



**SKRIPSI**

**HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN INTENSITAS**

**BERMAIN GAME PEMAIN SAUSAGEMAN INDONESIA**

**TAHUN 2024**

**DOMINICA DHEA DEVIANI**

**1902035**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA**

**YAKKUM YOGYAKARTA**

**TAHUN 2024**

**HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME**

**PEMAIN SAUSAGEMAN INDONESIA**

**TAHUN 2024**

**SKRIPSI**

**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**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain *Game* Pemain *Sausageman* Indonesia Tahun 2024” yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan institusi maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yaitu pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 6 Maret 2024



(Dominica Dhea Deviani)

**HALAMAN PERSETUJUAN**


**SKRIPSI**

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

**Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan disetujui untuk  
dilaksanakan Sidang Skripsi**

**Yogyakarta, 3 Juni 2024**

**Pembimbing**



**Reni Puspitasari, S.Kep., Ns., MSN**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Sidang Pada

20 Juni 2024

**Ketua Penguji**

Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M. Kep

**Penguji I**

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

**Penguji II**

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

**Mengesahkan,  
Ketua STIKES Bethesda Yakkum  
Yogyakarta**

**Mengetahui,  
Ketua Prodi Sarjana Keperawatan  
STIKES Bethesda Yakkum  
Yogyakarta**



**Nurlia Ikaningtyas, S.Kep.Ns., M.Kep.Sp  
Kep.MB., Ph.D.NS.**

**Indah Prawesti, S.Kep., Ns., M. Kep**

## MOTTO

### *In the Name Of Jesus Christ*

“Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia”

(Kolose 3:23)

“Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia memberikan kekekalan dalam hati mereka. Tetapi manusia tidak dapat menyelami pekerjaan yang dilakukan Allah dari awal sampai akhir.”

(Pengkhotbah 3:11)

“Be strong and courageous. Do not be afraid or terrified because of them, for the LORD your God goes with you; he will never leave you nor forsake you.”

(Deuteronomy 31:6)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”

(Ayub 42:2)

“Jangan takut, percaya saja”

(Markus 3:36)

## PERSEMBAHAN

### Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus yang sangat baik teramat baik karena kasih, pertolongan, dan penyertaan-Nya nyata dalam hidup saya, sehingga saya dapat memperoleh gelar S.Kep.
2. Diri saya, Dominica Dhea Deviani. Sudah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini, melewati berbagai senang sedih menangis dan tertawa. Sehingga tugas akhir ini dapat dikerjakan dan selesai.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Reni Puspitasari, S.Kep.,Ns.,MSN. Sudah menjadi pembimbing yang sangat baik, terima kasih sudah membimbing saya dari awal proses judul hingga ditahap penyusunan skripsi ini, terima kasih sudah memberikan semangat, sabar menunggu proses saya yang tidak cepat, mengingatkan untuk terus berproses.
4. Keluarga saya, terutama orang tua saya yang terkasih (bapak Dominicus Trikuryanta dan ibu Petra Ariani) yang selalu mendoakan, sabar dalam menasehati dan memenuhi segala kebutuhan saya dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih juga untuk kakak-kakak dan adik saya yang sudah memberikan *support* kepada saya.
5. Laki-laki (A) yang hadir untuk menyemangati, menemani, dan selalu mensupport saya demi kelancaran skripsi ini kurang lebih 4 bulan.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dan tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

## 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



## **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*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan berkat-Nya. Segala hormat kemuliaan yang tak terhingga ditujukan kepada Tuhan yang telah memberikan berkat, anugerah dan penguatan yang luar biasa selama menjalani proses pembuatan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain *Game* Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Program Sarjana Keperawatan di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

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 Kurniawan., 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 penyertaan-Nya nyata dalam hidup saya.
10. Seluruh anggota *guild* komunitas DND (*Do Not Disturb*) yang telah membantu dalam pengisian kuesioner penelitian saya.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti meminta saran dan kritikan yang membangun demi perbaikan selanjutnya. Tuhan memberkati.

Yogyakarta, 6 Maret 2024

Peneliti,



Dominica Dhea Deviani

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI .....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Stress .....	13
2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	23
B. Kerangka Teori.....	33
C. Kerangka Konsep.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35

E. Asumsi .....	35
F. Variabel Penelitian .....	35
1. Definisi Konseptual .....	36
2. Definisi Operasional .....	36
BAB III .....	38
METODE PENELITIAN .....	38
A. Desain Penelitian .....	38
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel .....	38
1. Populasi .....	38
2. Sampel .....	38
D. Instrumen Penelitian .....	39
1. Kisi-kisi Umum .....	40
2. Kisi-kisi Khusus .....	41
E. Uji Validitas dan Uji Reabilitas .....	42
1. Uji Validitas .....	43
2. Uji Reliabilitas .....	43
F. Etika Penelitian .....	44
G. Prosedur Pengumpulan Data .....	47
1. Tahap Persiapan .....	47
2. Tahap Pelaksanaan .....	48
3. Tahap Akhir .....	49
H. Analisis Data .....	49
1. Pengelolaan Data .....	50
2. Analisa Data .....	52
BAB IV .....	55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	55
A. Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan .....	61
C. Keterbatasan Penelitian .....	68
BAB V .....	69
PENUTUP .....	69

A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	76

STIKES BETHESDA YAKKUM

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 2. Definisi Operasional .....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Umum.....	41
Tabel 4. Kisi-kisi Khusus .....	42
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024 .....	55
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024.....	56
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024 .....	57
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Stres Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024.....	58
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024.....	59
Tabel 10. Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain Game Pemain Sausageman Indonesia Tahun 2024.....	60

STIKES BETHESDAYAKUM

## DAFTAR SKEMA

Skema 1. Kerangka Teori.....	33
Skema 2. Kerangka Konsep .....	34

STIKES BETHESDA YAKKUM



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pengajuan Topik Skripsi
- Lampiran 2. Surat Ethical Clearance
- Lampiran 3. Uji Turnitin
- Lampiran 4. Informed Consent
- Lampiran 5. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 6. Hasil Analisis Data Penelitian
- Lampiran 7. Tabel Olahan Data
- Lampiran 8. Jadwal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 9. Tabel Product Moment
- Lampiran 10. Uji Validitas dan Reliabilitas

STIKES BETHESDA YAKKUM