

**PENGARUH TINGKAT STRES TERHADAP
KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI JAKARTA**



Oleh:

HANZEL HUSSAINI

(1801619054)

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

“Pengaruh Tingkat Stres terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* pada Remaja di Jakarta”

Nama Mahasiswa : Hanzel Hussaini
 Nomor Registrasi : 1801619054
 Jurusan/Program Studi : Psikologi
 Tanggal Ujian : 12 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II







Vinna Ramadhany Sy, M.Psi
 NIP. 199004222020122012



Anggi Mayangsari, M.Psi
 NIP. 199505312022032017

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi. (Penanggungjawab)*		07/07/23
Dr. Gungum Gumelar F. R., M.Si. (Wakil Penanggungjawab)**		27/07/23
Dr. phil. Zarina Akbar M.Psi. (Ketua penguji)***		27 Juli 2023
Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd. (Anggota)****		27 Juli 2023
Ernita Zakiah, M.Psi. (Anggota)****		27 Juli 2023

Catatan:

*Dekan FPPsi

**Wakil Dekan I

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Hanzel Hussaini

Nomor Induk Mahasiswa : 1801619054

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul **“Pengaruh Tingkat Stres terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* pada Remaja di Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei 2023 sampai dengan Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan apabila pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang Membuat
Pernyataan



Hanzel Hussaini



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hanzel Hussaini
NIM : 1801619054
Fakultas/Prodi : Pendidikan Psikologi/Psikologi
Alamat email : hanzelhussaini92@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Tingkat Stres terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* pada Remaja di Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 September 2023

Penulis



(Hanzel Hussaini)

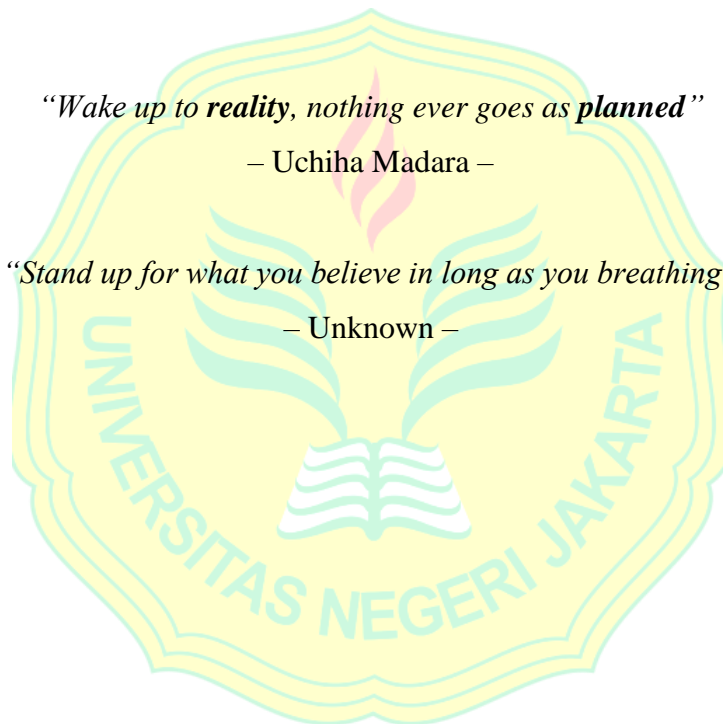
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Wake up to **reality**, nothing ever goes as **planned**”*

– Uchiha Madara –

“Stand up for what you believe in long as you breathing”

– Unknown –



Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu saya, seluruh keluarga saya, serta teman-teman saya yang turut berperan dalam perjalanan kuliah saya.

HANZEL HUSSAINI

**PENGARUH TINGKAT STRES TERHADAP KECENDERUNGAN ADIKSI
GAME ONLINE PADA REMAJA DI JAKARTA**

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi

Universitas Negeri Jakarta

2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tingkat stres terhadap adiksi *game online* pada remaja di Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Responden dalam penelitian ini sebanyak 143 remaja. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Perceived Stress Scale* untuk mengukur variabel stres dan *Online Game Addiction Questionnaire* untuk mengukur variabel adiksi *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan berkoefisien regresi positif antara variabel stres dan adiksi *game online* pada remaja di Jakarta. Pengaruh yang diberikan oleh stres terhadap adiksi *game online* yaitu sebesar 3,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: stres, adiksi *game online*, remaja

