

**HUBUNGAN ANTARA STRES DENGAN DURASI BERMAIN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI SURABAYA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
Ignatius Yuda Dewangga
7103017024

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2021**

HUBUNGAN ANTARA STRES DENGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
derajat Sarjana Psikologi



Disusun Oleh:

Ignatius Yuda Dewangga

7103017024

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2021**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Ignatius Yuda Dewangga
NRP 7103017024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil tugas akhir/skripsi saya yang berjudul **“HUBUNGAN ANTARA STRES DENGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SURABAYA”**

Benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa tugas akhir/skripsi ini ternyata merupakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 23 Mei 2021
Yang menyatakan,



(Ignatius Yuda Dewangga)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Ignatius Yuda Dewangga
NRP : 7103017024

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:
**“HUBUNGAN ANTARA STRES DENGAN DURASI BERMAIN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI SURABAYA”**

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Mei 2021
Yang menyatakan,



(Ignatius Yuda Dewangga)

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA STRES DENGAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SURABAYA

OLEH:

Ignatius Yuda Dewangga

NRP: 7103017024

Telah dibaca, disetujui dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing utama: Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psi

NIDN : 0721087302

E-mail : jaka_s@ukwms.ac.id



Pembimbing kedua: Happy Cahaya Mulya, M.Psi, Psikolog

NIDN : 0703109401

E-mail : happycahaya@ukwms.ac.id



Surabaya, 23 Mei 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk
memenuhi Sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Psikologi
Pada Tanggal, 31 Mei 2021

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,



(Agnes Maria S, Grad. Dip. Ed., M. Psych., Ph.D)

Dewan Penguji:

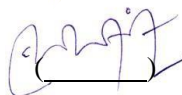
Ketua: Eli Prasetyo, M.Psi., Psikolog

()

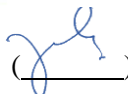
Sekretaris: Agnes Maria S, Grad. Dip. Ed., M. Psych., Ph.D

()

Anggota: Elisabet W. Hapsari, M.Psi, Psikolog

()

Anggota: Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0721087302

()

Anggota: Happy Cahaya Mulya, M.Psi, Psikolog
NIDN : 0703109401

()

HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman ini saya persembahkan pada Keluarga, dan para sahabat yang telah banyak memberikan bantuan serta dukungan kepada saya.

HALAMAN MOTTO

KEEP MOVING FORWARD

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas diberinya kelancaran dalam mengerjakan skripsi, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Selama proses pengerjaan skripsi ini tentu saja peneliti banyak mendapatkan dukungan oleh orang-orang terdekat. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya Ignatius Yuda Dewangga selaku peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus** yang selalu memberkati dan memudahkan jalan saya dalam menjalani kehidupan saya. Sehingga saya mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang harus saya selesaikan.
2. **Untuk Kedua Orang Tua Saya**, terima kasih sudah bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidup saya. Terima kasih sudah memberi dukungan dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya sangat bersyukur bisa terlahir sebagai anak kalian.
3. **Kedua dosen pembimbing saya** Bapak Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog dan Bapak Happy Cahaya Mulya, S.Psi., M.Psi., terima kasih telah membimbing saya dan memberikan masukan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. **Ketua penguji saya**. Ibu Eli Prasetyo, M.Psi., Psikolog terimakasih telah membantu memberi masukan dan meluangkan waktunya untuk penyelesaian skripsi saya.
5. **Anggota penguji saya**. Ibu Elisabet W. Hapsari, M.Psi, Psikolog terimakasih telah membantu dan meluangkan waktu untuk saya dengan revisi-revisi yang telah diberikan demi kesempurnaan laporan skripsi saya.
6. **Teruntuk sahabat-sahabat saya selama di kuliah Merry Christianti, Devira Kuntjahjono, Immanuel Edo, Arnold Beda, Ronaldo Marcellino, Beckham Johanis, Raynold, Dandi, Julius, Vincent, Wardoyo**, terima kasih telah mewarnai kehidupan perkuliahan saya dan terima kasih telah

membantu, mendukung, dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi saya.

7. **Teman-teman Angkatan 2017 Fakultas Psikologi.** Terimakasih telah menjadi bagian dari keluarga untuk saya selama menjalankan perkuliahan 8 semester ini.
8. **Teruntuk para partisipan.** Terimakasih telah bersedia membantu saya untuk mengisi kuisioner penelitian ini demi kelulusan saya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Manfaat Teoritis	5
1.5.2. Manfaat Praktis	5
BAB II: LANDASAN TEORI	6
2.1. Durasi Bermain <i>Game Online</i>	6
2.1.1. Pengertian Durasi Bermain <i>Game Online</i>	6
2.1.2. Faktor-faktor Remaja Bermain <i>Game Online</i>	6
2.2. Stres	7
2.2.1. Pengertian Stres	7
2.2.2. Aspek-aspek Stres	8
2.2.3. Alat Ukur Stres	9
2.3. Remaja	9
2.3.1. Pengertian Remaja	9
2.3.2. Ciri-ciri Remaja	10
2.4. Hubungan Antara Stres dengan Durasi Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja di Surabaya	11
2.5. Hipotesis	13
BAB III: METODE PENELITIAN	14

