



STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

**HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME
PEMAIN SAUSAGEMAN INDONESIA**

TAHUN 2024

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan

DOMINICA DHEA DEVIANI

1902035

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA

TAHUN 2024

NASKAH PUBLIKASI

HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME
PEMAIN SAUSAGEMAN INDONESIA
TAHUN 2024

Disusun oleh:

DOMINICA DHEA DEVIANI

1902035

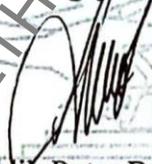
Telah melalui Sidang Skripsi pada 20 Juni 2024

Ketua Penguji



(Indah Prayesti, S.Kep., Ns.,
M. Kep)

Penguji I



(Erik Adik Putra Bambang
Kurniawan, S.Kep., Ns., MSN)

Penguji II



(Reni Puspitasari, S.Kep., Ns.,
MSN)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana

Keperawatan




Indah Prayesti, S.Kep., Ns.,
M. Kep

HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME

PEMAIN SAUSAGEMAN INDONESIA

TAHUN 2024

Dominica Dhea Deviani¹, Reni Puspitasari, S.Kep., Ns., MSN²

ABSTRAK

Dominica Dhea. “Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain Game Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024”

Latar Belakang: Kegiatan bermain *game online* yang pada awalnya menjadi strategi coping terhadap stressor, dapat menjadi pemicu kecanduan dalam bermain *game online*.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* jumlah sampel sebanyak 50 responden. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner yang dibagikan melalui *google form*. Analisa data yang digunakan adalah uji *statistic* korelasi *Spearman Rank*.

Hasil: Hasil uji *statistic* yang telah dilakukan dengan uji *statistic spearman rank* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0.05$, didapatkan nilai *p-value* (0.981).

Kesimpulan: Tidak ada hubungan signifikan antara tingkat stres dengan intensitas bermain *game*.

Saran: Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti dengan populasi yang lebih banyak dikalangan pemain *game online* lainnya.

Kata Kunci: tingkat stress - intensitas bermain game - skripsi + 127 halaman + 12 tabel + 2 skema.

Kepustakaan: 2012-2023

***Relationship between Stress Level and Intensity of Playing Games
of Indonesian Sausageman Players in 2024***

Dominica Dhea Deviani¹, Reni Puspitasari, S.Kep., Ns., MSN²

ABSTRACT

Dominica Dhea. "Relationship between Stress Level and Intensity of Playing Games of Indonesian Sausageman Players in 2024"

Background: Online gaming activities, which were initially a coping strategy for stressors, can become a trigger for addiction in playing online games.

Methods: This study used a correlational quantitative design with a cross-sectional approach. Sampling using total sampling technique, the number of samples was 50 respondents. The measuring instrument used was a questionnaire distributed via google form. The data analysis used is the Spearman Rank correlation statistical test.

Results: The results of statistical tests that have been carried out with the spearman rank statistical test with a significance level of $\alpha = 0,05$, obtained a p-value (0.981) which means that there is no relationship between stress levels and the intensity of playing games of Indonesian 2024 sausageman players.

Conclusion: There is no significant relationship between stress level and game playing intensity.

Suggestion: Future researchers are advised to examine with a larger population among other online game players.

Keywords: stress leve -, gaming intensity - thesis 127 pages + 12 tables + 2 schemes.

