

**HUBUNGAN TINGKAT DEPRESI, CEMAS, DAN STRES  
DENGAN INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME*  
SEBAGAI STRATEGI *COPING* PADA MAHASISWA  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH PALEMBANG**



**SKRIPSI**

**Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Kedokteran (S.Ked)**

**Oleh:**

**Rivaldy Pratama**

**NIM 70 2016 079**

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

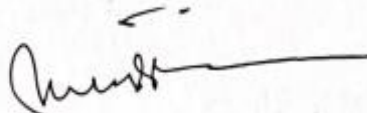
### HUBUNGAN TINGKAT DEPRESI, CEMAS, STRES DENGAN INTENSITAS BERMAIN *VIDEO GAME* SEBAGAI STRATEGI *COPING* PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

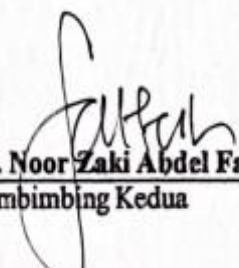
Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Rivaldy Pratama**  
NIM 702016079

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Kedokteran (S. Ked)

Pada tanggal 11 Januari 2020

Menyetujui :

  
dr. Meidian Sari, Sp.KJ  
Pembimbing Pertama

  
dr. Noor Zaki Abdel Fatah  
Pembimbing Kedua

  
Dekan  
Fakultas Kedokteran  
  
dr. Yanti Rosita, M.Kes  
NBM/ NIDN. 1079954/0204076701

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menerangkan bahwa:

1. Karya Tulis Saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di universitas Muhammadiyah Palembang, maupun Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam Karya Tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik atau sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Palembang, 11 Januari 2020  
Yang membuat pernyataan



(Rivaldy Pratama)  
NIM 702016079

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

Dengan penyerahan naskah artikel dan *softcopy* berjudul: Hubungan Tingkat Depresi, Cemas, Stres Dengan Intensitas Bermain *Video Game* Sebagai Strategi *Coping* Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.

Kepada Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (UP2M) Fakultas Kedokteran Muhammadiyah Palembang (FK-UMP), Saya:

Nama : Rivaldy Pratama  
NIM : 702016079  
Program Studi : Pendidikan Kedokteran  
Fakultas : Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang  
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, setuju memberikan kepada FK-UMP, Pengalihan Hak Cipta dan Publikasi Bebas Royalti atas Karya Ilmiah, Naskah dan *softcopy* diatas. Dengan hak tersebut, FK-UMP berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, menampilkan, mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama Saya, dan Saya memberikan wewenang kepada pihak FK-UMP untuk menentukan salah satu Pembimbing sebagai Penulis Utama dalam Publikasi. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini menjadi tanggung jawab Saya pribadi.  
Demikian pernyataan ini, Saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palembang  
Pada tanggal : 11 Januari 2020  
Yang mer:



(Rivaldy Pratama)  
NIM 702016079

## ABSTRAK

Nama : Rivaldy Pratama  
Program Studi : Pendidikan Kedokteran  
Judul : Hubungan Tingkat Depresi, Cemas, Stres dengan Intensitas Bermain *Video Game* Sebagai Strategi *Coping* pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang

Depresi, cemas, dan stres dapat terjadi kepada seseorang ketika mendapatkan tuntutan atau keadaan yang melebihi kemampuannya. Hal tersebut terjadi karena masa tersebut dikenal dengan masa “*stress and strain*”. Karena itu, dibutuhkan strategi *coping* untuk mengalihkan atau mengurangi tingkat depresi, cemas, maupun stres seseorang. *Coping* merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mengatasi dan meredakan tuntutan dalam hidup yang dianggap dapat memicu stres. Penelitian menunjukkan bahwa remaja lebih mempunyai kecenderungan bermain *video game* sebagai strategi *coping* untuk mengatasi stres mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian analitik kuantitatif dengan desain *cross-sectional*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang angkatan 2016, 2017 dan 2018. Penelitian ini dilaksanakan bulan Oktober – November 2019. Sampel yang didapatkan sebanyak 167 mahasiswa, sampel didapatkan dengan cara *Purposive Sampling* yang mengutamakan kriteria inklusi dan eksklusi. Analisis data menggunakan komputersasi dengan Uji *Spearman*. Hasil penelitian didapatkan dengan cara pembagian kuesioner dan dilakukan tes *Depression, Anxiety, Stress Scale* (DASS) kepada sampel penelitian. Hasil yang didapatkan terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* dengan hasil ( $p=0,000$ ) dan memiliki kekuatan hubungan yang cukup untuk tingkat depresi (0,343) dan tingkat stres (0,327) dan hubungan yang kuat untuk tingkat cemas (0,549).

