berlebihan terjadi karena seseorang hanya akan merasa senang dan nyaman ketika dapat bermain permainan tersebut. Oleh sebab itu, orang yang bermain *game online* secara berlebihan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*.

Berdasarkan data yang didapatkan dari Newzoo tahun 2017, Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar gamer terbesar di dunia dengan jumlah pemain mencapai 43,7 juta. Sedangkan dari hasil di atas, pengguna *game* di Indonesia rata-rata dari usia remaja sampai dengan usia dewasa. Kegiatan bermain *game online* yang pada awalnya menjadi strategi *coping* anak remaja terhadap *stressor*, kemudian dapat memicu pada kecanduan dalam bermain *game online* (Fatimah, 2015).

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali sebagai subjek penelitian untuk mengetahui gambaran perilaku bermain *game online* yang terjadi di kalangan remaja. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang didapatkan hasil 20 mahasiswa yang mulai bermain *game online* karena ketertarikan dengan hal baru dan pengaruh dari teman, oleh karena itu saya melakukan wawancara dan memberikan pertanyaan melalui kuesioner, terdapat 10 orang yang masih bermain *game online* sampai 2-4

jam/perhari untuk bermain game, malas melakukan aktivitas dan lebih memilih bermain game, merasa asik sendiri saat bermain, 5 orang lainnya ada yang merasa terbawah ke dunia game, emosional dan kadang merasa kecewa saat kalah bermain game, dan untuk 5 orang lagi kadang tertidur sampai larut malam, jarang berinteraksi di lingkungan sekitar karena bermain *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Itekes Bali”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian di atas didapatkan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai dasar bahan acuan yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya terkait dengan gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Mahasiswa**

Bagi siswa dapat menambah wawasan mahasiswa mengenai bagaimana dampak berbahayanya bermain game yang berlebihan.

#### **b. Bagi Tempat Penelitian**

Bagi tempat penelitian bisa dijadikan sebagai acuan bagi kampus untuk membuat serta menerapkan suatu kebijakan terkait penggunaan gadget pada mahasiswa, sehingga dapat mengurangi resiko terjadinya bermain game online yang berlebihan pada mahasiswa.

c. Bagi Institusi Kesehatan

Bagi institusi kesehatan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan oleh tenaga kesehatan dalam menjalankan program maupun meningkatkan program penyuluhan atau pendidikan kesehatan mengenai bermain game online terhadap kesehatan psikologis mahasiswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Remaja**

##### **1. Definisi Remaja**

Ramaja adalah suatu masa dimana suatu individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda seksual sekunder (pubertas) sampai saat mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi psikologis dan biologis, remaja kerap menghadapi ketegangan, kebingungan, dan kekhawatiran. Remaja menjadi gemar coba-coba dalam emosi labil sehingga mudah terpengaruh.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), remaja atau artinya (*adolescence*) merupakan aspek perkembangan remaja secara global masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, 18-21 tahun masa remaja akhir (WHO, 2013). Remaja merupakan seseorang individu yang baru beranjak selangkah lebih dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Remaja saat ini dituntut harus siap dan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan. Usia remaja adalah usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, rentang usia peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja dan akan menentukan kematangan usia dewasa.

Pada usia remaja terjadi perubahan hormon, fisik, dan psikis yang berlangsung secara berangsur-angsur. Tahapan perkembangan remaja (*adolescent*) dibagi dalam 3 tahap yaitu: *early* (awal), *middle* (madya), dan *late* (akhir). Masing-masing tahapan memiliki karakteristik dan tugas-

tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu agar perkembangan fisik dan psikis tumbuh dan berkembang secara matang, jika tugas perkembangan tidak dilewati dengan baik maka akan terjadi hambatan dan kegagalan dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa.

## 2. Tahapan Remaja

### a. Remaja Awal (Early Adolescence) usia 12-14

Pada tahap ini terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Tahap yang mempunyai hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga. Remaja menunjukkan peningkatan tentang diri mereka yang berubah dan meningkat berkenaan dengan apa yang orang pikirkan tentang mereka.

### b. Remaja Madya (Middle Adolescence) usia 15-18

Pada tahap ini ada perubahan-perubahan yang terjadi sangat pesat dan beragam. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Pada tahap ini remaja mencari identitas diri dan ingin melakukan hal yang baru dan pada pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Di dewasa awal ini remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.

### c. Remaja Akhir (Late Adolescence) usia 18-21

Pada tahap remaja akhir ini mereka ingin menjadi pusat perhatian, seperti mencari hal baru, ingin mendapatkan apa yang mereka ingin, mempunyai keinginan untuk mandiri, mempunyai cita-cita

tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Ada perubahan fisik yang terjadi pada fase remaja yang begitu cepat, misalnya perubahan pada karakteristik seksual seperti pembesaran payudara, perkembangan pinggang untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan suara. Perubahan pada mental yang mengalami perkembangan kemajuan dalam berpikir. Pada fase ini pencapaian identitas diri sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis, dan semakin banyak waktu diluangkan di luar keluarga. Dalam perkembangan tersebut diatas disebut fase pubertas (puberty) yaitu suatu periode dimana kematangan.

### 3. Karakteristik Sifat Remaja

Menurut Ali (2011), karakteristik perkembangan sifat remaja yaitu:

#### a. Kegelisahan

Sesuai dengan masa perkembangannya, remaja mempunyai banyak angan-angan, dan keinginan yang ingin diwujudkan di masa depan. Hal ini menyebabkan remaja mempunyai angan-angan yang sangat tinggi, namun kemampuan yang dimiliki remaja yang belum memadai sehingga remaja diliputi oleh perasaan gelisah.

#### b. Pertentangan

Pada umumnya, remaja sering mengalami kebingungan karena sering mengalami pertentangan antara diri sendiri dan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi ini akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja tersebut.

#### c. Aktivitas kelompok

Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua akan mengakibatkan kekecewaan pada remaja dapat bahkan mematahkan semangat remaja. Kebanyakan remaja mencari jalan keluar dari permasalahannya yang dihadapi dengan berkumpul bersama teman sebaya.

d. Keinginan mencoba segala sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (high curiosity). Karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin berpetualan, menjelajahi segala sesuatu, dan ingin mencoba semua hal yang belum pernah dialami sebelumnya.

4. Perkembangan Remaja

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik adalah tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa, pada masa remaja pertumbuhan fisik yang cepat disertai dengan banyak perubahan, termasuk dalam perubahan organ seksual sehingga tercapai kematangan dan perkembangan seksual primer dan sekunder. Pertumbuhan remaja yang meningkat cepat dan mencapai puncak kecepatan. Pada fase remaja awal (12-15 tahun) di karakteristik seks sekunder yang mulai tampak, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, pertumbuhan rambut ketiak, atau rambut pubis. Karakteristik seks sekunder ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 15-18 tahun), dan pada tahap remaja akhir (18-21 tahun) struktur dan pertumbuhan reproduktif hampir komplet dan remaja telah matang secara fisik.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dimulai dari usia 12 tahun, proses pertumbuhan otak telah mencapai kesempurnaan. Pada masa ini, sistem syaraf yang memproses informasi berkembang secara cepat dan dapat terjadi perorganisasi lingkaran syaraf, lobe frontal yang berfungsi sebagai kegiatan kognitif tingkat tinggi, yaitu kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau mengambil keputusan. Lobe frontal ini terus berkembang sampai usia 20 tahun atau lebih. Perkembangan lobe

frontal ini sangat berpengaruh pada kemampuan intelektual remaja tersebut.

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi sangat berhubungan dengan perkembangan hormon, yang dapat ditandai dengan emosi yang sangat labil. Remaja yang masih belum mengendalikan emosi yang dirasakannya dengan sepenuhnya (Sarwono, 2011).

d. Perkembangan Sosial

*Social cognition* atau perkembangan sosial berkembang pada masa remaja. *Social Cognition* yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja dapat memahami orang lain sebagai individu yang unik, yang baik menyangkut sifat-sifat pribadi, nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahaman ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan lingkungan, terutama teman sebaya.

## B. Konsep Game Online

### 1. Pengertian Game Online

Dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu pemain atau banyak pemain yang bermain *game*. (Akbar, 2013) menyatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet, sebagai medianya. *Game Online* mencakup hampir keseluruhan *game online* akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Biasanya *Game online* melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang

memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *Game online* adalah sebuah aplikasi permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa.

Game online di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkan di kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa, dengan berbasis bayar. Kalau ingin bermain game harus membayar dengan mengisi saldo pada gadget baru bisa mengakses melalui internet agar bisa bermain. Agar menarik minat remaja lain game online menyediakan game online yang berbasis gratis tanpa harus membayar.

Sekarang ini banyak sekali pemain-pemain baru yang sangat suka bermain game agar bisa menghilangkan dari rasa bosan maupun penat yang mereka alami selama sehari melakukan aktivitas yang menguras energi. Game online sekarang menyediakan fitur-fitur yang menarik seperti dapat berkomunikasi, maupun chat dengan orang lain di seluruh dunia, karena itu membuat game online menjadi sarana hiburan.

## 2. Jenis- Jenis Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang memanfaatkan media jaringan internet yang ada di gadget. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online memiliki beberapa jenis game, mulai permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya jenis game online yang sering dimainkan yaitu:

- a. Massively Mutiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS).
- b. Player Unknown's Battle Ground (PUBG)

- c. Mobile Legends
- d. Garena Free Fire
- e. Dota Underlord

### 3. Gejala Bermain Game Online

Untuk mengenali gejala-gejala dalam bermain *game online* yang perlu mengenali secara dini pada remaja dan segera di tangani agar dapat diminimalisir.

- a) Remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari;
- b) Mendorong remaja untuk bertindak asosial karena aktivitas bermain *online game* cukup menyita waktu untuk berkomunikasi baik dengan keluarga maupun teman sebaya;
- c) Menimbulkan kemalasan belajar karena kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game* sehingga dapat memicu tindak kekerasan;
- d) Remaja meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam *game* secara berlebihan sehingga dapat memicu terjadinya tindakan kriminal.

Kriteria seseorang berlebihan dalam *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan secara psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008: 45-48) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*.

### 4. Faktor-Faktor Bermain Game Online

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan bermain game online:

- a) Faktor Internal
  - 1) Keinginan remaja yang ingin mengetahui hal baru
  - 2) Kurangnya melakukan aktivitas lain
  - 3) Rasa bosan, stress

- 4) Tidak dapat mengatur waktu
- 5) Kurangnya self-control
- b) Faktor Eksternal
  - 1) Lingkungan
  - 2) Kurang perhatian dari orangtua
  - 3) Bermain game sepuasnya
  - 4) Melarikan diri dari sebuah masalah

#### 5. Kecanduan Bermain Game Online

Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan game online. *World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game online* lebih dari kegiatan lain. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan game online yang dialami oleh remaja yaitu menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015), bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011), atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condrón, & Belland, 2005).

#### 6. Indikator Kecanduan Game Online

Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game online, yakni:

- a. Pertama *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan), terjadi ketika bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu

(gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

- b. Kedua *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan), adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
- c. Ketiga *Salience*, merupakan ciri khas pecandu *game online* yang akan selalu berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari dan disibukan oleh *game online*.
- d. Keempat *Tolerance* (Toleransi), merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.
- e. Kelima *Conflict* (Permasalahan), merupakan suatu permasalahan yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan, misalnya bertengkar dengan orang lain karena bermain game yang secara berlebihan dan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan membawahkan dampak negatif untuk kehidupannya.
- f. Keenam *Mood Modification*, merupakan pengalaman subjektif dimana seseorang memiliki ikatan pada *game online*, seperti bermain game dengan tujuan untuk melarikan diri dari sebuah masalah dan yang merasahkan bawah *game online* membuat merasa nyaman dan bahagia.

