

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul **“PENGARUH STRES TERHADAP COPING DAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA S1 JABODETABEK YANG GEMAR BERMAIN GAME”** ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi Strata Satu pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Yonathan Aditya, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi..
2. Jessica Ariela, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Psikologi.
3. Princen, S. Psi., M. A., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. David Matahari, S.Psi., M.Sc., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
5. Helsa, M. Psi., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
6. Brian Matthew, S. Psi., selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Wiliam Filix Zadok, S. Psi., selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
8. Joe Fendero, selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
9. Benaya Stephen, selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
10. Andi M. Giovan, SH., selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
11. Andersen Joshua Adiwinata, selaku rekan diskusi yang memberikan banyak masukan kepada penulis.
12. Keluarga, yang selalu memberikan *support* dan do'a .

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

Tangerang, 28 Febuari 2021



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	8
DASAR TEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1. Stres.....	8
2.1.2. Coping.....	11
2.1.3. Prokrastinasi Akademik.....	14
2.1.4. Video Game.....	16
2.1.5. Gamer.....	19
Kerangka Berpikir.....	21
2.2. Hipotesis penelitian.....	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Desain Penelitian.....	28
3.2. Populasi dan Sampel.....	28
3.2.1. Populasi.....	28
3.2.2. Sampel.....	29
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
3.3.1. Stres.....	29

3.3.2. Coping Style.....	30
3.3.3. Prokrastinasi Akademis.....	30
3.4. Prosedur Penelitian.....	30
3.5. Metode Pengolahan Data.....	33
3.6. Instrumen Penelitian.....	34
BAB IV.....	38
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Analisis.....	38
4.1.1 Data Demografis.....	38
4.1.2 Normalitas & Linear Data.....	42
4.1.3 Hasil Uji Hipotesis.....	44
4.1.4 Hasil Analisis Tambah.....	46
Diskusi Hasil Penelitian.....	49
4.2.1 Diskusi Hipotesis 1.....	49
4.2.2 Diskusi hipotesis 2.....	51
4.2.3 Diskusi Hasil Uji Tambahan.....	54
BAB V.....	55
KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	56
5.2.1 Saran Teoritis.....	56
5.2.2 Saran Praktis.....	57
5.3 Refleksi.....	57
Daftar Pusaka.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint PSS</i>	34
Tabel 3.2 <i>Skor PSS</i>	34
Tabel 3.3 <i>Blueprint BRIEF COPE Avoidance Coping</i>	35
Tabel 3.4 <i>Skor BRIEF COPE</i>	35
Tabel 3.5 <i>Blueprint Skala Prokrastinasi Akademik</i>	36
Tabel 4.1 <i>Data Demografis Responden Berdasarkan Jenis Kelamin</i>	38
Tabel 4.2 <i>Data Demografis Berdasarkan Usia</i>	39
Tabel 4.3 <i>Data Demografis Berdasarkan Tempat Tinggal</i>	40
Tabel 4.4 <i>Data Demografis Berdasarkan Total Jam Bermain Dalam 1 Minggu</i>	41
Tabel 4.5.....	41
Tabel 4.6 <i>Data Demografis Berdasarkan Genre Video Game Favorit</i>	41
Tabel 4.7 <i>Hasil Uji Normalitas</i>	42
Tabel 4.8 <i>Hasil Uji Linear Variabel Tingkat stres Terhadap Avoidance Coping</i>	43
Tabel 4.9 <i>Hasil Uji Tingkat stres Terhadap Avoidance Coping</i>	44
Tabel 4.10 <i>Hasil Uji Tingkat Stres Terhadap Tingkat Prokrastinasi Akademik</i>	45
Tabel 4.11 <i>Hasil Uji Beda sebagai uji tambahan</i>	46
Tabel 4.12 <i>Hasil Uji Pearson-correlation antara variabel</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN C.....	C-1