**Kata Kunci:** Depresi, Cemas, Stres, *Video Game*, *Coping*, DASS, Mahasiswa, Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah

## ABSTRACT

Name : Rivaldy Pratama  
Study Program: Medical Sciences  
Title : The Relationship between Depression, Anxiety, and Stress Levels with the Intensity of Playing Video Games as a Coping Strategy for Students of the Faculty of Medicine, Muhammadiyah University, Palembang.

Depression, anxiety, and stress can occur to someone when they get demands or circumstances that exceed their abilities. It happens because this period is known as the "stress and strain". Therefore, coping strategies are needed to divert or reduce a person's level of depression, anxiety or stress. Coping is an attempt by someone to resolve and reduce demands in life that are considered to trigger stress. Research shows that teens are more likely to play video games as coping strategies to deal with their stress. The purpose of this study was to determine the relationship between levels of depression, anxiety and stress with the intensity of playing video games as a coping strategy for students at the Faculty of Medicine at the University of Muhammadiyah Palembang. This research is a type of quantitative analytic research with cross-sectional design. The sample in this study were students of the Faculty of Medicine, University of Muhammadiyah Palembang, class of 2016, 2017 and 2018. The research was conducted in October - November 2019. Samples were 167 students, samples were obtained by purposive sampling by prioritizing inclusion and exclusion criteria. Analysis of data using computerization with the Spearman Test. The results were obtained by distributing questionnaires and testing the Depression, Anxiety, Stress Scale (DASS) to the samples. The results obtained have a significant relationship between levels of depression, anxiety, and stress with the intensity of playing video games as a coping strategy with results ( $p = 0,000$ ) and have sufficient strength of relationship for depression levels (0.343) and stress levels (0.327) and relationships which is strong for anxiety levels (0.549).

**Keywords:** Depression, Anxiety, Stress, Video Game, Coping, DASS, College Student, Faculty of Medicine Muhammadiyah University

## KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Hubungan Tingkat Depresi, Cemas, dan Stres Dengan Intensitas Bermain Video Game Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked). Salawat beriring salam selalu tercurah kepada junjungan kita, nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya sampai akhir zaman.

Saya menyadari bahwa penelitian jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa mendatang.

Dalam hal penyelesaian penelitian, saya banyak mendapat bantuan, bimbingan dan saran. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberi kehidupan dengan sejujunya keimanan.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan materil maupun spiritual.
3. Dekan dan staff Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. dr. Meidian Sari, Sp.KJ selaku pembimbing I.
5. dr. Noor Zaki Abdel Fatah selaku pembimbing II.
6. dr. Bintang Arroyantri, Sp.KJ selaku penguji.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala atas segala amal yang diberikan kepada semua orang yang telah mendukung saya dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita dan perkembangan ilmu pengetahuan kedokteran. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT. Amin.

Palembang, 11 Januari 2020

Rivaldy Pratama



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
DAFTAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.3.1 Tujuan Umum .....	3
1.3.2 Tujuan Khusus .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.4.2 Manfaat Praktis .....	4
1.5 Keaslian Penelitian .....	5

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori .....	
2.1.1 Depresi .....	7
2.1.1.1 Definisi Depresi .....	7
2.1.1.2 Gejala Klinis Depresi .....	7
2.1.1.3 Faktor Resiko Depresi .....	8
2.1.2 Kecemasan .....	8
2.1.2.1 Definisi Kecemasan .....	8
2.1.2.2 Faktor – Faktor Penyebab Kecemasan .....	9
2.1.3 Stres .....	10
2.1.3.1 Definisi Stres .....	10
2.1.3.2 Aspek – Aspek Stres .....	11
2.1.3.3 Faktor Penyebab Stres .....	11
2.1.4 Strategi <i>Coping</i> .....	12
2.1.4.1 Definisi <i>Coping</i> .....	12
2.1.5 <i>Video Game</i> .....	13
2.1.5.1 Definisi <i>Video Game</i> .....	13
2.1.5.2 Penggolongan Pemain <i>Game</i> berdasarkan Intensitas Waktu .....	13
2.1.5.3 Jenis <i>Video Game</i> .....	13
2.1.6 Remaja .....	15