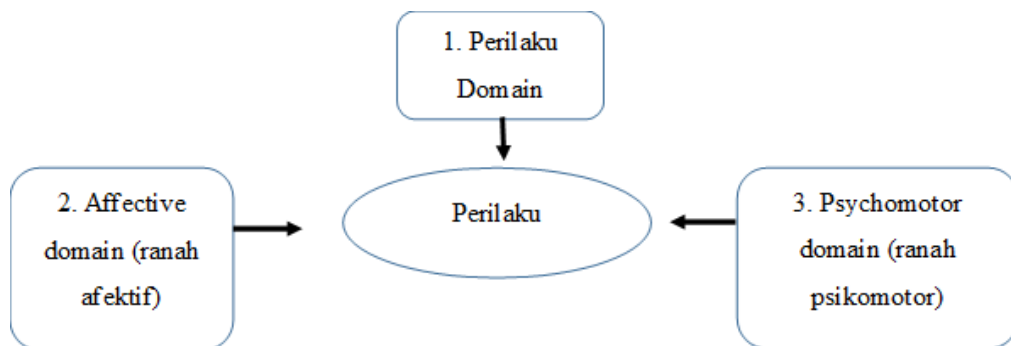
## C. Konsep Perilaku

### 1. Pengertian Perilaku

Perilaku manusia mengacu pada berbagai perilaku yang ditunjukkan oleh manusia dan biasanya dipengaruhi oleh budaya, sikap, emosi, nilai, etika, otoritas, persuasi, pemaksaan dan genetika (Golledge dan Stimson 1997). Ciri-ciri perilaku seseorang dapat termasuk dalam cakupan yang luas, dengan beberapa perilaku yang umum, beberapa dapat diterima dan beberapa yang di luar batas yang tidak dapat diterima. Oleh karena itu, dalam pengertian ini, perilaku rumah tangga mengacu pada cara berpikir kolektif rumah tangga, ini dapat bervariasi, dan dapat berupa perilaku positif atau negative (Hoogvorst 2003, Syphard et al. 2012).

### 2. Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom yang dipaparkan oleh Notoatmadjo (1997), perilaku manusia dapat dibagi ke dalam tiga domain, seperti yang terdapat dalam gambar berikut ini (Donsu, 2017).



Berdasarkan Gambar 2.1 di atas, maka pengukuran domain perilaku meliputi:

Gambar 2. 1 Domain Perilaku

- A. Cognitive domain, diukur dari knowledge (pengetahuan).
- B. Affective domain, diukur dari attitude (sikap).
- C. Psychomotor domain, diukur dari psychomotor practice (keterampilan).

#### D. Penelitian Terkait

Beberapa Penelitian terkait yang meneliti sebelumnya diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Winsen Sanditaria, yang berjudul “Gambaran Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner baku oleh Lemmens dengan 7 kriteria adiksi. Populasi untuk penelitian ini menggunakan 70 responden anak usia sekolah di warung internet penyedia *game online* Jatinangor Sumedang. Responden yang termasuk kategori tidak adiksi jika memiliki  $<4$  kriteria adiksi dan yang termasuk kategori adiksi jika memiliki  $\geq 4$  kriteria adiksi. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017), yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jaln HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” tahun 2017. Desain penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main games online di mabes center games. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik accidental sampling dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. Dilakukan penelitian di Mabes Center merupakan salah satu nama warnet yang berada di jalan HR. Subrantas Pekanbaru yang menyediakan berbagai macam permainan game online. Game online yang ada di Mabes Center saat ini sangat disukai remaja yang berada di sekitar Kecamatan Tampan. Berdasarkan observasi sementara yang penulis lakukan, harga paket untuk game online di Mabes Center bervariasi dan relatif murah, sehingga remaja

berusaha untuk dapat bermain game online setiap hari. Analisis korelasi digunakan untuk mencari dan menguji hipotesis asosiatif/hubungan/pengaruh. Variabel analisis korelasi ini yang dihubungkan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dari hasil tampak bahwa 58 orang (58%) partisipan bermain game online sejak 6 bulan –1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan merata di setiap bagian. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa subyek penelitian sebagian tergolong baru (1 bulan –1 tahun) bermain game online. Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 17 item pernyataan valid yaitu 15 item pernyataan variabel X dan sebanyak 2 item pernyataan variabel Y dikatakan valid. Sedangkan sebanyak 15 item pernyataan tersebut memiliki  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (0,196) dan bernilai positif. Dengan demikian butir pernyataan tersebut dikatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dengan demikian, untuk penelitian selanjutnya 15 item dapat dilakukan dalam uji reliabilitas dan uji korelasi.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Syahrul Perdana Kusumawardani (2015), yang berjudul “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Class Pada Clan Indo Spirit)*”. Populasi dalam penelitian ini menggunakan anggota *Clan INDO SPIRIT*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi dan wawancara. Peneliti melakukan analisa dengan menggunakan metode analisa kualitatif yang membahas tentang interaksi social *gamers Clash Of Clans* pada *clan INDO SPIRIT*. Berdasarkan penelitian ini akhirnya dapat diketahui bagaimana interaksi social yang ada diantara anggota *clan INDO SPIRIT*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sofi Mafiah dan Resti Vidia Putri (2019), “Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online”. Desain penelitian ini adalah kualitatif menyajikan penuturan deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian deskriptif yang bersifat studi kasus. Adapun subyek dalam penelitian ini berjumlah tiga anak, dengan rincian dua anak laki- laki dan satu anak perempuan yang berusia 13-14 tahun dan mereka merupakan siswa SMP Negeri 3 Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat. Disini peneliti menggali informasi pada subyek dengan cara wawancara dan observasi, adapun data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu mengenai gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. Analisa deskriptif ini dilakukan dengan wawancara kepada 3 siswa yang mengalami kecanduan game online.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Wieke Fauziawati (2015), yang berjudul “Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket kebiasaan bermain *game online* dan pedoman observasi. Pengujian perbedaan kebiasaan bermain game online siswa dari sebelum diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dengan sesudah diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dianalisis menggunakan rumus *t-test*. Hasil analisis data menunjukkan persentase rerata *pretest* kebiasaan bermain *game online* sebesar 90,9%, sedangkan hasil persentase rerata *posttest* sebesar 57,6%. Hasil penelitian menunjukkan terdapat penurunan kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling sebagai bahan

pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok.

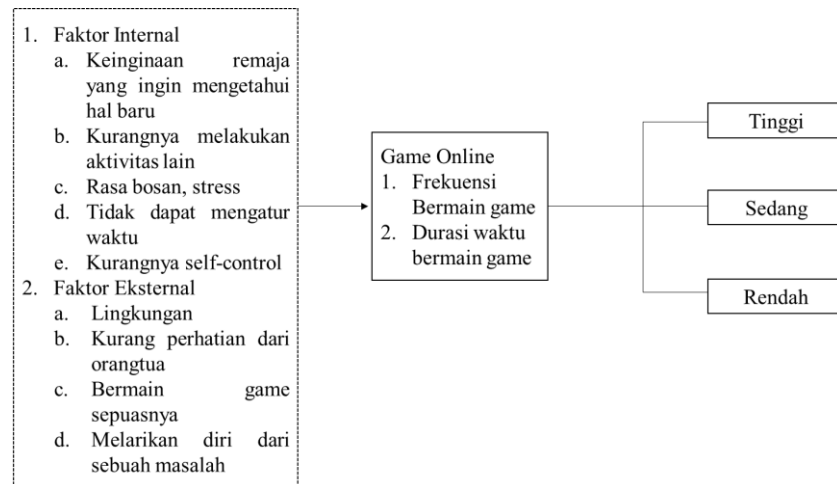
## BAB III

### KERANGKA KONSEP

#### A. Kerangka Konsep

##### 1. Kerangka Konsep

Kerangka Konsep merupakan model pendahuluan dari sebuah penelitian dan merupakan refleksi dari hubungan variable-variabel yang diteliti (Swarjana, 2015). Kerangka konsep dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka Konsep Game Online  
Keterangan:

- : Variabel yang diteliti
- : Variabel yang tidak diteliti
- : Alur pikir

## **B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah bagian penting dalam sebuah penelitian. Variable penelitian merupakan sesuatu yang dijadikan objek pengamatan penelitian, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertensi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kemampuan peneliti untuk memahami variable penelitian sangat tergantung pada penguasaan konsep tentang penelitian terutama variable penelitian (Swarjana, 2015). Variabel dalam penelitian ini adalah gambaran perilaku bermain *game online*.

### **2. Definisi Operasional**

Definisi Operasional merupakan definisi terhadap variabel berdasarkan teori, namun bersifat operasional agar variable tersebut dapat diukur. Pada umumnya definisi operasional dibuat dalam naratif maupun tabel yang terdiri dari beberapa kolom (Swarjana, 2015).

Variabel	Definisi Operasional	Alat dan cara pengumpulan data	Hasil Pengukuran	Skala Ukur
Gambaran Perilaku bermain game online pada mahasiswa	Bermain game online terdiri dari: <i>Salience</i> (sebuah aktivitas tertentu yang menjadikan peristiwa penting dan mendominasi pemikiran), <i>Withdrawal symptoms</i> (meras gelisah jika tidak bermain game online), <i>Relapse</i> (kecenderungan untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain),	Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden. Kuesioner dengan: <i>game addiction scale</i> Lemmens yang terdapat 7 kriteria yaitu: <i>Salience</i> , <i>Withdrawal symptoms</i> , <i>Relapse</i> , <i>Tolerance</i> , <i>conflict</i> , <i>Mood Modification</i> dan <i>Problem</i> , dengan 21 item pertanyaan, dengan	Berdasarkan hasil pengukuran dengan variabel bermain game online yaitu: Tinggi: 80-100 Sedang: 50-70 Rendah: 20-40	Ordinal

	<p><i>Tolerance</i> (proses peningkatan waktu bermain game online yang semakin meningkat),</p> <p><i>Conflict</i> (merupakan suatu permasalahan yang timbul karena bermain game online secara berlebihan),</p> <p><i>Mood Modification</i> (bermain game online untuk lari dari masalah),</p> <p><i>Problem</i> (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga</p>	<p>menggunakan skala likert yang meliputi: Tidak pernah, Jarang, terkadang, Sering, Sangat sering. Untuk skor dari 5 point ini yaitu:</p> <p>TP: Skornya 1 JR: Skornya 2 S: Skornya 3 SS: Skornya 4</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	menimbulkan masalah).			
--	--------------------------	--	--	--

*Tabel 3.1* Definisi operasional Gambaran perilaku bermain game online

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka konsep kerja untuk pengumpulan analisa data dalam mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai penuntun dalam proses penelitian (Swarjana, 2015). Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang menggambarkan fenomena yang diteliti dan juga menggambarkan besarnya masalah yang diteliti dengan model pendekatan *cross-sectional*. Tujuannya untuk mengidentifikasi Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Teknologi dan Kesehatan (ITEKES) Bali yang diawali dengan penyusunan skripsi dan ujian skripsi. Pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2021 sampai Maret 2021 (POA terlampir).

#### C. Populasi, Sample dan Sampling

##### 1. Populasi

Populasi adalah semua elemen baik itu individu-individu, objek, ataupun kejadian yang diinginkan peneliti untuk dilakukan penelitian (Burns dan Grove, 2010 dalam Swarjana, 2015). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan tingkat I,II,III,IV di ITEKES Bali yang berjumlah 617 orang.

## 2. Sampel

Sampel adalah kumpulan individu-individu atau objek-objek yang dapat diukur yang mewakili populasi. Dalam penelitian, sampel yang diambil hendaknya sampel yang dapat mewakili populasi (Swarjana, 2015).

### a. Besar sampel

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah mahasiswa tingkat I,II,III,IV ITEKES BALI. Penentuan besar sampel ini dilakukan berdasarkan teknik pengumpulan sampel yang dikemukakan oleh Nursalam (2014), yakni sebagai berikut:

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan:

n = Perkiraan besar sampel

N = Perkiraan besar populasi

z = Nilai standar normal untuk  $\alpha = 0,05$  (1,96)

p = Perkiraan proporsi, jika tidak diketahui dianggap 50%

q = 1 - p (100% - p)

d = Tingkat kesalahan yang dipilih (d = 0,05)

maka dari rumus diatas perhitungan besar sampel yang didapat adalah:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + z^2 \cdot p \cdot q} \\ n &= \frac{617 \cdot (1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,05)^2 \cdot (617 - 1) + (1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ n &= \frac{617 \cdot (3,8416) \cdot 0,25}{1,5425 + 0,9604} \\ n &= \frac{592,56}{2,5029} = 236 \end{aligned}$$

## b. Kriteria Sample

Menurut Nursalam (2014) dalam penelitian keperawatan agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasi, sebelumnya dilakukan pengambilan sample berdasarkan kriteria sampel. Kriteria sampel dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

### 1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian yang terjangkau dan dapat diteliti (Nursalam, 2014). Kriteria inklusi dalam penelitian sebagai berikut:

- a) Terdaftar sebagai mahasiswa Sarjana Keperawatan tingkat I,II,III,IV, di Institut Teknologi dan Kesehatan Bali.
- b) Mahasiswa Sarjana keperawatan tingkat I,II,III,IV yang bermain game online dan yang tidak bermain game online.
- c) Mahasiswa Sarjana keperawatan tingkat I,II,III,IV yang bersedia menjadi reponden dan bersedia menandatangani *informed consent*.

### 2. Kriteria Eksklusi

Kriteri eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena sebab (Nursalam, 2014).

- a) Kriteri eksklusi pada penelitian ini adalah mahasiswa Sarjana keperawatan tingkat I,II,III,IV Institut Teknologi dan Kesehatan (ITEKES) Bali yang sedang mengambil cuti akademik selama pengumpulan data.