Library: 2012-2023

PENDAHULUAN

Bermain *game online* dengan intensitas yang berlebihan akan berdampak buruk karena akan lebih mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* dan tidak menghiraukan hal-hal yang lain seperti mandi, makan, beribadah, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*, dan juga akan sangat berpengaruh pada tingkat emosional karena meliputi rasa sedih, bahagia, takut, mudah marah, dan putus asa, sehingga menyebabkan para remaja yang bermain *game online* mengalami kecerdasan emosi yang rendah dan akan berdampak menjadi pemarah, bertindak agresif dan tidak sabar serta memiliki tujuan hidup dan cita-cita yang tidak jelas, kurang peka terhadap perasaan diri sendiri dan orang lain, tidak dapat mengendalikan perasaan dan mood yang negatif, mudah terpengaruh oleh perasaan negatif, memiliki konsep diri yang negatif atau rendah. (Zulfa Naafiatul Miftah, 2022)

Peneliti melakukan studi awal melalui *online* dengan para pemain Sausageman Indonesia sebanyak 50 orang yang aktif bermain *game* Sausageman pada *guild* atau *team* komunitas bernama DnD (*DoNotDisturb*). Dari hasil studi awal didapatkan data intensitas bermain *game* pemain adalah >8 jam sebanyak 7 orang, 6-7jam sebanyak 6 orang, 3-5 jam sebanyak 20 orang, 1-2jam sebanyak 13 orang, dan <1 jam sebanyak 8 orang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan tingkat stress dengan intensitas bermain *game online*, apakah akan mengurangi tingkat stres mereka, akan menambah tingkat stress mereka, atau bahkan tidak ada hubungan diantaranya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yaitu kuantitatif korelasional dengan menggunakan pendekatan *cross-sectional* dan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Teknik

pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 50 responden pemain *sausageman* Indonesia tahun 2024. Metode pengumpulan data menggunakan uji *spearman rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	32	64%
Perempuan	18	36%
Total	50	100%

Sumber: Data primer terolah, 2024

Analisis: Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 32 responden (64%) dan Sebagian kecil responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 responden (36%).

Tabel 2. Distribusi Frekuesnsi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Usia	Frekuensi	Presentase (%)
<20 Tahun	5	10%
>20 tahun	45	90%
Total	50	100%

Sumber: Data primer terolah, 2024

Analisis: Berdasarkan table 6 diatas menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia sebagian besar responden berusia >20 tahun berjumlah 45 responden (90%), dan paling sedikit responden berusia <20 tahun berjumlah 5 responden (10%).

Tabel 3. Distribusi Frekuesnsi Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain *Game* Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Durasi Bermain Game	Frekuensi	Presentase (%)
>8 jam	8	16%
6-7 jam	6	12%
3-5 jam	21	42%
1-2 jam	12	24%
<1 jam	3	6%
Total	50	100%

Sumber: Data primer diolah, 2024

Analisis: Berdasarkan tabel 7 diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan durasi bermain *game* terbanyak adalah 3-5 jam yaitu 21 responden (42%), sedangkan responden dengan durasi paling sedikit <1 jam yaitu 3 responden (6%).

2. Analisis Univariat

a. Tingkat Stres

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Stres Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Tingkat Stres	Frekuensi	Presentase (%)
Normal	15	30%

Stres Ringan	19	38%
Stres Sedang	11	22%
Stres Berat	4	8%
Stres Sangat Berat	1	2%
Total	50	100%

Sumber: Data primer terolah, 2024

Analisis: Berdasarkan tabel 8 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden penelitian berdasarkan tingkat stress adalah stress ringan 19 responden (38%), sedangkan tingkat stress yang paling sedikit yaitu stress sangat berat 1 responden (2%).

b. Intensitas Bermain Game

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game* Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Intensitas Bermain <i>Game</i>	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	10	20%
Sedang	39	78%
Tinggi	1	2%
Total	50	100%

Sumber: Data primer terolah 2024

Analisis: Berdasarkan tabel 9 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden penelitian berdasarkan intensitas bermain *game* adalah sedang 39 responden (78%), sedangkan intensitas bermain *game* paling sedikit yaitu tinggi 1 responden (2%).