2.1.6.1 Definisi Remaja .....	15
2.1.7 <i>Depression, Anxiety, and Stress Scale</i> .....	15
2.1.7.1 Definisi <i>Depression, Anxiety, and Stress Scale</i> .....	15
2.1.7.2 Interpretasi Tes <i>Depression, Anxiety, and Stress Scale</i> .....	16
2.2 Kerangka Teori .....	17
2.3 Hipotesis .....	18

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	19
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3.2.1 Waktu Penelitian.....	19
3.2.2 Tempat Penelitian .....	19
3.3 Populasi dan Subjek/Sampel Penelitian .....	19
3.3.1 Populasi.....	19
3.3.1.1 Populasi Target .....	19
3.3.1.2 Populasi Terjangkau.....	19
3.3.2 Sampel Penelitian.....	20
3.3.2.1 Cara Pengambilan Sampel .....	20
3.3.2.2 Besar Sampel .....	20
3.3.2.3 Kriteria Inklusi .....	21
3.3.2.4 Kriteria Eksklusi .....	21
3.4 Variabel Penelitian.....	21
3.4.1 Variabel Dependen.....	21
3.4.2 Variabel Independen .....	21
3.5 Definisi Operasional .....	21
3.6 Cara Pengumpulan Data .....	23
3.7 Cara Pengolahan dan Analisis Data.....	24
3.7.1 Cara Pengolahan Data.....	24
3.7.2 Analisis Data .....	24
3.8 Alur Penelitian .....	26

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	27
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	27
4.1.2 Kualitas Data .....	27
4.1.3 Keterbatasan Data .....	28
4.1.4 Analisis Univariat .....	29
4.1.4.1 Karakteristik Responden.....	29
4.1.4.2 Intensitas Bermain <i>Video Game</i> .....	30
4.1.4.3 Tingkat Depresi .....	31
4.1.4.4 Tingkat Kecemasan .....	32
4.1.4.5 Tingkat Stres.....	33
4.1.4.6 Jenis <i>Video Game</i> .....	34
4.1.5 Analisis Bivariat .....	35
4.1.5.1 Hubungan antara Tingkat Depresi dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	35

4.1.5.2 Hubungan antara Tingkat Cemas dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	37
4.1.5.3 Hubungan antara Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	39
4.2 Pembahasan .....	41
4.2.1 Analisis Univariat .....	41
4.2.1.1 Karakteristik Responden.....	41
4.2.1.2 Intensitas Bermain <i>Video Game</i> .....	43
4.2.1.3 Tingkat Depresi .....	44
4.2.1.4 Tingkat Kecemasan .....	45
4.2.1.5 Tingkat Stres .....	47
4.2.1.6 Jenis <i>Video Game</i> .....	48
4.2.2 Analisis Bivariat .....	49
4.2.2.1 Hubungan antara Tingkat Depresi dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	49
4.2.2.2 Hubungan antara Tingkat Cemas dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	50
4.2.2.3 Hubungan antara Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi Coping Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	52
5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>
<b>BIODATA</b> .....	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.5 Keaslian Penelitian.....	5
Tabel 2.1 Interpretasi tes DASS.....	16
Tabel 3.5 Definisi Operasional .....	21
Tabel 4.1 Karakteristik Responden .....	29
Tabel 4.2 Distribusi Intensitas Bermain <i>Video Game</i> .....	30
Tabel 4.3 Tingkat Depresi.....	31
Tabel 4.4 Tingkat Kecemasan.....	32
Tabel 4.5 Tingkat Stres .....	33
Tabel 4.6 Distribusi Jenis <i>Video Game</i> .....	34
Tabel 4.7 Hubungan Tingkat Depresi dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi <i>Coping</i> Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	36
Tabel 4.8 Hubungan Tingkat Cemas dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi <i>Coping</i> Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	38
Tabel 4.9 Hubungan Tingkat Stres dengan Intensitas Bermain <i>Video Game</i> Sebagai Strategi <i>Coping</i> Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan Kepada Calon Subjek.....	64
Lampiran 2. <i>Informed Consent</i> .....	65
Lampiran 3. Kuesioner Aktivitas Bermain <i>Video Game</i> .....	66
Lampiran 4. Kuesioner <i>Tes Depression, Anxiety, StressScale 42</i> .....	67
Lampiran 5. Hasil Analisis Univariat.....	69
Lampiran 6. Hasil Analisis Bivariat.....	73
Lampiran 7. Data Responden.....	76
Lampiran 8. Foto Penelitian.....	82

## DAFTAR SINGKATAN

BKKBN	: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional
DASS	: <i>Depression, Anxiety, Stress Scale</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi sedang berkembang dengan pesat. Perubahan psikososial berjalan begitu cepat seiring perkembangan jaman karena pengaruh globalisasi, modernisasi, informasi, industrialisasi, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berpengaruh pada pola hidup, moral dan etika, bukan hanya berdampak pada orang dewasa tetapi yang berdampak juga pada generasi muda yaitu remaja (Piyek, 2014).