### 3. Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi unit yang diobservasi dari keseluruhan populasi yang akan diteliti sehingga kelompok yang diobservasi dapat digunakan untuk membuat kesimpulan atau membuat inferensi tentang populasi tersebut (Swarjana, 2015).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara pengambilan sampel *probability sampling*, yaitu semua anggota populasi yang mempunyai peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Kothari, 2009 dalam Swarjana, 2015), dengan pilihan metode *stratified sampling*, metode ini dilakukan bila penelitian yang dilaksanakan melibatkan kelompok atau group, atau memastikan bahwa elemen tiap group terpilih (Swarjana, 2015). Teknik pengambilang menggunakan *simple random sampling* dengan cara mengundi nomor absen mahasiswa.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari 4 tingkat, yakni dari mahasiswa tingkat 1 yang terdiri dari 112 orang, mahasiswa tingkat 2 yang terdiri dari 128 orang, mahasiswa tingkat 3 yang terdiri dari 189 orang, dan untuk kelompok mahasiswa tingkat 4 yang terdiri dari 188 orang, dimana jumlah populasi keseluruhan menjadi 617 orang, sedangkan sampel yang diperlukan sebanyak 236 orang responden yang akan dipilih pada masing-masing tingkat dengan metode *stratified sampling* dengan perhitungan (Swarjana, 2015). Berikut adalah cara perhitungan jumlah sampel pada masing-masing tingkat:

$$N = \text{jumlah sampel yang diperlukan} \frac{\text{jumlah mahasiswi dalam tingkat}}{\text{jumlah total mahasiswi}}$$

Tabel 4.1 Jumlah pengambilan sampel dengan probability sampling menggunakan teknik stratified sampling metode simple random

No	S1 Keperawatan Reguler	Jumlah
1.	Tingkat 1	42
2.	Tingkat 2	49
3.	Tingkat 3	73
4	Tingkat 4	72

#### D. Pengumpulan Data

##### 1. Metode Pengumpulan

Metode pengumpulan data, yang akurat adalah data penelitian yang dikumpulkan dan sangat mempengaruhi hasil penelitian. Agar data tersebut akurat, maka diperlukan alat pengumpulan data (instrument penelitian), yang tidak saja valid, tetapi juga reliable. Selain ketepatan instrument penelitian, metode pengumpulan data pun sebaiknya tepat atau sesuai dengan data yang akan dikumpulkan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Mazhindu and Scott, 2005, dalam Swarjana 2015).

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dalam bentuk google form. Kuesioner yang digunakan berupa kuesioner baku yang akan dibagikan melalui whatsapp. Responden diberikan informasi mengenai tujuan dan pengisian kuesioner dari peneliti yaitu untuk mengetahui bagaimana gambaran perilaku bermain *game online* pada mahasiswa, setelah responden memahami dan mengerti informasi yang diberikan peneliti dan dapat mengisi kuesioner dengan benar.

## 2. Alat Pengumpulan

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner yang terdapat 1 jenis kuesioner yaitu bermain game online yang sudah di *back translate*. Kuesioner merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang telah ditentukan dan dapat digunakan untuk pengumpulan data, kuesioner yang akan melalui survei kepada mahasiswa dan akan melewati uji validitas (Swarjana, 2015). Kuesioner ini *development* atau dikembangkan oleh peneliti J. S. Lemmens et al, yang meliputi *game addiction scale* dengan 21 item pertanyaan dan menggunakan skala likert yang meliputi Tidak pernah, Jarang, terkadang, Sering, Sangat sering.

Kuesioner game addiction untuk mengetahui tentang addiction dalam bermain game online. Pertanyaan dalam kuesioner ada 21 pertanyaan dengan 7 kriteria, *game addiction scale Lemmens* dengan menggunakan skala *likert* dengan pilihan Tidak pernah, Jarang, terkadang, Sering, Sangat sering. Hasil jawaban kuesioner yaitu: tinggi jika mendapatkan hasil 7-10, sedang jika mendapatkan hasil 3-6 dan rendah jika mendapatkan hasil 0-2.

### a. Uji validitas

Uji validitas merupakan uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Nursalam, 2015). Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah *face validity* yang dilakukan dengan pertemuan pada masing-masing pembimbing yang *expert* dibidangnya. Pada saat uji validitas terdapat 21 pernyataan pada kuesioner bermain game online yang memperoleh bimbingan selama 2 minggu dari dua pembimbing *expert*, hingga pernyataan tersebut dinyatakan valid dan memenuhi syarat yaitu instruksi yang diberikan jelas, tidak ada kata, kalimat, atau istilah yang tidak dimengerti pada kuesioner, dan kategori pilihan jawaban sudah jelas.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Tahap pengumpulan data

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Persiapan Penelitian

- a) Peneliti mempersiapkan materi dan konsep yang mendukung penelitian.
- b) Peneliti menyusun skripsi penelitian yang telah disetujui oleh para pembimbing.
- c) Sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada Rektor ITEKES Bali.
- d) Selanjutnya peneliti mempersiapkan lembar informasi, lembar permohonan untuk menjadi responden (*informed consent*), dan lembar kuesioner yang telah dilakukan uji validitas.
- e) Dalam penelitian ini peneliti menayangkan daftar jumlah mahasiswa Sarjana keperawatan tingkat I,II,III,IV.

##### 2) Pelaksanaan Penelitian

- a) Peneliti menentukan jumlah sample dengan jumlah 236 mahasiswa.
- b) Peneliti mengambil sampel menggunakan *probability sampling* dengan melakukan teknik *simple random sampling* dengan cara mengundi nomor absen setiap mahasiswa, pada setiap kelas.
- c) Peneliti meminta izin kepada Pembimbing Akademik dari masing-masing kelas dari tingkat 1,2,3,4.
- d) Setelah diizinkan peneliti meminta kontak dari korti masing-masing kelas dari tingkat I,II,III,IV Sarjana keperawatan, untuk melakukan kontrak waktu dengan korti kelas.

- e) Setelah diizinkan peneliti meminta kontak dari korti masing-masing kelas dari tingkat I,II,III,IV Sarjana keperawatan, untuk melakukan kontrak waktu dengan korti kelas.
- f) Lalu peneliti meminta bantuan untuk setiap korti dari masing-masing kelas untuk memasukan mahasiswa yang sudah dipilih menjadi responden, untuk memasuki link *Whatsapp Group* yang diberikan.
- g) Setelah semua responden masuk *Whatsapp Group*, peneliti akan menjelaskan kepada responden tentang maksud dan tujuan penelitian ini kepada mahasiswa calon responden tingkat I,II,III,IV.
- h) Setelah responden memahami maksud dan tujuan penelitian, peneliti akan memberikan link google form yang sudah di penjelasan terkait dengan penelitian dan *informed consent* yang dapat diisi oleh responden.
- i) Setelah responden selesai mengisi *informed consent*, responden dapat melanjutkan untuk langsung mengisi kuesioner yang ada.
- j) Kemudian peneliti mengecek kembali kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- k) Peneliti mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

## **E. Analisa Data**

Dalam melakukan analisa data, data terlebih dahulu diolah dengan tujuan mengubah data menjadi informasi:

### 1. Teknik Pengolahan Data (Swarjan, 2015)

#### a. *Editing*

*Editing* merupakan upaya memeriksa data yang dikumpulkan melalui alat pengumpulan data (instrumental penelitian). Dalam penelitian ini,

peneliti mengecek kembali setiap kuesioner untuk memastikan bahwa setiap komponen yang terdapat pada *form* kuesioner terkait dengan kelengkapan pengisian kuesioner.

b. *Coding*

*Coding* adalah proses mengklarifikasi kembali data sesuai dengan klasifikasinya dengan cara kode tertentu. Semua data diberikan kode untuk memudahkan proses pengolahan data yang sudah dilakukan. Pada tahap ini peneliti memberi kode pada lembar kuesioner.

1) Pada Karakteristik Responden

- a) Jenis kelamin: kode 1 = Laki-laki, kode 2 = Perempuan
- b) Umur: kode 1 = 19 tahun, kode 2 = 20 tahun, kode 3 = 21 tahun, kode 4 = 22 tahun, kode 5 = 23 tahun, kode 6 = 24 tahun.
- c) Program Studi: kode 1 = S-1 Keperawatan Program Reguler
- d) Tingkat: kode 1 = tingkat 1, kode 2 = tingkat 2, kode 3 = tingkat 3, kode 4 = tingkat 4.

2) Pada Kuesioner

- a) Pada kuesioner penambahan pertanyaan: Ya= 1, Tidak=2
- b) Pada kuesioner game online: kode 1 = Tidak pernah, kode 2 = Jarang, kode 3 = terkadang, kode 4 = Sering, kode 5 = Sangat sering.
- c) Pada jam: 30 Menit= kode 1, 1 Jam= kode 2, 2 Jam= kode 3, 3 Jam= kode 4, 4 Jam= kode 5, 5 Jam= kode 6
- d) Pada alasan: Seru = kode 1, Menarik = kode 2, Asik= kode 3

c. *Entry Data*

*Entry Data* adalah kegiatan memasukkan data yang telah diberi kode tertentu atau langsung memasukkan angka yang sudah ada ke dalam komputer pada program *Microsoft Excel*. Data yang dimasukkan ke dalam komputer seperti kode jenis kelamin, usia, tingkat, dan kode

kuesioner sehingga data dapat dianalisa dengan menggunakan *SPSS 22.0 for windows*.

d. *Cleaning*

Kegiatan untuk mengecek kesalahan-kesalahan yaitu menghubungkan jawaban yang sama untuk mengetahui adanya konsistensi jawaban dan kemudian disajikan dalam bentuk table frekuensi. Pada penelitian ini tidak ditemukan missing data.

2. Teknik Analisa Data

Analisa data penelitian adalah salah satu tahapan dari suatu penelitian yang sangat penting dan harus dikerjakan oleh peneliti (Swarjana, 2015). Setelah pengolahan data selanjutnya dilakukan analisa data, dalam penelitian ini menggunakan satu analisa data yaitu analisa univariat.

a. Analisa Univariat

Analisa univariat merupakan analisa data terkait dengan pengukuran variabel pada waktu tertentu. Pada penelitian analisa univariat dilakukan pada variabel dengan gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa. Analisa yang digunakan yaitu *game addiction scale lemmens* berisi 21 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*, Tidak pernah, Jarang, terkadang, Sering, Sangat sering. Hasil jawaban kuesioner yaitu: tinggi jika mendapatkan hasil 80-100, sedang jika mendapatkan hasil 50-70 dan rendah jika mendapatkan hasil 20-40. Pada penelitian ini, variabel gambaran perilaku bermain game online disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Hasil yang berupa gambaran perilaku bermain game online kemudian dilakukan analisa deskriptif statistiks sehingga dalam data tabel distribusi frekuensi.

## F. Etika Penelitian

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam suatu penelitian, salah satunya adalah etika penelitian. Penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, oleh sebab itu etika penelitian harus diperhatikan (Swarjana, 2015). Masalah etika yang harus diperhatikan anatara lain:

### 1. Self Determination

Responden diberi kebebasan untuk menentukan pilihan bersedia atau tidak untuk mengikuti kegiatan penelitian, setelah semua informasi yang telah di jelaskan oleh peneliti.

### 2. Lembar persetujuan (*informed consent*)

Lembar persetujuan merupakan lembar yang berisikan tentang permintaan persetujuan kepada calon responden bahwa bersedia untuk menjadi responden pada penelitian ini dengan mengisi di *google form* yang sudah diberikan. Pada penelitian ini, seluruh mahasiswa calon responden dapat mengisi *form* yang di share oleh peneliti melalui link *google form*.

### 3. Tanpa nama (*anonymity*)

*Anonymity* adalah masalah etika penelitian keperawatan dengan cara tidak mencantumkan nama responden pada *form* kuesioner dan hanya mengetik kode pada *form* pengisian. Pada saat penelitian, peneliti menjelaskan kepada responden untuk mengisi nama dengan inisial saja pada form kuesioner tersebut sehingga kerahasiaan data responden tetap terjaga.

### 4. Perlindungan dari ketidaknyamanan (*protection from discomfort and harm*)

Memberikan perlindungan kepada responden dari ketidaknyamanan, baik fisik maupun psikologi. Peneliti sudah mendapatkan ijin untuk melakukan penelitian seperti yang dijelaskan pada tahap persiapan. Responden diberikan waktu 10-15 menit dalam menjawab pertanyaan dan peneliti mengecek kembali *google form* yang telah diisi. peneliti

menekankan bahwa apabila responden merasa tidak nyaman selama proses penelitian ini, responden dapat menghentikan partisipasinya.