HANZEL HUSSAINI

**THE EFFECT OF STRESS TOWARDS TENDENCY OF ONLINE GAME
ADDICTION ON ADOLESCENT IN JAKARTA**

Ungraduate Thesis

Jakarta: *Psychology Study Program, Faculty of Psychology Education
State University of Jakarta*

2023

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of stress towards online game addiction on adolescent in Jakarta. This research conducted using quantitative approach and use purposive sampling technique. The respondents in this research were 143 adolescent. The instrument used to measure stress variable in this research were Perceived Stress Scale and the instrument used to measure online game addiction were Online Game Addiction Questionnaire. The result indicates that there was a significant effect and positive regression coefficient between stress and online game addiction on adolescent in Jakarta. The effect given by stress to online game addiction is 3,5% and the rest is given by other variables.

Keywords: stress, online game addiction, adolescent

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala kemudahan, karunia, dan rahmat yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Tingkat Stres terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* pada Remaja di Jakarta**” ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya peran dan bimbingan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Maka dari itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, di antaranya:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D., selaku Wakil Dekan II Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr.phil. Zarina Akbar, M.Psi., selaku Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Vinna Ramadhany Sy, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang selama ini sudah sangat sabar membimbing dan meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini
7. Ibu Anggi Mayangsari, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang selama ini memberi dukungan, membimbing, dan membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.

8. Bapak Herdiyan Maulana, PhD., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini telah memberi arahan dan nasihat kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
9. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan banyak wawasan dan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama perkuliahan.
10. Seluruh Staf Administrasi dan Karyawan Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu peneliti dalam segala proses administrasi selama perkuliahan.
11. Ibu dan kedua Kakak peneliti tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara moral ataupun materi.
12. Keluarga besar peneliti yang juga selalu mendoakan dan memberi dukungan.
13. Para *gamers* yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
14. Kelas Internasional yang anggotanya yaitu Ariobimo Syafiq, Bernanda Zakki Insani, Gilbert Effraem Souhoka, Hisyam Habiburrohman, Muhammad Rifqi Revanza, Tsabit Naufal, dan Zikri Adika Putra yang telah menemani peneliti sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas segala dukungan dan hiburan setiap harinya.
15. Michelle Marietta Sarajar yang telah berperan besar dalam perkembangan karakter peneliti selama menjalani perkuliahan.
16. Teman-teman angkatan 2019 yang saling memberi bantuan ketika menjalani penelitian dan memberikan kenangan indah selama kuliah di Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan tulisan ini.

Akhir kata, peneliti ucapkan banyak terima kasih dan berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan baru.

