

**HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN DEPRESI,  
KECEMASAN, DAN STRES PADA REMAJA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Muhammad Aris Saputra**

**NIM 21102151**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Hubungan Adiksi Game online Dengan Depresi, Kecemasan, dan Stres Pada Remaja* telah di uji dan di sahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Nama : Muhammad Aris Saputra

NIM : 21102151

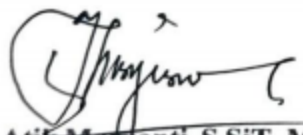
Hari, Tanggal : 16 Juli 2025

Program Studi : Ilmu Keperawatan

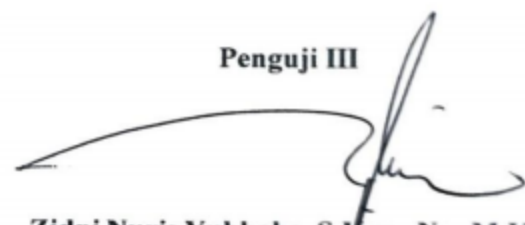
Ketua Penguji

  
Dr. Moh Wildan, A. Per.Pen, M.pd  
NIDN. 4021046801

Penguji II

  
Syska Atik Maryanti, S.SiT., M.Keb  
NIDN. 4017047801

Penguji III

  
Zidni Nuris Yuhbaba, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIDN. 072049001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,

Universitas dr. Soebandi

  
  
Al Nur Zannah, S.ST., M.Keb  
NIDN. 0719128902

## HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN DEPRESI, KECEMASAN, DAN STRES PADA REMAJA

### *THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND DEPRESSION, ANXIETY, AND STRESS IN ADOLESCENTS*

**Muhammad Aris Saputra<sup>1</sup>, Zidni Nuris Yuhbaba<sup>2</sup>**

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Universitas dr. Soebandi,

Email : [21102151@uds.ac.id](mailto:21102151@uds.ac.id)

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Universitas dr. Soebandi,

Email: [zidniyuhbaba@uds.ac.id](mailto:zidniyuhbaba@uds.ac.id)

Email Koresponden: [21102151@uds.ac.id](mailto:21102151@uds.ac.id)

**Received:**

**Accapted:**

**Publised:**

#### **Abstrak**

**Latar Belakang:** Kemajuan teknologi digital mendorong perubahan pola hiburan remaja, termasuk melalui *game online* yang mudah diakses. Penggunaan *game online* yang berlebihan tanpa kontrol diri dapat memicu gangguan mental seperti *gaming disorder*. Adiksi ini berpotensi meningkatkan risiko depresi, kecemasan, dan stres pada remaja. Penelitian bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara adiksi *game online* dengan depresi, kecemasan, dan stres pada remaja

**Metode :** Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi adalah siswa yang merupakan pemain *E-sport* di SMA Negeri 1 Tanggul, dengan total sampel 70 responden melalui metode *total sampling*. Tingkat adiksi *game online* diukur menggunakan Game Addiction Scale (GAS), sementara tingkat depresi, kecemasan, dan stres diukur dengan Depression Anxiety and Stress Scale (DASS). Analisis data dilakukan dengan distribusi frekuensi dan persentase (univariat), serta uji Rank Spearman Rho (bivariat).

**Hasil:** Sebanyak 54% responden memiliki tingkat adiksi *game online* normal. Sebagian besar responden menunjukkan tingkat depresi (48,6%) dan stres (45,7%) yang normal, serta tingkat kecemasan ringan (34,3%). Terdapat hubungan signifikan antara adiksi *game online* dengan depresi ( $p = 0,01$ ;  $r = 0,377$ ), adiksi *game online* dengan kecemasan ( $p = 0,00$ ;  $r = 0,415$ ), dan adiksi *game online* dengan stres ( $p = 0,02$ ;  $r = 0,370$ ).

**Kesimpulan:** Ada hubungan antara adiksi *game online* dengan depresi, kecemasan dan stres pada remaja. Semakin tinggi tingkat adiksi *game online* maka semakin tinggi tingkat depresi, kecemasan dan stres, dan sebaliknya. Oleh karena itu, sebagai solusi untuk mengatasi dampak dari adiksi *game online*, pendekatan *Transactional Model of Stress and Coping* dapat diterapkan sebagai intervensi yang efektif.

**Kata Kunci:** Adiksi *Game online*, Depresi, Kecemasan, stres