5. Kerahasiaan (*confidently*)

Kerahasiaan merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menjelask kepada responden bahwa peneliti menjamin kerahasiaan mengenai jawaban yang telah diisi oleh responden pada link kuesioner yang diberikan. Peneliti menyimpan data responden di laptop berisikan *password* dan hanya peneliti yang mengetahuinya.

## **BAB V**

### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian tentang “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali” yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021 sampai 14 Maret 2021, dimana penelitian ini melibatkan 236 orang responden yang merupakan mahasiswa tingkat 1,2,3,4 yang sudah dipilih di Itekes Bali. Pada bab ini akan membahas gambaran umum tempat penelitian (Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali) dan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.

#### **A. Gambaran Umum Tempat Penelitian**

Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali (ITEKES Bali) merupakan salah satu perguruan tinggi di Bali yang sebelumnya dikenal dengan nama Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Bali.

ITEKES Bali merupakan Lembaga Pendidikan tinggi dalam bidang Teknologi dan Kesehatan yang telah mempunyai pengalaman 36 tahun mengelola Pendidikan. Sebagai lembaga Pendidikan tinggi, ITEKES Bali telah berijin resmi dari DIKTI dengan nomor: 197/KPT/I/2019 dan telah terakreditasi B dari BAN PT dan memiliki 10 program studi yaitu: S1 Keperawatan, S1 Kebidanan, S1 Farmasi Klinik dan Komunitas, DIV Keperawatan Anestesiologi, S1 Teknologi Pangan, S2 Keperawatan, DIII Keperawatan, DIII Kebidanan, Pendidikan Profesi Ners dan Pendidikan Profesi Bidan.

ITEKES Bali tidak berhenti membangun gedung untuk menambah fasilitas dalam proses belajar mengajar, terbukti tahun ini ITEKES Bali telah membangun gedung baru lagi, dengan 4 lantai di tanah 20 are, lengkap dengan fasilitas laboratorium untuk berbagai program studi di ITEKES Bali.

Institut Teknologi dan Kesehatan Bali memiliki 2 kampus yang berbeda alamat, Kampus I beralamat di Jalan Tukad Pakerisan No.90 Panjer dan kampus II beralamat di Jalan Tukad Balian No.188 Renon. Saat ini, ITEKES Bali

dilengkapi dengan laboratorium yang bertaraf Internasional dan terdapat lapangan parkir dengan kapasitas lebih dari 3500 kendaraan roda dua. Dengan dosen pengajar Pendidikan S2 dan S3 lulusan dalam dan luar negeri.

ITEKES Bali juga berkerjasama internasional ITEKES Bali dengan program unggulan pertukaran mahasiswa telah menghasilkan lulusan yang handal dan berwawasan global yang mampu menembus pasar kerja di Jepang dan Belanda.

Program Studi Ilmu Keperawatan merupakan pendidikan yang sangat banyak diminati oleh mahasiswa baru dari tahun ke tahun. Ilmu Keperawatan sangat berguna dalam kalangan masyarakat dan tenaga medis lainnya. Masa pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Ners dibagi menjadi 2 (dua) tahap peratama ditempuh selama 4 tahun tapi pada 2021 ini untuk Sarjana Keperawatan dapat ditempuh dengan 3 tahun 5 bulan dengan 8 Semester dan juga ada maksimal untuk batas masa studi yaitu 10 (sepuluh) tahun dahn untuk Tahap profesi (Ners) dapat ditempuh dalam 1 tahun dengan 2 Semeseter maksimal masa studi yaitu 4 Semester. Agar dapat bekerja seperti memegang pasien mahasiswa harus menempuh Ners jika ingin bekerja di RS ataupun Puskesmas. Untuk jumlah beban studi seluruhnya adalah 182 SKS, yang terdiri dari 146 SKS dalam tahap akademik dari 118 SKS beban kurikulum nasional.

Pada masa pandemic Covid-19 ini seluruh mahasiswa maupun dosen diwajibkan work from home dan school from home atau e-learning yang sudah ada dalam link google ITEKES Bali yang dapat kita akses dengan baik, dapat dilihat dari perkuliahan yang daring yang menyebabkan mahasiswa harus terus memegang hp mereka agar dapat menemukan informasi dari dosen-dosen. Dari perkuliahan daring ini pasti menyimbulkan rasa bosa dan stress kepada mahasiswa karena belajar lewat hp membuat tugas yang berlebihan dapat menyebabkan mahasiswa malas akan membuat hal lain dan mereka pasti akan melempiaskan dengan bermain game online agar dapat menghibur diri dari masalah yang menimpah mereka, dalam perkuliahan daring yang terjadi juga

di ITEKES Bali yang menyebabkan kebanyakan mahasiswa berinteraksi melalui teknologi yang semakin pesat seperti Zoom, WhatsApp, Line, Google meet, dll. Dari penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari jumlah sampel yang 236 orang mahasiswa, masih banyak yang suka bermain game online dengan jumlah 110 orang mahasiswa agar menghilangkan rasa bosan mereka dari perkuliahan daring ini. Oleh karena masih banyaknya peminat dalam bermain game online di kampus ITEKES Bali peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Visi dan Misi dari ITEKES Bali yaitu:

Visi:

“Menjadi program pendidikan profesi ners yang sehat, unggul dalam keperawatan komunitas dan berdaya saing internasional dengan berlandaskan budaya tahun 2035”

Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan keperawatan yang berdaya saing internasional dengan keunggulan keperawatan komunitas berlandaskan budaya.
2. Menyelenggarakan penelitian dalam pengembangan ilmu keperawatan.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan kebutuhan masyarakat dan atau hasil penelitian.
4. Mengembangkan kemitraan dengan lembaga pendidikan dan institusi lain di dalam maupun di luar negeri.
5. Membangun sistem pengelolaan dan penjaminan mutu Prodi yang akuntabel dan transparan.
6. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan berkelanjutan dibidang keperawatan.

## B. Hasil Penelitian Berdasarkan Karakteristik Responden

Penelitian ini dilaksanakan di ITEKES Bali, penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 236 mahasiswa, karakteristik responden dibedakan menjadi 4 (empat) kategori berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, Program Studi, Tingkat.

Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Karakteristik Reponden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, Program Studi, Tingkat (n=236).

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persen (%)
Jenis Kelamin		
Perempuan	197	83.5
Laki-Laki	39	16.5
Umur		
18-21	198	84.0
22-24	38	15.0
S1 Keperawatan Tingkat		
1	42	17.8
2	49	20.8
3	73	30.9
4	72	30.5

Berdasarkan tabel 5.1 diatas hasil sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yang sebanyak 197 responden (83.5%), sedangkan jumlah responden laki-laki sebanyak 39 responden (16.5%). Berdasarkan hasil rata-rata responden berumur 18-21 tahun yang sebanyak 198 responden (84.0%). Berdasarkan program studi yang semua responden berasal dari S1 Keperawatan sebanyak 236 responden (100%), lalu berdasarkan hasil rata-rata responden per tingkat 3 dan 4 yaitu sebanyak 145 responden (61.4%).

Tabel 5.9 Distribusi Frekuensi pernyataan bermain game online, alasan bermain game, dan dursai bermain game online.

Pertanyaan	Frekuensi (f)	Persen (%)
1. Apakah anda bermain game online?		
YA	110	46.6
TIDAK	126	53.4
2. Alasan anda bermain game online?		
SERU	32	13.6
MENARIK	44	18.6
ASIK	34	14.4
3. Berapa lama durasi anda bermain game online?		
30 menit	12	5.1
1 jam	52	22.0
2 jam	19	8.1
3 jam	16	6.8
4 jam	8	3.4
5 jam	3	1.3

Berdasarkan tabel 5.2 diatas hasil sebagian besar responden diatas yang menjawab tidak sebanyak 126 responden (53.4%), sedangkan yang menjawab ya sebanyak 110 responden (46.6%). Berdasarkan hasil alasan bermain game online reponden yang menjawab menarik yang sebanyak 44 responden (18.6%) dan yang menjawab asik sebanyak 34 responden (14.4%), lalu berdasarkan durasi bermain game online responden yang menjawab 1 jam sebanyak 52 responden (22.0%) dan yang menjawab 2 jam sebanyak 19 responden (8.1%).

Tabel 5.10 Distribusi Frekuensi pernyataan gambaran perilaku bermain game online di ITEKES Bali (n=236).

No.	Pertanyaan	TP	JR	S	SS
1.	Apakah anda berpikir untuk bermain game online sepanjang hari?	41 (17.4%)	46 (19.5%)	18 (7.6%)	5 (2.1%)
2.	Apakah anda pernah menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online?	19 (8.1%)	53 (22.5%)	31 (13.1%)	7 (3.0%)
3.	Pernahkah anda merasa ingin terus bermain game online?	25 (10.6%)	46 (19.5%)	31 (13.1%)	8 (3.4%)
4.	Pernahkah anda bermain game online melebihi batas waktu yang diharapkan?	26 (11.0%)	47 (19.9%)	28 (11.9%)	9 (3.8%)
5.	Apakah anda menghabiskan lebih dari 3 jam untuk permainan game online?	37 (15.7%)	31 (13.1%)	29 (12.3%)	13 (5.5%)
6.	Apakah anda dapat berhenti setelah puas mulai bermain game online?	8 (3.4%)	30 (12.7%)	52 (22.0%)	19 (8.1%)
7.	Apakah anda bermain game online untuk melupakan masalah di kehidupan nyata?	17 (7.2%)	31 (13.1%)	42 (17.8%)	20 (8.5%)
8.	Apakah anda pernah bermain game online untuk melepaskan stres?	6 (2.5%)	28 (11.9%)	51 (21.6%)	25 (10.6%)
9.	Apakah setelah melakukan tugas sekolah anda ada keinginan bermain game online untuk menghilangkan stress?	8 (3.4%)	31 (13.1%)	46 (19.5%)	25 (10.6%)
10.	Apakah anda tidak dapat mengurangi waktu permainan game online anda?	24 (10.2%)	37 (15.7%)	36 (15.3%)	13 (5.5%)

11.	Apakah anda berhasil mencoba mengurangi penggunaan gadget untuk bermain game online?	10 (4.2%)	36 (15.3%)	51 (21.6%)	12 (5.1%)
12.	Apakah anda pernah gagal saat mencoba mengurangi waktu permainan game online?	29 (12.3%)	38 (16.1%)	35 (14.8%)	8 (3.4%)
13.	Apakah anda pernah merasa tidak enak ketika tidak bisa bermain game online?	30 (12.7%)	41 (17.4%)	31 (13.1%)	8 (3.4%)
14.	Apakah anda pernah merasa ingin marah atau kecewa saat kalah dalam bermain game online?	17 (7.2%)	45 (19.1%)	35 (14.8%)	13 (5.5%)
15.	Apakah anda merasa stres saat tidak bisa bermain game online?	35 (14.8%)	41 (17.4%)	24 (10.2%)	10 (4.2%)
16.	Apakah anda bertengkar dengan orang lain (mis., Keluarga, teman), disaat sedang bermain game online?	43 (18.2%)	29 (12.3%)	26 (11.0%)	12 (5.1%)
17.	Pernahkah anda mengabaikan orang lain (misalnya, keluarga, teman), karena kamu sedang bermain game?	38 (16.1%)	40 (16.9%)	25 (10.6%)	7 (3.0%)
18.	Pernahkah anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?	43 (18.2%)	36 (15.3%)	27 (11.4%)	4 (1.7%)
19.	Apakah waktu anda bermain game online menyebabkan kurang tidur?	37 (15.7%)	43 (18.2%)	21 (8.9%)	9 (3.8%)
20.	Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya, sekolah, kantor, olahraga) untuk bermain game online?	45 (19.1%)	39 (16.5%)	22 (9.3%)	4 (1.7%)

21. Apakah anda merasa tidak enak setelah bermain game online dalam waktu lama?	20 (8.5%)	45 (19.1%)	34 (14.4%)	11 (4.7%)
---------------------------------------------------------------------------------	--------------	---------------	---------------	--------------

Berdasarkan tabel 5.3 diatas terdapat 21 pernyataan yang digunakan untuk mengetahui gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa ITEKES Bali. Dari 21 pernyataan tersebut responden paling banyak menjawab Tidak Pernah (TP) pada pernyataan Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya, sekolah, kantor, olahraga) untuk bermain game online, sebanyak 45 (19.1%) responden, pada pernyataan Apakah anda pernah menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online, responden yang paling banyak menjawab Jarang (JR) yakni sebanyak 53 (22.5%) responden, pada pernyataan Apakah anda dapat berhenti setelah puas mulai bermain game online, responden yang paling banyak menjawab Setuju (S) sebanyak 52 (22.0%) responden, lalu pada pernyataan Apakah anda pernah bermain game online untuk melepaskan stress, dan Apakah setelah melakukan tugas sekolah anda ada keinginan bermain game online untuk menghilangkan stress, responden yang paling banyak menjawab Sangat setuju (SS) yakni sebanyak 50 (21.2%) responden.