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan bahwa, Indonesia mempunyai jumlah remaja berusia 10 hingga 24 tahun mencapai sekitar 64 juta atau 27,6% dari total penduduk Indonesia (BKKBN, 2013). Masa remaja adalah masa stres emosional yang timbul dari perubahan fisik yang cepat dan luas yang terjadi selama masa pubertas (Jatmika, 2010). Hall (dalam Suryaningsih, 2016) menyebutkan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak – kanak menuju dewasa yang berarti memasuki masa “*stress and strain*” (Suryaningsih *et al.*, 2013).

Stres sendiri menurut Lazarus (dalam Indahtiningrum, 2013) menyatakan bahwa stres terjadi ketika seseorang mendapatkan tuntutan atau melebihi keadaan yang melebihi kemampuannya (Indahtiningrum, 2013). Santrock (dalam Piyek, 2014) juga berpendapat banyak hal yang dapat membuat remaja menjadi stres, stres karena konflik dengan orang tua, teman sebaya, harapan orang tua yang terlalu tinggi (Piyek, 2014). Menurut Yudha dan Hany (dalam Piyek, 2014) stres meningkat selama remaja dan strategi *coping* harus sekuat tantangan yang dihadapi (Piyek, 2014).

Selain itu, sumber stres merupakan kejadian atau situasi yang melebihi kemampuan pikiran atau tubuh saat berhadapan dengan sumber stres tersebut. Ketika situasi tersebut memberikan rangsangan, maka individu akan melakukan *appraisal* dan *coping* (Gaol, 2016). Dalam konteks ini, *coping* merupakan cara untuk mengatasi ketidaksesuaian antara harapan yang dimiliki dengan kenyataan yang ada di kehidupan (Rubbyana, 2012). Menurut

Lazarus dan Folkman (dalam Oktagusani, 2019) *coping* stres merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengatasi, meredakan dan mentolerir tuntutan-tuntutan dalam hidup baik secara eksternal maupun secara internal yang disebabkan oleh interaksi antara individu dengan peristiwa-peristiwa yang dinilai dapat menimbulkan stres bagi individu (Oktagusani, 2019).

*Video game* adalah jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menggunakan koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dengan tujuan untuk menghibur penggunaannya, dimana dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak yang terdapat didalam video atau layar komputer (Purnamawati, 2014). Berdasarkan press release dari *The Entertainment Software Association* pada tahun 2018 di Inggris, terdapat 16% orang laki – laki berusia 18 sampai dengan 35 tahun dan 13% orang perempuan yang menyebut dirinya pemain aktif *video game* (ESA, 2018). Wei menyebutkan bahwa lebih dari tiga perempat pemain *video game* di Jepang, Korea, dan Cina merupakan remaja. Di Jepang, terdapat 84,7% remaja, sedangkan di Korea dan Cina masing – masing 94,8% dan 78,1% merupakan remaja (Wei, 2007).

Wood menemukan bahwa remaja dan *emerging adulthood* lebih mempunyai kecenderungan sebagai kecanduan *video game*. Mereka melakukan mulanya sebagai sarana untuk mengatasi stres. Seseorang yang frekuensi bermain *video game*-nya termasuk kategori tinggi, lebih memungkinkan bahwa mereka bermain *video game* untuk melarikan diri dari masalah yang ada pada kehidupan mereka daripada dibandingkan dengan orang yang frekuensi bermain *video game*-nya kategori rendah namun pada saat bermain *game* lebih untuk mendapatkan rasa tenang dan melarikan diri dari masalah (Wood, 2008). Hasil penelitian Indahtiningrum, responden mengatakan bermain *video game* untuk menghilangkan stres, sebagian reponden merasakan senang ketika bermain *video game* (Indahtiningrum, 2013).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai



strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Tingkat depresi, cemas, dan stres dapat dinilai dengan menggunakan *Depression, Anxiety, and Stress Scale* (DASS) yang sudah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah hubungan tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui tingkat depresi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang
2. Untuk mengetahui tingkat cemas pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang
3. Untuk mengetahui tingkat stres pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang
4. Untuk mengetahui intensitas bermain *video game* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang
5. Untuk mengetahui tipe *video game* yang paling sering dimainkan untuk strategi *coping*
6. Untuk mengetahui hubungan dan kekuatan hubungan tingkat depresi dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang

7. Untuk mengetahui hubungan dan kekuatan hubungan tingkat cemas dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang
8. Untuk mengetahui hubungan dan kekuatan hubungan tingkat stress dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai hubungan tingkat depresi, cemas, dan stres dengan intensitas bermain *video game* sebagai strategi *coping* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang tingkat depresi, cemas, dan stres pada mahasiswa
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan ilmiah untuk penelitian selanjutnya mengenai depresi, cemas, dan stres pada mahasiswa
3. Jika hasil penelitian sesuai dengan hipotesis, maka hasil penelitian dapat dijadikan faktor prediktor dalam menentukan tingkat depresi, cemas, dan stres pada mahasiswa

## 1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.5 Keaslian Penelitian

Nama	Judul Penelitian	Desain Penelitian	Hasil
Fitriana Indahtiningrum	Hubungan Antara Kecanduan <i>Video Game</i> Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya	Survei analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i>	Dari 40 subjek yang menjadi subjek penelitian, 11 subjek (27,5%) menjawab untuk menghilangkan

					<p>stres dengan bermain <i>video game</i>. Hasil penelitian lainnya didapatkan dari 40 subjek, didapatkan 29 subjek (72,5%) bermain <i>video game</i> sebanyak 5-6 jam per hari dan 11 subjek (27,5%) bermain <i>video game</i> sebanyak lebih dari 6 jam per hari. Hasilnya adalah sumber stres dengan kecanduan <i>video game</i> terdapat hasil yang signifikan (<math>p = 0,007</math>, <math>p &lt; 0,05</math>; <math>r = 0,389</math>). Hal ini berarti semakin tinggi sumber stres (stressor) seseorang maka semakin tinggi perilaku bermain <i>video game</i> sehingga semakin tinggi juga kecanduan <i>video game</i> yang dimiliki subjek.</p>
Phainel Piyeye	Jhonly	Hubungan Stres dengan Waktu Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja di Manado	Tingkat Durasi Bermain	Survei analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i>	<p>Dari 66 subjek yang menjadi subjek penelitian didapatkan 56 orang (84,8%) mengalami stres ringan dan 10 orang (15,2%) mengalami stres sedang. Didapatkan juga dari 66 orang, 22 orang (33,3%) bermain <i>game online</i> dengan durasi normal dan 44 orang (66,7%) bermain <i>game online</i> secara berlebihan. Ditemukan hubungan antara tingkat stres dengan durasi waktu</p>

