

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Berdasarkan hasil data RISKESDAS 2018, remaja kurus di Indonesia berusia 13-15 tahun prevalensinya yakni 6,8%, sedangkan remaja gemuk prevalensinya sebesar 11,2%. Remaja kurus berusia 16-18 tahun prevalensinya yakni 6,7%, sedangkan remaja gemuk prevalensinya sebesar 9,5%. Berdasarkan hasil studi pendahuluan penelitian didesa Pagesangan pada bulan Desember 2022, dari 8 remaja 7 remaja mengatakan bermain *game online*  $\geq 1$  jam hasil pengukuran antropometri diketahui 1 remaja memiliki status gizi normal dan 7 remaja memiliki status gizi kurang. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui hubungan asupan energi dan aktivitas fisik dengan status gizi putra pemain *game online* usia 10-18 tahun di Pagesangan RW 03 Surabaya.

**Metode:** Jenis penelitian ini adalah kuantitatif analitik dengan menggunakan rancangan cross sectional. Sasaran penelitian ini adalah putra pemain game online yang berusia 10-18 tahun sebanyak 56. Teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. *Recall* dilakukan dengan cara wawancara menggunakan lembar *form food recall 3x24 hour* sedangkan aktivitas fisik dilakukan dengan cara wawancara menggunakan Formulir *Physical Activity Level (PAL)* dan status gizi dengan indeks IMT/U dilakukan dengan pengukuran antropometri.

**Hasil:** Didapatkan hasil asupan energi defisit berat 37.5%, aktivitas fisik tergolong dalam kategori ringan 83.9%, dan status gizi baik 51.8%. Hasil uji statistik menggunakan *rank spearman* menyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara asupan energi dengan status gizi didapatkan hasil nilai  $p=0,043$ . Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas fisik dengan status gizi didapatkan hasil nilai  $p=0,083$ . Pada pemain *game online* memiliki aktivitas fisik yang ringan dengan status gizi baik

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan asupan energi dan status gizi pemain *game online* usia 10-18 tahun di Pagesangan RW 03 Surabaya.

**Kata Kunci :** Asupan Energi, Aktivitas Fisik dan Status Gizi