### C. Hasil Penelitian Berdasarkan Variabel

Tabel 5.11 Distribusi Frekuensi Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa ITEKES Bali (n=236)

Kategori	Frekuensi (f)	Persen (%)
Tinggi	00	00
Sedang	53	22.5
Rendah	57	24.2

Berdasarkan tabel 5.4 hasil yang didapatkan dengan kategori tinggi yaitu 00 atau tidak ada dan untuk hasil yang sebagian besar yang memiliki gambaran perilaku bermain game online kategori sedang sebanyak 53 responden (22.5%), dan untuk kategori rendah sebanyak 57 responden (24,2%)

## **BAB VI**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas secara lebih lengkap mengenai hasil penelitian gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa ITEKES Bali dan juga keterbatasan dalam penelitian.

#### **A. Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa ITEKES Bali**

Remaja merupakan tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Perkembangan dan pertumbuhan remaja tidak hanya sebatas fisik melainkan psikologis. Remaja merupakan masa mencari jati diri yang merupakan masa peralihan menuju kedewasaan. Seorang remaja akan berkembang ke arah kematangan atau kemandirian dalam proses perkembangan seorang remaja memerlukan bimbingan dalam menentukan arah kehidupannya (Yusuf, 2009). Usia remaja yang semakin bertambah dari usia 12 tahun diaman usia tersebut adalah usia peralihan dari masa kanak-kanak ke remaja akhir atau dewasa awal 22 tahun yang mana tertarik akan hal baru dan ingin menambah pengetahuan mereka. Pada usia tersebut kebanyakan remaja banyak yang berteman atau bergaul dengan teman sebaya mereka agar mengetahui hal yang baru dimana dalam segi pergaulan pada usia tersebut yang cepat dipengaruhi akan hal yang baru dan menarik seperti bermain game online (Notoatmodjo, 2003).

Bermain game online adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan tersendiri bagi individu masing-masing sehingga harus ada yang menang dan ada juga yang harus kalah. Bermain game online dapat diartikan juga menjadi sebuah kompetisi fisik ataupun mental, menurut aturan tertentu,

untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah (Fadly, 2019).

Sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa di distribusi frekuensi karakteristik responden jenis kelamin sebagaimana responden berjenis kelamin Perempuan yang sebanyak 197 responden, dan untuk laki-laki sebanyak 39 maka dari hasil diatas dapat lihat kebanyakan responden yang menjawab dari kuesioner yang telah dibagikan kebanyakan berjenis kelamin perempuan dari pada laki-laki, karena di ITEKES Bali mahasiswa kebanyakan perempuan di setiap tingkat dan oleh karena itu penelitian ini kenauakan responden yaitu perempuan. Lalu dari hasil yang didapatkan diatas sesuai kategori umur, dari responden yang berumur 18-24 tahun yang paling bannyak menjawab dalam umur 20-21 tahun sebanyak 132 responden mahasiswa ITEKES Bali, dan untuk katergoti tingkat yang paling banyak menjawab yaitu tingkat 3-4 sebanyak 145 responden mahasiswa.

Maka dari hasil penelitian yang sudah diisi oleh 236 responden mahasiswa ITEKES Bali Prodi Sarjana Keperawatan tingkat 1,2,3,4 yang didapatkan dari penelitian di atas maka pengaruh dari bermain game onile yang sangat menarik denga fitur yang menarik dan dapat memikat pemainnya, dimana remaja yang mempunyai daya tarik dalam bermain game online karena teknologi yang semakin canggih dan internet yang lancar. Hal ini juga dapat mempengaruhi perilaku bermain game online remaja yang peratama karena tertarik dalam bermain dapat menjadi kecanduan game online.

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang bermain game online dan yang tidak bermain game online, mendapatkan hasil yang menjawab YA sebanyak 110 (46.6%) responden dan yang menjawab Tidak sebanyak 126 (53.4%) responden, maka berdasarkan hasil ini kebanyakan dari responden ini menjawab Tidak lebih

banyak karena mahasiswa tahu bawah bermain game online bukan prioritas atau hal utama dalam kehidupan mereka.

Tetapi Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan masih ada responden yang bermain game online dengan durasi yang lumayan Panjang yaitu 4-5 jam dengan jumlah responden sebanyak 11 responden dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki, oleh karena itu masih ada mahasiswa yang masih bermain game online karena merasa asik sendiri dengan dunia mereka, dan juga mereka merasa bermain game online dapat menghilangkan rasa bosa dan masalah mereka dari dunia nyata. Akibat dari bermain game online dengan durasi 4-5 jam dapat membuat mahasiswa kecanduan game online dan dapat menyebabkan cenderung menutup diri, sering menyendiri untuk bermain game, malas berkomunikasi dengan orang lain. Penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2004), menyatakan bawah pemain game online mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun waktu belajar mereka.

Dari hasil yang didapatakn dari 21 pertanyaan kuesioner maka didapatkan dalam aspek negative masih ada 3 di bagian kuesioner Apakah anda bermain game online untuk melupakan masalah di kehidupan nyata, Apakah anda pernah bermain game online untuk melepaskan stress, Apakah setelah melakukan tugas sekolah anda ada keinginan bermain game online untuk menghilangkan stress, maka dapat di simpulkan bawah bermain game online dapat menghilangkan rasa bosan, masalah kehidupan, dan melepaskan stress dengan cara melampiaskan dalam bermain game online dan melepaskan stress dengan cara melampiaskan dalam bermain game online dan yang untuk aspek positive ada 18 pernyataan sesuai hasil penelitina yang didapatkan.

Melihat dari hasil penelitian di atas didapatkan hasil 3 kategori tersebut terdapat nilai-nilai yang berbedah-bedah seperti yang di dapatkan diatas maka

kategori tinggi tidak ada dari hasil ini menunjukkan bahwa bermain game online bukanlah prioritas utama mereka dalam kehidupan sehari-hari mereka, lalu untuk kategori sedang sebanyak 53 (22,5%) responden yang kategori sedang dapat dilihat bahwa mahasiswa masih mengontrol diri mereka agar bermain game online dengan batas waktu dan tidak menyepelekan tugas-tugas yang ada selama perkuliahan, dan untuk kategori rendah sebanyak 57 (24,2%) dari hasil ini dapat dilihat bahwa kebanyakan mahasiswa yang bermain game online dengan sewajarnya saja dan para mahasiswa dapat mengontrol diri mereka agar tidak terjerumus terlalu dalam bermain game online maka dari hasil yang didapatkan bahwa kecanduan dalam game online tidak ada atau rendah.

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 12-24 tahun yang mana pada usia tersebut dimana pada usia tersebut masuk pada masa peralihan dari masa kanak-kanak ke menuju remaja akhir yang dapat dilihat dari perkembangan psikis, fisik, maupun sosialnya untuk mencapai tahap dewasa, pada usia 12-24 tahun remaja-remaja tersebut merasa tertarik akan hal baru seperti bermain game online.

Berdasarkan hasil penelitian Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain game online. Lain halnya dengan Young (1998) yang mengungkapkan bahwa orang yang kecanduan bermain game online adalah orang yang menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain game online. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain game online dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20 – 25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, Condon, & Belland 2005).

Menurut ahlin Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per

minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.

Berdasarkan teori yang ditemukan oleh Cao & Su (2006) pada siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain game online di korea menunjukkan bahwa adiksi ini dapat disebabkan oleh faktor faktor negative yang timbul dalam bermain game online seperti kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan dalam bermain game online, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya, beberapa hal ini dapat dialmi oleh pemain game online.

Berdasarkan teori Young (2000) ada banyak akibat dari pengguna game online yang berlebihan sehingga ketidakmampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan game online terusmenerus, Pengguna yang berlebihan atau excessive use yang dikaitkan dengan pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar karena pengguna waktu yang berlebihan dalam bermain game online, pengabaian pekerjaan atau neglect to work yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan game online yang dinmaikannya, antisipasi terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkannya melalui bermain game ,pengabaian waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau lack of control yang menimbulkan intesitas dan durasi waktu bermain yang semakin banyak.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan atau kesulitan yang dialami oleh peneliti dalam melakukan penelitian dari sejak penyusunan sampai dengan terbentuknya skripsi ini yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan desain penelitian simple random sampling atau (pengambilan sampel diacak) dimana tidak dapat menggunakan jumlah sampel yang ada di ITEKES Bali.
2. Penelitian ini menggunakan pendekatan cross-sectional dimana peneliti melakukan pengumpulan data hanya satu kali pada satu saat dan tidak ada tindak lanjut.

## **BAB VII**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini peneliti menyimpulkan semua hasil penelitian yang telah dilakukan. Simpulan akan disampaikan secara singkat dan mudah dipahami. Penulis juga akan menyampaikan beberapa saran yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan dan terdapat pula saran yang ditunjukkan untuk penelitian selanjutnya.

#### **A. Simpulan**

Bermain game online adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan tersendiri bagi individu masing-masing sehingga harus ada yang menang dan ada juga yang harus kalah. Bermain game online dapat diartikan juga menjadi sebuah kompetisi fisik ataupun mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah (Fadly, 2019). Ramaja adalah suatu masa dimana suatu individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda seksual sekunder (pubertas) sampai saat mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti bawah gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa ITEKES Bali yang berjumlah 236 responden, dapat di simpulkan yang masuk kategori kecanduan bermain game online tinggi tidak ada, dan yang masuk dalam kategori kecanduan sedang dan ringan yang berjumlah 110 responden. Hal ini dapat diartikan bawah meskipun mereka mengetahui bermain game online dapat menyebabkan kecanduan maupun dampak negative mereka masih saja ingin bermain game tersebut, karena merasa dapat menghibur mereka, maupun menghilangkan rasa stress, bosan dan melarikan diri dari masalah yang ada. Dalam hal ini perilaku bermain game online pada mahasiswa mempunyai gambaran yang berbeda-beda dengan satu dengan yang lainnya.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Responden (Mahasiswa)**

Kepada pemain yang bermain game online diharapkan mengurangi dalam bermain game online agar tidak menyebabkan mahasiswa sampai kecanduan game online, agar dapat mengurangi lebih baik mahasiswa dapat melakukan aktivitas lain seperti mengikuti organisasi di kampus, kegiatan diluar kampus dan berolahraga agar tidak terlalu befikir agar bermain game online.

### **2. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku bermain game online diharapkan dapat menganalisis lebih lanjut tentang perilaku bermain game online pada semua mahasiswa yang ada di ITEKES Bali dengan menggunakan teknik total sampling. Bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak lagi agar bisa mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jannah, Miftahul. 2016. REMAJA DAN TUGAS-TUGAS DAN PERKEMBANGAN DALAM ISLAM. Dalam (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/download/1493/1091>). Diakses 4 November 2020
- Ketua umum APJII. Jamalul Izza, 2020. Survei Pengguna Internet APJII 2019- Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Bari di RI. Dalam (<https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>). Diakses 8 November 2020.
- Lemmens, Jereon S. Patti M. Valkenburg & Jochen Petter. 2009. Development and validation of a Game Addiction Scale for Adoloscent. 1521-3269. (<https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>). Diakses 9 November 2020.
- Zhengchuan Xu, Ofir Turel & Yufei Yuan. 5 April 2011. Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors. Dalam ([https://www.researchgate.net/publication/263327212\\_Online\\_game\\_addiction\\_among\\_adolescents\\_Motivation\\_and\\_prevention\\_factors](https://www.researchgate.net/publication/263327212_Online_game_addiction_among_adolescents_Motivation_and_prevention_factors)). Diakses 10 November 2020.
- Hartono, Dudi. Desember 2016. Psikologi Keperawatan. Jakarta Barat.
- Wulandari, Ade. 2014. KARAKTERISTIK PERTUMBUHAN PERKEMBANGAN REMAJA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP MASLAH KESEHATAN DAN KEPERAWATANYA. Dalam (<https://core.ac.uk/download/pdf/234037379.pdf>). Diakses 30 November 2020.
- Nursalam. (2015). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan (Edisis 4)*. Jakarta: SalembaMedika.