3.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	14
3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	14
3.2.1. Definisi Operasional Variabel Tergantung.....	14
3.2.2. Definisi Operasional Variabel Bebas.....	14
3.3. Populasi dan Teknik Sampling.....	14
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	15
3.4.1. Durasi Bermain <i>Game Online</i>	15
3.4.2. Skala Stres.....	16
3.5. Validitas dan Reliabilitas.....	16
3.5.1. Validitas Alat Ukur.....	16
3.5.2. Reliabilitas Alat Ukur.....	16
3.6. Teknik Analisis Data.....	17
3.7. Etika Penelitian.....	17
BAB IV: PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	19
4.1. Orientasi Kancah Penelitian.....	19
4.2. Persiapan Penelitian.....	19
4.3. Pelaksanaan Penelitian.....	20
4.4. Hasil Penelitian.....	20
4.4.1. Deskripsi Identitas Subjek Penelitian.....	20
4.4.2. Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	21
4.5. Reliabilitas dan Validitas.....	26
4.5.1. Uji Validitas.....	26
4.5.2. Uji Reliabilitas.....	26
4.6. Uji Asumsi.....	26
4.6.1. Uji Normalitas.....	26
4.6.2. Uji Linieritas.....	27
4.6.3. Uji Hipotesis.....	27
BAB V: PENUTUP.....	29
5.1. Bahasan.....	29
5.2. Simpulan.....	30
5.3. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Frekuensi Berdasarkan usia	21
Tabel 4.2 Rumus Kategorisasi.....	22
Tabel 4.3 Kategorisasi dan Batasan Nilai Stres	23
Tabel 4.4 Kategorisasi dan Batasan Nilai Durasi Bermain <i>Game Online</i>	24
Tabel 4.5 Tabulasi Silang stress dengan Durasi Bermain <i>Game Online</i>	25

Ignatius Yuda Dewangga (2021) “Hubungan Antara Stres Dengan Durasi Bermain Game Online Pada Remaja di Surabaya”. **Skripsi Sarjana Strata 1**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet dimana antar individu dapat berinteraksi dengan individu lain untuk menyelesaikan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual (Young, 2009). Stres merupakan kondisi yang disebabkan oleh interaksi antara individu dengan lingkungannya, kemudian menimbulkan persepsi jarak antara tuntutan-tuntutan yang berasal dari situasi yang bersumber pada sistem biologis, psikologis dan sosial dari individu tersebut (Serafino, 2010). Durasi merupakan lamanya waktu terjadinya suatu peristiwa, dimana seberapa lama individu melakukan suatu peristiwa (Chaplin, 2014). Lama durasi remaja dalam bermain *game* dapat disebabkan karena memiliki tingkat stres yang lebih tinggi daripada orang lain. Penelitian ini melibatkan 74 responden remaja se-Surabaya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan skala DASS untuk mengukur stres remaja dan pertanyaan terbuka guna mengukur durasi bermain *game online*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara durasi bermain *game online* dengan stres pada remaja di Surabaya yang berarti terdapat hubungan yang signifikan pada kedua variabel dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($\text{sig} < 0,05$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,282. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara stres dengan durasi bermain *game online* pada remaja di Surabaya.

Kata Kunci: *Game online*, Stres, Remaja

Ignatius Yuda Dewangga (2021) "*The Relationship Between Stress and Duration of Playing Online Game Among Adolescents in Surabaya*". Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology, Widya Mandala Catholic University of Surabaya.

Abstract

The online game is a game that uses internet network where individuals can interact with other individuals to complete missions, and achieve the highest scores in the virtual world (Young, 2009). Stress is a condition caused by the interaction between individuals and their environment, which then creates a perception of distance between the demands that come from situations originating in the biological, psychological, and social systems of individuals (Serafino, 2010). Duration is the length of time an event occurs, particularly how long an individual attend an event (Chaplin, 2014). The duration of adolescents' playing games may indicate higher stress levels of an individual compared to other people. This study involved 74 adolescent respondents from Surabaya. Sampling technique in this study was purposive sampling. Data collection was gathered using the DASS scale to measure adolescent stress and open-ended questions to measure duration of playing online games. The results of hypothesis testing indicate that there was a positive relationship between duration of playing online games and stress among adolescents in Surabaya, which means that there is a significant relationship between the two variables with a significance value of 0.001 ($sig < 0.05$) with a correlation coefficient of 0.282. Thus, it can be concluded that there was a relationship between stress and duration of playing online games among adolescents in Surabaya.

Keywords: Online Games, Stress, Adolescent