3. Analisis Bivariat

Tabel 6. Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain *Game* Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024

Tingkat Stres	Intensitas Bermain <i>Game</i>			Total	<i>P-value</i>	α
	Rendah	Sedang	Tinggi			
	f	f	f			
Normal	3	12	0	15	0,981	0,05
Ringan	3	16	0	19		
Sedang	2	9	0	11		
Berat	2	2	0	4		
Sangat Berat	0	0	1	1		
Total	10	39	1	50		

Sumber: Data primer terolah, 2024

Analisis: Tabel ini menunjukkan bahwa tingkat stress terbanyak adalah kategori ringan 19 responden, sedangkan intensitas bermain *game* terbanyak adalah kategori sedang dengan jumlah responden 39 responden. Dari 50 responden tingkat stress, sebagian besar responden dalam kategori ringan berjumlah 19 responden, kategori normal berjumlah 15 responden, kategori sedang berjumlah 11 responden, kategori berat berjumlah 4 responden dan kategori sangat berat berjumlah 1 responden. Dari 50 responden intensitas bermain *game*, sebagian besar responden dengan kategori sedang 39 responden, kategori rendah 10 responden dan kategori tinggi 1 responden. Hasil uji *statistic spearman rank* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$, didapatkan nilai *p-value* (0.981) yang berarti tidak ada hubungan tingkat stress dengan intensitas bermain *game* pemain *sausageman* Indonesia 2024.

B. Pembahasan

Tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik jenis kelamin laki-laki terbanyak yaitu 32 responden (64%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 18 responden (36%) dari 50 responden. Hal tersebut didukung oleh penelitian Santoso dan Purnomo (2017) yang mengatakan bahwa remaja khususnya laki-laki memiliki peluang besar untuk bermain *game online* dikarenakan laki-laki menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan game online yang lebih tinggi di banding dengan perempuan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya dengan jumlah responden terbanyak yang memainkan game online mayoritas berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 72,7%. Asumsi peneliti dari jumlah responden laki-laki yang mendominasi menyatakan lebih banyak laki-laki yang menggunakan waktunya untuk bermain *game online* karena laki-laki lebih menunjukkan ketertarikannya terhadap *game online*.

Tabel 2 menunjukkan hasil karakteristik responden berusia >20 tahun dengan jumlah 45 responden, sedangkan responden berusia <20 tahun berjumlah 5 responden. Asumsi peneliti bahwa usia >20 tahun dimana mereka lebih senang melakukan aktivitas atau menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan kegiatan lainnya. Biasanya digunakan oleh remaja dibandingkan orang dewasa, hal tersebut didukung karena masa remaja merupakan masa transisi dan adaptasi yang seringkali mudah untuk dipengaruhi oleh sesuatu yang baru dan menarik perhatian atau dapat dikatakan rasa ingin tahu mengenai hal baru tinggi.

Tabel 3 menunjukkan hasil karakteristik durasi bermain game mendominasi 3-5 jam yaitu 21 responden, sedangkan responden dengan durasi paling sedikit <1 jam yaitu 3 responden. Hal ini terlihat dari laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023. Menurut laporan tersebut, dari 8.510 orang yang disurvei, hanya ada 23,29% yang pernah bermain game online. Asumsi peneliti bahwa durasi

bermain game online dilakukan pada malam hari karena pada malam hari seseorang melakukan bermain game untuk beristirahat atau melepas penat saat seharian melakukan aktivitas atau kegiatan pada siang hari, maka dari situ seseorang lupa akan durasi bermain game sehingga bermain game 3-5 jam/hari.

Tabel 4 menunjukkan hasil sebagian besar responden penelitian berdasarkan tingkat stress adalah stress ringan 19 responden, sedangkan tingkat stress yang paling sedikit yaitu stress sangat berat 1 responden. Penelitian tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, dengan 70 responden berusia 18 – 22 tahun menunjukkan bahwa tingkat stress pada remaja 8,6% pada tingkat tinggi, 84,3% pada tingkat sedang dan 7,1% rendah. Asumsi peneliti bahwa pemain atau responden melakukan coping stres dengan bermain game dikarenakan untuk mengendalikan emosi dan menurunkan perasaan negatif yang muncul akibat stres tanpa ada tuntutan dari dalam maupun luar yang mampu meningkatkan stress.