- Swarjana, I.K.T. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Andi & STIKES BALI.
- Pratama, Ruby Anggara, Efri Widiarti, Hendrawati. (2020). Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Padjadjaran Psdku Garut. Dalam (<http://download.garuda.risetdikti.go.id/article.php?article=1732441&title=TINGKAT%20KECANDUAN%20GAME%20ONLINE%20MAHASISWA%20FAKULTAS%20KEPERAWATAN>). Diakses 9 Desember 2020.
- Sanditara, Winsen, Siti Yuyun Rahayu Fitri, Ai Mardhiyah. Gambaran Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. Dalam (<http://journal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745/791>). Diakses 30 Januari 2021.
- Kusumawardani, Syahrul Perdana. (2015). *Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Class* Pada Clan *Indo Spirit*. Dalam (<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>). Diakses 31 Januari 2021.
- Mappaware, Nasrudin Andi. ETIKA PENELITIAN. Dalam (<https://jurnal.fk.umi.ac.id/index.php/umimedicaljournal/article/download/10/9>). Diakses 31 Januari 2021.
- Fauziawati, Wieke. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok. Dalam (<http://journal.uad.ac.id/index.php/PSIKOPEDAGOGIA/article/view/4483>) . Diakses 1 Februari 2021
- Syahrhan, Ridwan. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Dalam (<http://103.76.50.195/JPPK/article/download/153/604>). Diakses 7 April 2021.

- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103. Dalam (<https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3236>). Diakses 10 Mei 2021.
- Nirmala, Carana., Sandi Kartasasmita. GAMBARAN MINDFULNESS PADA REMAJA YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE. Dalam ([https://www.researchgate.net/profile/Sandi-Kartasasmita/publication/264550255\\_Gambaran\\_Mindfulness\\_pada\\_Remaja\\_yang\\_Kecanduan\\_Bermain\\_Game\\_Online\\_Carana\\_Nirmala\\_Sandi\\_Kartasasmita/links/53e4f1a40cf25d674e950753/Gambaran-Mindfulness-pada-Remaja-yang-Kecanduan-Bermain-Game-Online-Carana-Nirmala-Sandi-Kartasasmita.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sandi-Kartasasmita/publication/264550255_Gambaran_Mindfulness_pada_Remaja_yang_Kecanduan_Bermain_Game_Online_Carana_Nirmala_Sandi_Kartasasmita/links/53e4f1a40cf25d674e950753/Gambaran-Mindfulness-pada-Remaja-yang-Kecanduan-Bermain-Game-Online-Carana-Nirmala-Sandi-Kartasasmita.pdf)). Diakses 11 Mei 2021.
- Surbakti, Krista. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA. Dalam (<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>). Diakses 19 Mei 2021.



**KISI – KISI KUESIONER**  
**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA**  
**MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI**

No	Indikator	No. Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Bermain game sepanjang hari		1,2,3	3
2.	Bermain game lebih dari 3 jam		4,5	2
3.	Berhenti setelah anda puas bermain game	6,10,11		3
4.	Bermain game untuk melupakan masalah		7,8,9	3
5.	Gagal mengurangi waktu bermain game		12,13	2
6.	Marah atau kecewa saat kalah bermain game Stres saat tidak bermain game	14	15	2
7.	Bertengkar dengan orang tua atau teman		16,17,18	3
8.	Tidak tidur saat bermain game online, mengabaikan aktivitas		19,20	2

9.	Merasa tidak enak setelah bermain game dalam waktu lama	21		1
----	---------------------------------------------------------	----	--	---

Lampiran 2

**INSTRUMENT PENELITIAN**  
**GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA**  
**MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI**

Kode responden :  (disiisi oleh peneliti)

Tanggal pengisian :  -  -

---

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah petunjuk dibawah ini dengan teliti.
2. Pilihlah jawaban yang paling sesuai menurut anda, pada kolom pertanyaan yang sudah disediakan untuk menunjukkan jawaban yang dipilih.
3. Setiap pertanyaan mohon diisi sendiri dan tidak diwakilkan.
4. Berikan tanda bulat pada kolom jawaban yang anda pilih.
5. Seluruh data dan informasi yang anda berikan dijamin kerahasiaannya.

**B. Karakteristik Responden**

**Data Umum**

1. Nama : ..... (Inisial)
2. Umur : ..... tahun
3. Jenis kelamin :  Laki-laki  Perempuan
4. Program Studi :  S-1 Keperawatan Program Reguler
5. Tingkat :  1  2  3  4

### C. Kuesioner

1. Apakah Anda Bermain Game Online:  Ya  Tidak

a) Jika anda menjawab YA, silahkan lanjut untuk pertanyaan nomor 1.

b) Jika anda menjawab TIDAK, silahkan berhenti sampai sini.

2. Alasan anda menyukai game online?

3. Berapa lama durasi anda bermain game online?

a) Jelaskan berapa jam anda bermain game online, dan dalam seminggu berapa kali anda bermain game online.

#### Keterangan:

TP = Tidak Perna (Jika anda tidak pernah bermain game online)

JR = Jarang (Bermain game online seminggu 2 kali saja)

S = Sering (Bermain game online lebih dari 30 menit atau 1 jam)

SS = Sangat Sering (Bermain Game Online lebih dari 2-4 jam)

No.	Pertanyaan	TP	JR	S	SS
1.	Apakah anda berpikir untuk bermain game online sepanjang hari?				
2.	Apakah anda pernah menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain game online?				
3.	Pernahkah anda merasa ingin terus bermain game online?				
4.	Pernahkah anda bermain game online melebihi batas waktu yang diharapkan?				
5.	Apakah anda menghabiskan lebih dari 3 jam untuk permainan game online?				
6.	Apakah anda dapat berhenti setelah puas mulai bermain game online?				
7.	Apakah anda bermain game online untuk melupakan masalah di kehidupan nyata?				

8.	Apakah anda pernah bermain game online untuk melepaskan stres?				
9.	Apakah setelah melakukan tugas sekolah anda ada keinginan bermain game online untuk menghilangkan stress?				
10.	Apakah anda tidak dapat mengurangi waktu permainan game online anda?				
11.	Apakah anda berhasil mencoba mengurangi penggunaan gadget untuk bermain game online?				
12.	Apakah anda pernah gagal saat mencoba mengurangi waktu permainan game online?				
13.	Apakah anda pernah merasa tidak enak ketika tidak bisa bermain game online?				
14.	Apakah anda pernah merasa ingin marah atau kecewa saat kalah dalam bermain game online?				
15.	Apakah anda merasa stres saat tidak bisa bermain game online?				
16.	Apakah anda bertengkar dengan orang lain (mis., Keluarga, teman), disaat sedang bermain game online?				
17.	Pernahkah anda mengabaikan orang lain (misalnya, keluarga, teman), karena kamu sedang bermain game?				
18.	Pernahkah anda berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?				
19.	Apakah waktu anda bermain game online menyebabkan kurang tidur?				
20.	Apakah anda mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya, sekolah, kantor, olahraga) untuk bermain game online?				
21.	Apakah anda merasa tidak enak setelah bermain game online dalam waktu lama?				

Lampiran 3

**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada:

Yth. Saudara/saudari calon responden penelitian

Di Institut Teknoloji dan Kesehatan Bali, Denpasar.

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Carmelita Gusmão Da Silva

NIM : 17C10074

Pekerjaan : Mahasiswa semester VIII Program Studi Sarjana Keperawatan ITEKES Bali

Alamat : Jalan Akasia XIII No.2, Denpasar Bali

Bersama ini saya mengajukan permohonan kepada Saudara untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian saya yang berjudul “Gamabaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali”, yang pengumpulan datanya akan dilaksanakan pada bulan Februari 2021 s.d Maret 2021. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gamabaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali. Saya akan tetap menjaga segala kerahasiaan data maupun informasi yang diberikan.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian, kerjasama dari kesediaannya saya mengucapkan terimakasih.

Denpasar, 27 Februari 2021

Peneliti

Carmelita Gusmao Da Silva

NIM. 17C1004

Lampiran 4

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : .....

Jenis Kelamin : .....

Pekerjaan : .....

Alamat : .....

Setelah membaca Lembar Permohonan Menjadi Responden yang diajukan oleh Saudara Carmelita Gusmao Da Silva, Mahasiswa semester VII/ tingkat IV Program Studi Sarjana Keperawatan-ITEKES Bali, yang penelitiannya berjudul “Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali”, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian tersebut, secara sukarela dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun.

Demikian persetujuan ini saya berikan agar dapat digunakan. Sebagaimana mestinya.

Denpasar,..... 2021

Responden

.....

Lampiran 5

LEMBAR PERNYATAAN FACE VALIDITY

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. I Gusti Agung Tresna Wicaksana, S.Kep., M.Kep

NIR/NIDN : 0819088503

Menyatakan bahwa mahasiswa yang disebutkan sebagai berikut :

Nama : Carmelita Gusmão Da Silva

NIM : 17C10074

Judul Proposal : Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan (ITEKES) Bali

Menyatakan bahwa dengan ini telah selesai melakukan bimbingan *face validity* terhadap instrument penelitian yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 15 Februari 2021

Face Validator



Ns. I Gusti Agung Tresna Wicaksana, S.Kep.,  
M.Kep

NIR/NIDN 0819088503

Lampiran 6

LEMBAR PERNYATAAN FACE VALIDITY

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati, S.Kep.,M.Kep

NIR/NIDN : 0819049201

Menyatakan bahwa mahasiswa yang disebutkan sebagai berikut :

Nama : Carmelita Gusmão Da Silva

NIM : 17C10074

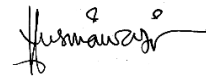
Judul Proposal : Gambaran perilaku bermain game online pada mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan (ITEKES) Bali

Menyatakan bahwa dengan ini telah selesai melakukan bimbingan *face validity* terhadap instrument penelitian yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 15 Februari 2021

Face Validator



Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati, S.Kep.,M.Kep

NIR/NIDN 0819049201



YAYASAN PENYELENGGARA PENDIDIKAN LATIHAN DAN PELAYANAN KESEHATAN BALI  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI (ITEKES BALI)**

Ijin No. 197/KPT/I/2019 Tanggal 14 Maret 2019

Kampus I: Jalan Tukad Pakerisan No. 90, Panjer, Denpasar, Bali. Telp. 0361-221795, Fax. 0361-256937  
Kampus II: Jalan Tukad Balian No. 180, Renon, Denpasar, Bali. Telp. 0361-8956208, Fax. 0361-8956210  
Website: <http://www.itekes-bali.ac.id>

Denpasar, 2 Februari 2021

Nomor : DL.02.02.0441.TU.II.2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : I (gabung)  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada:  
Yth. Rektor Institut Teknologi  
Kesehatan Bali  
di-  
Denpasar

Dengan hormat,

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa tingkat IV / semester VIII Program Studi Sarjana Keperawatan ITEKES Bali, maka mahasiswa yang bersangkutan diharuskan untuk melaksanakan penelitian.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan penelitian tersebut atas nama:

Nama : Carmelita Gusmao Da Silva  
NIM : 17C10074  
Tempat/Tanggal Lahir : Dili, 13 Oktober 1997  
Alamat : Jalan. Akasia XIII No.2 Denpasar Timur

Judul Penelitian: Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali

Tempat Penelitian : Kampus Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali  
Waktu Penelitian : Bulan Februari s/d Maret 2021  
Jumlah Responden : 236 Responden

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik selama ini kami mengucapkan terima kasih.

Ketua Prodi Sarjana Keperawatan

AAA. Yuliati Darmini, S.Kep.,Ns.,MNS  
NIDN. 0823067802

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Arsip

## Lampiran 7



**KOMISI ETIK PENELITIAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN (ITEKES) BALI**  
Kampus II : Jalan Tukad Pakerisan No. 90, Panjer, Denpasar, Bali  
Kampus II : Jalan Tukad Balian No. 180, Renon, Denpasar, Bali  
Website : <http://www.itekes-bali.ac.id> | Jurnal : <http://ojs.itekes-bali.ac.id/>  
Website LPPM : <http://lppm.itekes-bali.ac.id/>

### **KETERANGAN KELAIKAN ETIK** **(ETHICAL CLEARANCE)**

**No : 04.0077/KEPITEKES-BALI/II/2021**

Komisi Etik Penelitian Institut Teknologi dan Kesehatan (ITEKES) BALI, setelah mempelajari dengan seksama protokol penelitian yang diajukan, dengan ini menyatakan bahwa penelitian dengan judul :

**“Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali”**

Peneliti Utama : Carmelita Gusmao Da Silva  
Peneliti Lain : -  
Unit/ Lembaga/ Tempat Penelitian : ITEKES Bali

Dinyatakan **“LAIK ETIK”**. Surat keterangan ini berlaku selama satu tahun sejak ditetapkan. Selanjutnya jenis laporan yang harus disampaikan kepada Komisi Etik Penelitian ITEKES Bali : **“FINAL REPORT”** “dalam bentuk softcopy.