Jakarta, 4 Juli 2023

Hanzel Hussaini

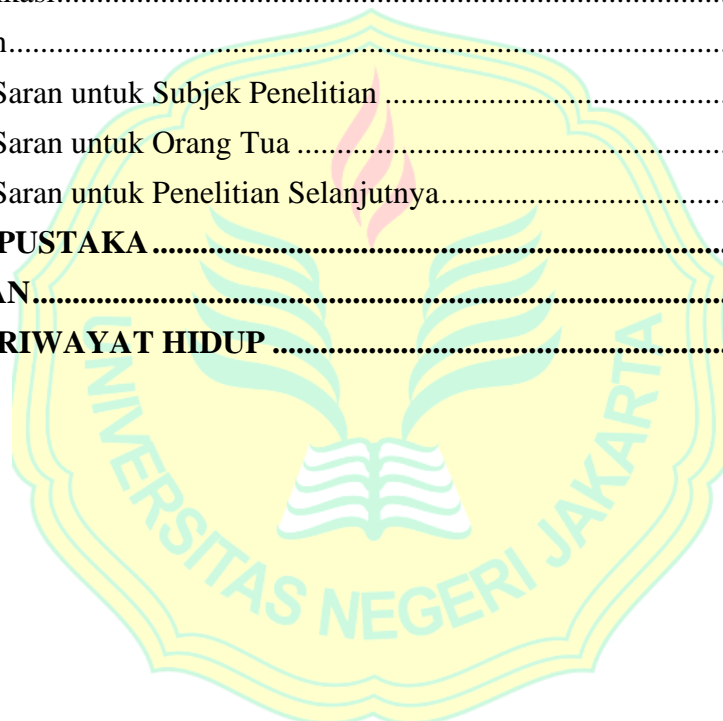


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoretis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Adiksi <i>Game online</i>	6
2.1.1 Definisi Adiksi <i>Game Online</i>	6
2.1.2 Aspek-Aspek Adiksi <i>Game online</i>	7
2.1.3 Gejala-Gejala Adiksi <i>Game Online</i>	8
2.1.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Adiksi <i>Game Online</i>	9
2.2 Stres.....	11
2.2.1 Definisi Stres.....	11
2.2.2 Aspek-Aspek Stres	11
2.2.3 Gejala Stres	12
2.2.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Stres	13

2.2.5 Tingkat Stres	14
2.3 Remaja.....	15
2.3.1 Definisi Remaja.....	15
2.3.2 Karakteristik Remaja.....	15
2.3.3 Tugas-Tugas Perkembangan Remaja.....	17
2.4 Hubungan Adiksi <i>Game online</i> Dengan Tingkat Stres	17
2.5 Kerangka Konseptual.....	18
2.6 Hipotesis.....	18
2.7 Hasil Penelitian Yang Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Tipe Penelitian	20
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	20
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	20
3.2.2 Definisi Konseptual.....	20
3.2.3 Definisi Operasional.....	21
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel.....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.4.1 Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	22
3.4.2 Instrumen Stres	23
3.5 Proses Adaptasi Instrumen.....	24
3.5.1 Online Game Addiction Questionnaire.....	24
3.6 Uji Coba Instrumen.....	25
3.6.1 Uji Coba Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	25
3.6.2 Uji Coba Instrumen Stres	27
3.7 Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Gambaran Responden Penelitian	31
4.1.1 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	31
4.1.2 Gambaran Responden Berdasarkan Domisili	32
4.2 Prosedur Penelitian.....	32
4.2.1 Persiapan Penelitian	32
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	34
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	34
4.3.1 Data Deskriptif Variabel Adiksi <i>Game Online</i>	34

4.3.2 Data Deskriptif Variabel Stres	35
4.3.3 Kategorisasi Skor Variabel Stres	36
4.3.4 Uji Normalitas.....	37
4.3.5 Uji Linearitas.....	37
4.3.6 Uji Korelasi	37
4.3.7 Uji Hipotesis	38
4.4 Pembahasan.....	40
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	42
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Implikasi.....	43
5.3 Saran.....	43
5.3.1 Saran untuk Subjek Penelitian	44
5.3.2 Saran untuk Orang Tua	44
5.3.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Blueprint Alat Ukur Adiksi <i>Game Online</i>	23
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Alat Ukur Tingkat Stres	24
Tabel 3.3. Koefisien Reliabilitas Guilford	25
Tabel 3.4. Uji Validitas <i>Item</i> Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	26
Tabel 3.5. Uji Reliabilitas Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	26
Tabel 3.6. Blueprint Akhir Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	27
Tabel 3.7. Uji Validitas <i>Item</i> Instrumen Stres.....	27
Tabel 3.8. Uji Reliabilitas Instrumen Stres	28
Tabel 3.9. <i>Blueprint</i> Akhir Instrumen Stres	28
Tabel 4.1. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Tabel 4.2. Data Responden Berdasarkan Domisili	32
Tabel 4.3. Data Deskriptif Variabel Adiksi <i>Game Online</i>	34
Tabel 4.4. Data Deskriptif Variabel Stres	35
Tabel 4.5. Kategorisasi Skor <i>Perceived Stress Scale</i>	36
Tabel 4.6. Kategorisasi Skor Variabel Stres	36
Tabel 4.7. Uji Linearitas.....	37
Tabel 4.8. Uji Korelasi	38
Tabel 4.9. ANOVA	38
Tabel 4.10. <i>Model Summary</i>	39
Tabel 4.11. <i>Coefficients</i>	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar Kerangka Konseptual..... 18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	50
Lampiran 2. Gambaran Responden.....	51
Lampiran 3. Uji Statistika	53
Lampiran 4. Kuesioner Penelitian.....	55
Lampiran 5. Instrumen Online Game Addiction Questionnaire	57
Lampiran 6. Instrumen Perceived Stress Scale	60
Lampiran 7. Surat Validasi <i>Expert Judgement</i>	62