---

bermain *game online* pada remaja didapatkan ( $p = 0,024$ ,  $p < 0,05$ ). Sebanyak 56 orang dari total responden mengalami stres ringan, dari 56 responden tersebut 22 orang bermain *game online* dengan durasi normal dan 34 orang bermain dengan durasi waktu berlebihan, sedangkan 10 orang mengalami stres sedang dengan durasi waktu bermain *game online* yang berlebihan. Dari data didapatkan bahwa tingkat stres dapat mempengaruhi durasi waktu bermain *game online*, yaitu semakin tinggi tingkat stres semakin banyak durasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., dan Retnowati, S. 2004. Perfeksionisme, harga diri, dan kecenderungan depresi pada remaja akhir. *Jurnal psikologi*, 31(1), 1-14.
- Aji, I. S. 2014. Pengaruh bermain *video game* tipe *first person shooter* terhadap waktu reaksi yang diukur dengan *ruler drop test*. *Skripsi*. Program Sarjana Kedokteran. Universitas Diponegoro. Semarang. <http://eprints.undip.ac.id/44789/>
- Almira, B. F. 2015. Hubungan stres akademik dengan intensitas bermain online game pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Annisa, D. F. 2016. Konsep kecemasan (anxiety) pada lanjut usia (lansia). *Konselor*, 5(2), 93-99. <https://doi.org/10.24036/02016526480-0-00>
- Arsenault, D. 2009. *Video game genre, evolution, and innovation*. *Journal for Computer GameCulture*, 3(2), 149-176. <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/126>
- Aryawan, P. K. D. 2017. Gambaran stresor dan coping stres dalam proses penyelesaian skripsi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Tahun 2016. *Skripsi*. Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana. Denpasar.
- Astiti, E., Rahmawati, E. I., dan Nur'aini, S. 2015. Hubungan antara strategi *coping* dengan kecemasan pada mahasiswa baru di universitas muhammadiyah jember. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember. Jember.
- Badan Litbang Kesehatan. 2008. Riset Kesehatan Dasar 2007. Jakarta: Badan Litbangkes
- Badan Litbang Kesehatan. 2013. Riset Kesehatan Dasar 2013. Jakarta: Badan Litbangkes
- Batubara, Jose R.L. 2010. *Adolescent development* (perkembangan remaja). *Sari Pediatri*, Volume 12 Nomor 1, hlm. 21-29. <https://saripediatri.org/index.php/sari-pediatri/article/view/540/476>
- BKKBN, BPS, Kemenkes dan ICF International. 2013. *Survei demografi dan kesehatan indonesia 2012 kesehatan reproduksi remaja*. BKKBN, BPS, Kemenkes dan ICF International. Jakarta.
- Bouteyre, E., Maurel, M., & Bernaud, J.-L. 2007. *Daily hassles and depressive symptoms among first year psychology students in France: The role of coping and social support*. *Stress and Health*, 23(2), 93-99. doi: 10.1002/smi.1125
- Carolin. 2010. Tingkat Stres Mahasiswa Kedokteran Universitas Sumatera Utara. *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Dabkowska, M., Araszkiwicz, A., Dabkowska, A., dan Wilkosc, M. 2011. *Separation anxiety in children and adolescents*. In *Different views of anxiety disorders*. IntechOpen. DOI: 10.5772/22672
- Davies, T., Craig, T. ABC Kesehatan Mental. Jakarta: EGC. 2009
- Degnan, K.A., Alamas, A.N., Fox, N.A., 2010. *Temperament and The Environment in the Etiology of Childhood Anxiety*. *J Child Psychol Psychiatry*. 51(4): 497-517.

- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K. dan Oláh, A. 2012. *The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ)*. PLoS ONE. 7 (5). 1-9.
- Evanjeli, A. L. 2012. Hubungan antara stres, somatisasi dan kebahagiaan. Thesis. Program S2 Psikologi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta. <https://repository.ugm.ac.id/100654/>
- Febriandari, D. 2016. Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. Jurnal keperawatan jiwa. 4 (1). 50-56.
- Gaol, N. T. L. 2016. Teori stres: stimulus, respons, dan transaksional. *Buletin Psikologi*, 24 (1), 1-11.
- Giyarto, G. 2018. Stres pada mahasiswa tingkat akhir fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta dalam mengerjakan skripsi. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/68524/11/NASPUB%20GIYARTO.pdf>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., dan Chappell, D. 2004. *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers*. Journal of adolescence, 27(1), 87-96. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Griffiths, M. D. 2014. *Online Games, Addiction and Overuse of*. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society. Hoboken. NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Grills-Taquechel, A., & Ollendick, T. H. 2007. *Introduction to Special Issue: Developments in the Etiology and Psychosocial Treatments of Anxiety Disorders in Children and Adolescents*. Clinical Child and Family Psychology Review, 10(3), 197–198. doi:10.1007/s10567-007-0026-4
- Hadianto, H. 2014. Prevalensi dan Faktor-Faktor Risiko yang Berhubungan dengan Tingkat Gejala Depresi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura. Jurnal Mahasiswa PSPD FK Universitas Tanjungpura, 1(1).
- Hardiani, C. 2012. Kecemasan dalam menghadapi masa bebas pada narapidana anak di lembaga pemsayarakatan anak kutoarjo. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/9709/>
- Indahtiningrum, F. 2013. Hubungan antara kecanduan *video game* dengan stres pada mahasiswa universitas surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1), 1-17. <http://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/147/125>
- Ismanda, S. N. 2013. Analisis Aktivitas Rekreasi Terhadap Penurunan Tingkat Stres Mahasiswa Ilmu Keolahragaan. Skripsi. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Jahja, Y. 2011. Psikologi perkembangan. Edisi Pertama. Kencana. Jakarta.
- Jatmika, S. 2010. *Genk remaja, anak haram sejarah ataukah korban globalisasi?*. Edisi Pertama. Kanisius. Yogyakarta.
- Kaplan, H.I, dan Saddock. 2010. Sinopsis psikiatri: ilmu pengetahuan perilaku psikiatri klinis. Jilid 1. Jakarta : Bina Rupa Aksara
- Kartika, C.D. 2015 Hubungan antara kecerdasan emosi dengan stres akademik mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah surakarta. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/37501/>