Tabel 5 menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden penelitian berdasarkan intensitas bermain game adalah sedang 39 responden, sedangkan intensitas bermain game paling sedikit yaitu tinggi 1 responden. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syarifudin, pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa 55% mahasiswa memiliki intensitas bermain game online yang tinggi. Asumsi peneliti banyaknya pemain yang memiliki intensitas bermain game online disebabkan karena faktor lingkungan dan pengaruh dari teman sebaya.

Tabel 6 menunjukkan hasil berdasarkan uji *spearman rank* didapatkan hasil nilai *p-value* (0.981) yang berarti tidak ada hubungan tingkat stress dengan intensitas bermain game pemain *sausageman* Indonesia 2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sesuai hasil yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain *Game* Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024, maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik jenis kelamin laki-laki 32 responden (64%) dari total 50 responden. Hasil karakteristik responden berusia >20 tahun dengan jumlah 45 responden (90%) dari total 50 responden. Hasil karakteristik durasi bermain game 3-5 jam yaitu 21 responden (42%) dari total 50 responden. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden penelitian berdasarkan tingkat stress adalah stress ringan 19 responden (38%) dari total 50 responden. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden penelitian berdasarkan intensitas bermain game adalah sedang 39 responden (78%) dari total 50 reponden. Penelitian ini telah dilakukan dan didapatkan hasil nilai *p-value* (0.981) yang berarti tidak ada hubungan tingkat stress dengan intensitas bermain *game* pemain *sausageman* Indonesia 2024.

B. Saran

1. Bagi komunitas DND (*Do Not Disturb*)

Hasil penelitian ini diharapkan komunitas atau pemain *sausageman* Indonesia dapat menjaga durasi dan intensitas dalam bermain *game online* dan lebih memanfaatkan waktu untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat dan positif.

2. Bagi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Disarankan untuk dijadikan sumber informasi mengenai tingkat stress dan kecanduan *game*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti dengan populasi yang lebih banyak dikalangan pemain *game online* lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Ibu Nurlia Ikaningtyas, S.Kep.Ns., M.Kep.Sp Kep.MB., Ph.D.NS selaku Ketua STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
2. Ibu Ethic Palupi, S. Kep., Ns., MNS selaku Wakil Ketua Bidang Akademik STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
3. Ibu Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M. Kep selaku Ketua Prodi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta dan selaku Ketua Penguji.
4. Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Koordinator Skripsi.
5. Bapak Erik Adik Putra Bambang Kurriawan., S.Kep., Ns., MSN selaku Penguji 1.
6. Ibu Reni Puspitasari, S.Kep., Ns., MSN. selaku Dosen Pembimbing.
7. Ibu Santahana Febrianti, S.Kep., Ns., MSN, selaku pembimbing akademik.
8. Muhammad Arie Kusumah, S. Kom, selaku ketua komunitas DND (*Do Not Disturb*).
9. Tuhan Yesus Kristus yang sangat baik teramat baik karena kasih, pertolongan, dan penyertaannya nyata dalam hidup saya.
10. Seluruh anggota *guild* komunitas DND (*Do Not Disturb*) yang telah membantu dalam pengisian kuesioner penelitian saya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Irmawati, D. K. (2021). Gambaran Kecanduan Game Gnlne pada Mahasiswa Stikes SANTA Elisabeth Medan Tahun 2021. JEES (Journal of English Educators Society), 1(2), 71–82.
2. Januar J. Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. 2017;1 – 89
3. Prasetyo pindo wikan. Hubungan Kecenderungan Bermain Game online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja. 2021
4. Zulfa Naafiatul Miftah. (2022). *Pengaruh Intensitas bermain game berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi UIN Walisongo Semarang*. 1-59

STIKES BETHESDA YAKKUM