Denpasar, 19 Februari 2021  
Komisi Etik Penelitian ITEKES BALI  
Ketua,



I Ketut Swandana, S.KM., M.PH., Dr.PH  
NIDN. 0807087401

## Lampiran 8



YAYASAN PENYELENGGARA PENDIDIKAN LATIHAN DAN PELAYANAN KESEHATAN BALI  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN KESEHATAN BALI (ITEKES BALI)**  
Ijin No. 197/KPT/I/2019 Tanggal 14 Maret 2019  
Kampus I : Jln. Tukad Pakerisan No. 90 Panjer Denpasar, Bali Telp. (0361) 221795, Fax. (0361)256937  
Kampus II : Jln. Tukad Balian No. 180 Renon Denpasar, Bali Telp. (0361) 7804837, 8764848, 8956208, Fax. (0361) 8956210,  
Website : <http://www.itekes-bali.ac.id>

Denpasar, 22 Februari 2021

Nomor : DL.02.02.0877.TU.II.2021  
Lampiran : -  
Perihal : **Ijin Penelitian**

Kepada Yth.  
Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan  
Institut Teknologi dan Kesehatan Bali (ITEKES BALI)  
di  
tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan ijin penelitian dari Ketua Prodi Sarjana Keperawatan ITEKES Bali Nomor. DL.02.02.0441.TU.II.2021 tanggal 2 Februari 2021, maka dengan ini kami mengijinkan mahasiswa atas nama Carmelita Gusmao Da Silva, NIM : 17C10074 untuk mengadakan penelitian tugas akhir (skripsi) yang berjudul “Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi dan Kesehatan Bali” selama 1 bulan (Februari – Maret 2021) di ITEKES Bali.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Kepala,



I Ketut Swarjana, SKM., MPH., Dr.PH  
NIDN. 0807087401

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Yang bersangkutan
2. Arsip

## Lampiran 9

### LEMBAR PERNYATAAN ANALISA DATA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ns. AAA. Istri Wulan Krisnandari D, S.Kep., M.S  
NIDN : 0816049003

Menyatakan bahwa mahasiswa yang disebutkan sebagai berikut :

Nama : Carmelita Gusmao Da Silva  
NIM : 17C10074

Judul Proposal : Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali.

Menyatakan bahwa dengan ini bahwa telah selesai melakukan analisa data pada data hasil penelitian yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 05 April 2021  
Penganalisa Data



(Ns. AA. Istri Wulan Krisnandari D, S.Kep., M.S)  
NIDN 0816049003

## Lampiran 10.

### LEMBAR PERNYATAAN *ABSTRACT TRANSLATION*

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Ary Susandi, S.S., M.App.Ling.  
NIDN : 0828078301

Menyatakan bahwa mahasiswa yang disebutkan sebagai berikut :

Nama : Carmelita Gusmao Da Silva  
NIM : 17C10074  
Judul Skripsi :Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada  
Mahasiswa Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali

Menyatakan dengan ini bahwa telah selesai melakukan penerjemahan abstract dari Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Inggris terhadap skripsi yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 14 Juli 2021  
Abstract Translator



(Ni Kadek Ary Susandi, S.S., M.App.Ling.)  
NIDN. 0828078301

Lampiran 11.

HASIL ANALISIS DATA

**Jenis Kelamin**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	39	16.5	16.5	16.5
Valid Perempuan	197	83.5	83.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**USIA**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18.00	24	10.2	10.2	10.2
19.00	42	17.8	17.8	28.0
20.00	61	25.8	25.8	53.8
21.00	71	30.1	30.1	83.9
22.00	34	14.4	14.4	98.3
23.00	3	1.3	1.3	99.6
24.00	1	.4	.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**Program Studi**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S-1 Keperawatan Program Reguler	236	100.0	100.0	100.0

**Tingkat**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	42	17.8	17.8	17.8
2.00	49	20.8	20.8	38.6
3.00	73	30.9	30.9	69.5

4.00	72	30.5	30.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**Apakah anda bermain game online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	110	46.6	46.6	46.6
Valid Tidak	126	53.4	53.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**Alasan bermain game online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak bermain game online	126	53.4	53.4	53.4
Seru	32	13.6	13.6	66.9
Valid Menarik	44	18.6	18.6	85.6
Asik	34	14.4	14.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**Berapa lama bermain game online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak bermain game online	126	53.4	53.4	53.4
30 menit	12	5.1	5.1	58.5
1 jam'	52	22.0	22.0	80.5
Valid 2 jam	19	8.1	8.1	88.6
3 jam	16	6.8	6.8	95.3
4 jam	8	3.4	3.4	98.7
5 jam	3	1.3	1.3	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	41	17.4	17.4	70.8
2.00	46	19.5	19.5	90.3
3.00	18	7.6	7.6	97.9
4.00	5	2.1	2.1	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	19	8.1	8.1	61.4
2.00	53	22.5	22.5	83.9
3.00	31	13.1	13.1	97.0
4.00	7	3.0	3.0	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	25	10.6	10.6	64.0
2.00	46	19.5	19.5	83.5
3.00	31	13.1	13.1	96.6
4.00	8	3.4	3.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	26	11.0	11.0	64.4
2.00	47	19.9	19.9	84.3
3.00	28	11.9	11.9	96.2
4.00	9	3.8	3.8	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	37	15.7	15.7	69.1
2.00	31	13.1	13.1	82.2
3.00	29	12.3	12.3	94.5
4.00	13	5.5	5.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P6**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.6	53.6
1.00	8	3.4	3.4	57.0
2.00	30	12.7	12.8	69.8
3.00	52	22.0	22.1	91.9
4.00	19	8.1	8.1	100.0
Total	235	99.6	100.0	
Missing System	1	.4		
Total	236	100.0		

**P7**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	17	7.2	7.2	60.6
2.00	31	13.1	13.1	73.7
3.00	42	17.8	17.8	91.5
4.00	20	8.5	8.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P8**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	6	2.5	2.5	55.9
2.00	28	11.9	11.9	67.8
3.00	51	21.6	21.6	89.4
4.00	25	10.6	10.6	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P9**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	8	3.4	3.4	56.8
2.00	31	13.1	13.1	69.9
3.00	46	19.5	19.5	89.4
4.00	25	10.6	10.6	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P10**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	24	10.2	10.2	63.6
2.00	37	15.7	15.7	79.2
3.00	36	15.3	15.3	94.5
4.00	13	5.5	5.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P11**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.6	53.6
1.00	10	4.2	4.3	57.9
2.00	36	15.3	15.3	73.2
3.00	51	21.6	21.7	94.9
4.00	12	5.1	5.1	100.0
Total	235	99.6	100.0	
Missing System	1	.4		
Total	236	100.0		

**P12**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	29	12.3	12.3	65.7
2.00	38	16.1	16.1	81.8
3.00	35	14.8	14.8	96.6
4.00	8	3.4	3.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P13**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	30	12.7	12.7	66.1
2.00	41	17.4	17.4	83.5
3.00	31	13.1	13.1	96.6
4.00	8	3.4	3.4	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P14**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	17	7.2	7.2	60.6
2.00	45	19.1	19.1	79.7
3.00	35	14.8	14.8	94.5
4.00	13	5.5	5.5	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P15**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	35	14.8	14.8	68.2
2.00	41	17.4	17.4	85.6
3.00	24	10.2	10.2	95.8
4.00	10	4.2	4.2	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P16**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	43	18.2	18.2	71.6
2.00	29	12.3	12.3	83.9
3.00	26	11.0	11.0	94.9
4.00	12	5.1	5.1	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P17**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	38	16.1	16.1	69.5
2.00	40	16.9	16.9	86.4
3.00	25	10.6	10.6	97.0
4.00	7	3.0	3.0	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P18**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	43	18.2	18.2	71.6
2.00	36	15.3	15.3	86.9
3.00	27	11.4	11.4	98.3
4.00	4	1.7	1.7	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P19**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	37	15.7	15.7	69.1
2.00	43	18.2	18.2	87.3
3.00	21	8.9	8.9	96.2
4.00	9	3.8	3.8	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P20**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	45	19.1	19.1	72.5
2.00	39	16.5	16.5	89.0
3.00	22	9.3	9.3	98.3
4.00	4	1.7	1.7	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**P21**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
.00	126	53.4	53.4	53.4
1.00	20	8.5	8.5	61.9
2.00	45	19.1	19.1	80.9
3.00	34	14.4	14.4	95.3
4.00	11	4.7	4.7	100.0
Total	236	100.0	100.0	

**Kategori Perilaku Bermain Game**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak bermain video game	126	53.4	53.4	53.4
Tinggi	00	00	00	00
Valid Sedang	53	22.5	22.5	75.8
Rendah	57	24.2	24.2	100.0
Total	236	100.0	100.0	




## FORMAT PERMOHONAN PENGAJUAN UJIAN

Nama Mahasiswa : Carmelita Gusmão Da Silva  
Program Studi : Sarjana Keperawatan  
NIM : 17C10074  
Judul Skripsi : Gamabaran Perilaku Bermain Game Online Pada Mahasiswa  
ITEKES BALI

Penguji I : Ni Luh Adi Satriani., S.Kep., M.Kep.,Sp.Mat Institusi: ITEKES Bali

Penguji II : Ns. I Ketut Alit Andianta, S.Kep.,MNS Institusi: ITEKES Bali


Penguji III : Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P.,S.Kep.,M.,Kep Institusi: ITEKES Bali

Tanda Tangan  Mahasiswa Hari/ Tanggal :09/06./2021

Permohonan diterima :

Tanggal presentasi : 12/06/2021

Tanda Tangan :  (Pembimbing I)

 (Pembimbing II)

Disetujui:

Tanda Tangan: .....Ketua Program Studi Sarjana  
Keperawatan

(A.A.A Yuliati Darmini., S.Kep.Ns.,MNS)

Tanggal: ...../...../.....

**FORMAT ISIAN**  
**PERSYARATAN MENGIKUTI UJIAN SKRIPSI**  
**MAHASISWA PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN**  
**ITEKES BALI TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

NAMA : Carmelita Gusmão Da Silva

NIM : 17C10074

TK/SMT : IV/8

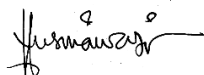
ALAMAT : JL. Akasia XIII No.2, Denpasar Timur, Sumerta Kelod

No	Syarat yang ditentukan	Ada (√)	Tidak Ada (√)
1	Telah menyelesaikan administrasi keuangan (SPP dan Komite) semester Ganjil dan Genap	√	
2	Menyerahkan fotocopy sertifikat seminar nasional/ internasional (minimal 3)	√	
3	Jumlah bimbingan dengan Pembimbing I minimal 10 kali	√	
4	Jumlah bimbingan dengan Pembimbing II minimal 10 kali	√	
5	Bukti penyerahan laporan/ skripsi pada Penguji I	√	
6	Bukti penyerahan laporan/ skripsi pada Penguji II	√	
7	Bukti penyerahan laporan/ skripsi pada Penguji III	√	

**Catatan :**

Bukti point diatas harus dilampirkan berupa foto copy dan menunjukkan aslinya

Wali kelas



Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati. S.Kep.,  
M.Kep

Mahasiswa



Carmelita Gusmão Da Silva

Mengetahui/Menyetujui  
Program Studi Sarjana Keperawatan  
Ketua,

A.A.A Yulianti Darmini, S.Kep.Ns.,MNS  
NIDN. 0821076701

## SPP SEMESTER VII

3922001 Baki Pembayaran Pendidikan

Bank BPD Bali Teller  
04-Sep-2020 / 11:34:51  
TL23946677

Nomor Referensi : TL23946677  
Tanggal / Jam : 04-Sep-2020 / 11:34:51 WIB  
No Rekening Sumber :  
Institusi : ITEKES BALI  
Nomor ID : 17C10074  
Nama : CARMELITA GUSMAO DA SILVA  
Kode : ITEKES\_BALI  
Prodi : S1 Keperawatan  
Tk / Semester : IV/VII  
Mahasiswa Baru : 0  
Kontrak Asrama : 0  
SPP : 4700000  
UAS : 0  
Poreasi : 0  
Uang Makan : 0  
Iuran SEMA : 30000  
Status : AKTIF  
Keterangan : -  
No Referensi Biller : 10507986  
Total Tagihan : Rp. 5,030,000.00  
Biaya Admin : Rp. 0.00  
Total Pembayaran : Rp. 5,030,000.00  
Status : Sukses

Petugas Bank,  
KADEK WIDIASTIYANI / 015870314

TELAH DITERIMA

KANTOR CABANG  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KEMAHAMAHAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KEMAHAMAHAN