- Khoiroh, Q. 2013. Hubungan strategi coping dengan tingkat premenstrual syndrome pada mahasiswi fakultas psikologi universitas islam negeri Maulana malik ibrahim malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/1854/>
- Kholidatin, Y. 2017. Hubungan kecemasan dengan kualitas tidur pada pasien hipertensi di puskesmas jati kabupaten kodus. *Skripsi*. Program Sarjana Kebidanan. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang. <http://repository.unimus.ac.id/972/>
- Kupriyanov, R., dan Zhdanov, R. 2014. *The eustress concept: problems and out-looks*. World Journal of Medical Sciences, 11(2), 179-185. DOI: 10.5829/idosi.wjms. 2014.11.2.8433
- Legiran, A., Zalili, M.A, dan N. Bellinawati. 2015. Faktor resiko stres dan perbedaannya pada mahasiswa berbagai angkatan di fakultas kedokteran universitas muhammadiyah Palembang. Jurnal Kedokteran dan Kesehatan, 2(2), 197-202. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkk/article/view/2556/1401>
- Linayaningsih, F. 2007. Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Dalam Mengerjakan Skripsi. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Katolik Soegijapranata. Semarang.
- Loton, D.J. (2007). *Problem video game playing, self esteem and social skills : an online study*. Dissertation. Victoria University. Victoria.
- Lubis, Namora L. 2009. Depresi tinjauan psikologis. Edisi Pertama. Kencana. Jakarta.
- Mojtabai, R., Olfson, M., dan Han, B. 2016. *National trends in the prevalence and treatment of depression in adolescents and young adults*. Pediatrics, 138(6), e20161878. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1878>
- Mubasyiroh, R., Suryaputri, I. Y., dan Tjandrarini, D. H. 2017. Determinan Gejala Mental Emosional Pelajar SMP-SMA di Indonesia Tahun 2015. Buletin Penelitian Kesehatan, 45(2), 103-112. DOI : 10.22435/bpk.v45i2.5820.103-112
- Mulyani, R. D. 2018. Hubungan antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Mustaqim, M. A. 2015. Perbedaan tingkat kecemasan antara siswa kelas XII akselerasi dengan kelas XII reguler MAN malang 1 tlogomas dalam menghadapi ujian nasional. *Thesis*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- National Institute of Mental Health. 2010. Depression and college students. NIMH: 1-8.
- Nilges P, Essau C. 2015. *Die Depressions-Angst-Stress-Skalen*. Der Schmerz. 29(6):649–57. 10.1007/s00482-015-0019-z
- Notoatmojo. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Oktagusani, R. 2019. *Coping* stres pada mahasiswa berkeluarga. *Thesis*. Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Pin T.L. 2011. Hubungan kebiasaan berolahraga dengan tingkat stres pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas sumatera utara tahun masuk 2008. Skripsi. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara



- Pinto, A. A., Claumann, G. S., Medeiros, P., Barbosa, R., Nahas, M. V., & Pelegrini, A. 2017. *Association between perceived stress in adolescence, body weight, and romantic relationships*. ASSOCIAÇÃO ENTRE ESTRESSE PERCEBIDO NA ADOLESCÊNCIA, PESO CORPORAL E RELACIONAMENTOS AMOROSOS. *Revista paulista de pediatria : orgao oficial da Sociedade de Pediatria de Sao Paulo*, 35(4), 422–428. doi:10.1590/1984-0462/;2017;35;4;00012
- Piyek, P. 2014. Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di Manado. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sam Ratulangi. Manado.
- Pranitika, M. 2014. Hubungan *emotion focused coping* dengan *game online* addiction pada remaja di *game centre* bagian Semarang barat dan selatan. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI/article/view/11911/6933>
- Purnama, A.E, Keloko A.B, dan Ashar T. 2013. Hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan *game online* dengan keluhan kelelahan mata di kelurahan padang bulan medan tahun 2013. *Skripsi*. FKM USU. Medan.
- Purnamawati, I. 2014. Hubungan permainan *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD muhammadiyah condong catur sleman. *Skripsi*. FKIK UMY. Yogyakarta.
- Puspitosari, W. A., dan Ananta, L. 2016. Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 9(1), 50-56.
- Putra, W. Y. D., Titis H, dan Widodo S. A. S. 2017. Perbedaan tingkat stres dan insomnia pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas diponegoro yang berasal dari Semarang dan non Semarang. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/18648/17728>
- Rafiki, D. M. 2017. Hubungan tingkat kecemasan dengan mekanisme koping menghadapi *objective structured clinical examination* (OSCE) mahasiswa semester II Stikes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani. Yogyakarta.
- Reinherz, H. Z., Paradis, A. D., Giaconia, R. M., Stashwick, C. K., dan Fitzmaurice, G. 2003. *Childhood and adolescent predictors of major depression in the transition to adulthood*. *American Journal of Psychiatry*, 160(12), 2141-2147.
- Rubbyana, U. 2012. Hubungan antara strategi  *coping* dengan kualitas hidup pada penderita skizofrenia remisi simptom. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 1(3), 59-66.
- Siswanto, Susila, & Suyanto. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Kedokteran*. Yogyakarta: Bursa Ilmu.
- Stuart, G. W. 2013. *Buku Saku Keperawatan Jiwa*. Edisi 5. Alih Bahasa Ramona P. Kapoh & Egi Komara Yudha. Jakarta: EGC
- Sudarya, I. W. 2014. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi stres pada mahasiswa dalam penyusunan skripsi jurusan manajemen undiksha angkatan 2009. *Jurnal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJM/article/viewFile/4309/3333>

- Sumoked, A., Wowiling, F., dan Rompas, S. 2019. Hubungan mekanisme koping dengan kecemasan pada mahasiswa semester III program studi ilmu keperawatan fakultas kedokteran yang akan mengikuti praktek klinik keperawatan. *E-journal UNSRAT*, 7(1).
- Suryaningsih, F., S.M. Karini, dan N.A. Karyanta. 2013. Hubungan antara *self-disclosure* dengan stres pada remaja siswa SMP negeri 8 surakarta. *Thesis*. Program S2 Psikologi Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Syaifudin, B. M. 2018. Pengaruh bermain *video game* tipe *multiplayer onlinebattle arena* (MOBA) terhadap atensi. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/39742/>
- Tahali, U. I., dan Purnamaningsih, E. H. 2017. Hubungan antara kecerdasan emosi dengan koping pada *gamer*. *Jurnal psikologi gadjah mada*, 3(2), 59-69.
- The Entertainment Software Association. 2018. *Essential facts about the computer and video game industry*. [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf). Diakses pada 7 Agustus 2019.
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes *game center* kecamatan tampan pekanbaru. *Jurnal online mahasiswa bidang ilmu social dan ilmu politik*. Universitas Riau.
- Vardanyan, A., Crape, B., Harutyunyan, T., dan Truzyan, N. 2018. *Risk factors and prevalence of adolescent depression in Yerevan, Armenia*. American University of Armenia. Professional Publication Framework
- Wahyudi, R., Bebasari, E., dan Nazriati, E. 2017. Gambaran Tingkat Stres pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau Tahun Pertama. *Jurnal Ilmu Kedokteran*. 9. 107. 10.26891/JIK.v9i2.2015.107-113.
- Wan, S. C dan Chiou, W. B. 2006. *Why are adolescent addicted to online gaming?. An Interview study in taiwan*. *Journal of Cyber Psychology & Behaviour*, 9(6), 122-125.
- Wei, R. 2007. *Effect of playing violent video games on chinese adolescents' proviolence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior*. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 371-380.
- WHO. 2010. Depression. World Health Organization
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., dan Molde, H. 2016. *Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14 (5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Wood, R.T.A. 2008. *Problems with the concepts of video "game addiction": Some case Study Examples*. *Int J Ment Health Addiction*, 6. 169-178.
- Yudha, P. 2009. Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Dikalangan Remaja (Kasus: Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kabupaten Bogor, Jawa Barat). *Skripsi*. Departemen Perkembangan Komunikasi Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia IPB. Bandung.
- Yudiati, E.A., dan Rahayu, E. 2016. Hubungan antara *coping* stres dengan kecemasan pada orang-orang pengidap HIV/AIDS yang menjalani tes darah dan VCT (*voluntary counseling testing*). *Jurnal UNIKA Psikodimensia*, 15(2), 337-350.