



## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT DEPRESI PADA REMAJA DI DESA GARAWANGI KUNINGAN

<sup>1</sup>Lia mulyati, <sup>2</sup>Andi Sutandi

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kuningan Garawangi  
<sup>2</sup>RSD 45 Kuningan

*liamulyati@stikku.ac.id*

### Abstrak

Fenomena *game online* menjadi trend masa kini. Dan Indonesia, pengguna *game onlinenya* 50% sudah tergolong pecandu. Kecanduan *game online* dapat membuat pemain beresiko mengalami gangguan mental seperti depresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja di tempat *game online* Desa Garawangi.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian analitik dengan rancangan *cross sectional* dengan responden penelitian berjumlah 71 orang yang sudah memenuhi kriteria yang sudah ditentukan yang diambil secara *accidental sampling*. Data penelitian diolah dan dianalisis menggunakan uji *Rank Spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 19 orang (26,7%) yang tidak mengalami kecanduan *game online*, 8 orang (42,1%) tidak mengalami depresi. Sedangkan responden yang mengalami kecanduan *game online* dari 52 orang (73,2%), sebagian besar mengalami depresi berat yaitu 27 orang (51.9%). Hasil analisis bivariante di dapatkan nilai  $p = 0,028$  dengan  $r = 0.261$ .

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan tingkat depresi pada remaja. Penanganan yang tepat yaitu dengan melibatkan orang tua, guru, perawat komunitas, serta penjaga warnet *game online* untuk memperhatikan anak bermain serta membatasi melakukan permainan yang berlebihan serta dapat mengalihkan dengan kegiatan yang lebih penting dan positif lainnya.

---

**Kata Kunci:** kecanduan, *game online*, depresi