KADEK WIDIASTIYANI, SE  
NRK.1687

## SPP SEMESTER VIII

2242021 Baki Pembayaran Pendidikan

Bank BPD Bali Teller  
24-Feb-2021 / 09:30:28  
TL54398300

Nomor Referensi : TL54398300  
Tanggal / Jam : 24-Feb-2021 / 09:30:28 WIB  
No Rekening Sumber :  
Institusi : ITEKES BALI  
Nomor ID : 17C10074  
Nama : CARMELITA GUSMAO DA SILVA  
Kode : ITEKES\_BALI  
Prodi : S1 Keperawatan  
Tk / Semester : IV/VIII  
Mahasiswa Baru : 0  
Kontrak Asrama : 0  
SPP : 5000000  
UAS : 0  
Poreasi : 30000  
Uang Makan : 0  
Iuran SEMA : 30000  
Status : Aktif  
Keterangan : -  
No Referensi Biller : 11785742  
Total Tagihan : Rp. 5,330,000.00  
Biaya Admin : Rp. 0.00  
Total Pembayaran : Rp. 5,330,000.00  
Status : Sukses

Petugas Bank,  
KETUT ADI ARDIKA / 011240905

TELAH DITERIMA

KANTOR CABANG  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KEMAHAMAHAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KEMAHAMAHAN

KETUT ADI ARDIKA  
NRK.13124

## UAS SEMESTER VIII

0210021 Baki Pembayaran Pendidikan

Bank BPD Bali Teller  
21-May-2021 / 12:57:00  
TL71588535

Nomor Referensi : TL71588535  
Tanggal / Jam : 21-May-2021 / 12:57:00 WIB  
No Rekening Sumber :  
Institusi : ITEKES BALI  
Nomor ID : 17C10074  
Nama : CARMELITA GUSMAO DA SILVA  
Kode : ITEKES\_BALI  
Prodi : S1 Keperawatan  
Tk / Semester : IV/VIII  
Mahasiswa Baru : 0  
Kontrak Asrama : 0  
SPP : 0  
UAS : 120000  
Poreasi : 0  
Uang Makan : 0  
Iuran SEMA : 0  
Status : Aktif  
Keterangan : -  
No Referensi Biller : 12413873  
Total Tagihan : Rp. 120,000.00  
Biaya Admin : Rp. 0.00  
Total Pembayaran : Rp. 120,000.00  
Status : Sukses

Petugas Bank,  
KETUT ADI ARDIKA / 011241003



Panitia Pelaksana Seminar  
 I SEE (ITEKES Bali Scientific Explore Issue) 2019  
 Prodi Sarjana Keperawatan dan IKM Sarjana Keperawatan  
 Institut Teknologi Dan Kesehatan Bali



*Sertifikat*

NO : DL.02.02.2152.TU.X.19  
 NO : 1403/DPP.PPNI/SK/K.S/X/2019  
 DIBERIKAN KEPADA:

**CARMELITA GUSMAO DA SILVA**

ATAS PARTISIPASINYA SEBAGAI :

**PESERTA**

Dalam Rangka Seminar Nasional :  
 "Peran Perawat Dalam Mengatasi SAD (Social Axienty  
 Disorder) Pada Remaja Dengan Mengoptimalkan Program PKPR  
 (Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja)"

29 Oktober 2019

2 SKP PPNI



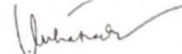
I Gede Putu Darma Suyasa, S.kp.M.Ag.Ph.D  
 NIDN.0823067802

DEKAN FAKULTAS KESEHATAN  
 ITEKES BALI



Ns. I Kadek Nuryanto, S.Kep.MNS  
 NIDN.0823077901

KAPRODI SARJANA  
 KEPERAWATAN



A.A.A Yulianti Darmilini, S.kep.,Ns.MNS  
 NIDN.0821076701



Nyontan Agus Astrawan  
 NIM.17C10050



PANITIA PELAKSANA  
SCIENTIFIC COMPETITION OF NURSING UDAYANA (SOUND) 2018  
HIMPUNAN MAHASISWA ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS UDAYANA

## PIAGAM PENGHARGAAN

No. 02.0149/FK Unud/VII/2018  
No. 1105/DPP.PPNI/SK/K.S/X/2018  
Diberikan Kepada

*Carmelita Gusmao Da Silva*

Atas Partisipasinya Sebagai

**PESERTA**

Dalam Acara

**Seminar Kesehatan Nasional  
Himpunan Mahasiswa Ilmu Keperawatan  
Fakultas Kedokteran Universitas Udayana  
"The Role of Nurses in Dealing with Re-Emerging Diseases"**  
Denpasar, 4 November 2018

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan  
dan Informasi  
Fakultas Kedokteran Universitas Udayana

Dr. dr. I Made Sudana, M.Kes.  
NIP. 196608241996011001

Koordinator Program Studi  
Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners  
Fakultas Kedokteran Universitas Udayana

Dr. dr. Putu Ayu Asti Darmayanti, S.Ked., M.Kes.  
NIP. 197807062003122002

Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa  
Fakultas Kedokteran  
Universitas Udayana

Muhammad Fakhri Barustan  
NIM. 1502005251

Ketua Himpunan  
Mahasiswa Ilmu Keperawatan  
Fakultas Kedokteran  
Universitas Udayana

Sang Putu Sipo Adnyana  
NIM. 1602521014

Ketua Panitia

Ni Komang Ayu Adnya Dewi  
NIM. 1602521040

SKP : 6 PPNI: 1



PANITIA PELAKSANA  
**Seminar Nasional 2019**  
 TIM BANTUAN MEDIS JANAR DUTA  
 FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS UDAYANA

## PIAGAM PENGHARGAAN

No. 03.033/ FK Unud/III/2019  
 No. 26/IV/2019/SKP/IDI-BALI  
 No. 0564/DPP. PPNi/SK/K.S/V/2019  
 No. 5841/S/SKP-IBI/VI/2019  
 Diberikan kepada:

**CARMELITA GUSMAO DA SILVA**

sebagai  
**PESERTA**

SKP BEM: 6 IDI: 4  
 PPNi: 1 IBI: 2

dalam acara Seminar Nasional 2019  
**"Enhancing Awareness in Neonatus Emergency - We Learn, We Know, We Care"**  
 Minggu, 16 Juni 2019 - Ruang Nusantara Lt. 4 Gedung Agrokomplek, Universitas Udayana

Wakil Dekan  
 Bidang Kemahasiswaan dan Informasi  
 Fakultas Kedokteran  
 Universitas Udayana

Dr. dr. I Made Sudarmaja, M. Kes.  
 NIP. 19660824 199601 1 001

Ketua  
 Badan Eksekutif Mahasiswa  
 Fakultas Kedokteran  
 Universitas Udayana

Ronny Maharianto  
 NIM. 1602511135

Ketua  
 Tim Bantuan Medis Janar Duta  
 Fakultas Kedokteran  
 Universitas Udayana






Nyoman Satria Sadu Bhaskara  
 TBM. 1626888






Ketua Panitia Seminar Nasional 2019  
 Tim Bantuan Medis Janar Duta  
 Fakultas Kedokteran  
 Universitas Udayana

Ni Putu Gita Raditya Sanjwani  
 TBM. 1727971






**FORMAT BUKU BIMBINGAN SKRIPSI  
MAHASISWA PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
ITEKES BALI TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

**Nama Mahasiswa** : Carmelita Gusmão Da Silva  
**Pembimbing 1** : Ns. I Ketut Alit Andianta,S,Pd. S.Kep.,MNS  
**NIM** : 17C10074

<b>No</b>	<b>Hari/Tanggal/ Jam</b>	<b>Kegiatan Bimbingan</b>	<b>Komentar/ Saran Perbaikan</b>	<b>Paraf Pembimbing</b>
1.	Rabu/03/Febru ari/2021 Jam 14.30 wita	Pengumpulan dan perbaikan proposal	-	
2.	Jumat/05/Febr uari/2021 Jam 11.30 wita	Zoom meeting memberikan update dalam perkembangan skripsi	Silahkan kirimkan surat untuk uji expert	
3.	Minggu/07/Fe bruari.2021	Mengirimkan tabel revisi dan form uji expert	Silahkan pake TTD bapak untuk uji expert dan uji etik	
4.	Sabtu/20/Febr uari/2021 Jam 14.30 wita	Zoom meeting Bersama	Lanjut pengumpulan data	
5.	Jumat/12/Mare t/2021 Jam 15.00 wita	Bimbingan Master Tabel	Lanjut ke dosen analisa data	

6.	Senesi/5/April/ 2021 Jam 9.40 wita	Bimbingan tabel hasil analisa data	Lanjut bab 5-6	
7.	Senin/19/April/ /2021 Jam 11.30 wita	Zoom meeting dan bimbingan bab 5	Perbaiki tabel frkuensi di bab 5	
8.	Rabu/05/Mei/2 021 Jam 19.30 wita	Zoom meeting dan bimbingan bab 5-6	Perbaiki tabel sesuai panduan. Buatlah pembahasan yang sesuai dengan hasil yang didapatkan.	
9.	Selasa/13/Mei/ 2021 Jam 8.30 wita	Bimbinga WA revisi bab 5-7	Lanjut buat lengkap	
10.	Kamis/03/Juni /2021	Bimbingan lengkap dan abstrak	Abstrak penelitian sudah diterima, siapkan kelengkapan maju ujian kordinasi dengan pembimbing 2 untuk jadwal ujiannya.	















**Nama Mahasiswa** : Carmelita Gusmão Da Silva  
**Pembimbing 2** : Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep.,M.Kep  
**NIM** : 17C10074



No	Hari/Tanggal/ Jam	Kegiatan Bimbingan	Komentar/ Saran Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu/17/Febru ari/2021 Jam 10.00 wita	Pengumpulan revisi proposal	Ok, dari saya sudah cukup	
2.	Selasa/20/Apri l/2021 Jam 12.30 wita	Bimbingan Bab 5	Hasil ini sudah di konsul ke pembimbing 1. Tambahkan row ini pada lembar lanjutan hasil	
3.	Sabtu/24/April /2021 Jam 09.40 wita	Bimbingan Bab 5	Silahkan lanjut bab 6	
4..	Jumat/30/April /2021 Jam 9.30 wita	Bimbingan Bab 6	Silahkan dibahas secara detail terhadap setiap hasil data yang sudah anda kumpulkan Jelaskan kembali kenapa bisa terdapat perbedaan jenis kelamin responden yang besar ini.	
5.	Kamis/07/Mei/ 2021 Jam 10.00 wita	Bimbingan Revisi Bab 6	Kenapa memakai total sampling Apakah ini hasil data atau pembahasan	

6.	Kamis/13/Mei/ 2021 Jam 15.00 wita	Bimbingan Revisi Bab 6	Ini simpulan atau ulang hasil penelitian Silahkan di perbaiki dengan baik	
7.	Kamis/20/Mei/ 2021 Jam 16.00 wita	Bimbingan Revisi bab 6	Di bagian pembahasn silah buat sesuai sub Bab. Buatlah keterbatasan penelitian yang tidak akan membuat anda susah saat sidang	
8.	Sabtu/22/Mei/ 2021 Jam 14.00 wita	Bimbingan Revisi bab 7	Saran dibuat singkat, jelas dan aplikatif	
9.	Selasa/25/Mei/ 2021 Jam 11.00 wita	Bimbingan bab 7	Silahkan lanjut lenkapi	
10.	Kamis/03/Mei/ 2021 Jam 16.00 wita	Bimbingan final skripsi	Dari saya sudah cukup	

### DAFTAR HADIR BIMBINGAN SKRIPSI

















Pembimbing 1 : **Ns. I Ketut Alit Andianta,S,Pd. S.Kep.,MNS**



NO	Nama	Tanggal Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Rabu/03/Februari/2021		
2.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Jumat/05/Februari/2021		
3.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Minggu/07/Februari.2021		
4.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Sabtu/20/Februari/2021		
5.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Jumat/12/Maret/2021		
6.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Senin/5/April/2021		
7.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Senin/19/April/2021		
8.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Rabu/05/Mei/2021		
9.	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Selasa/13/Mei/2021		

<b>10.</b>	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Kamis/03/Juni/ 2021		
------------	------------------------------------------	------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

## DAFTAR HADIR BIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing 2 : Ns. I Putu Gde Yudara Sandra P., S.Kep.,M.Kep

NO.	Nama	Tanggal Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Carmelita Gusmão Da Silva	Rabu/17/Februari/2021		
2.	Carmelita Gusmão Da Silva	Selasa/20/April/2021		
3.	Carmelita Gusmão Da Silva	Sabtu/24/April/2021		
4.	Carmelita Gusmão Da Silva	Jumat/30/April/2021		
5.	Carmelita Gusmão Da Silva	Kamis/07/Mei/2021		
6.	Carmelita Gusmão Da Silva	Kamis/13/Mei/2021		
7.	Carmelita Gusmão Da Silva	Kamis/20/Mei/2021		
8.	Carmelita Gusmão Da Silva	Sabtu/22/Mei/2021		
9.	Carmelita Gusmão Da Silva	Selasa/25/Mei/2021		

<b>10.</b>	<b>Carmelita Gusmão Da Silva</b>	Kamis/03/Mei/2 021		
------------	------------------------------------------	-----------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------