



UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

ABSTRAK

Hubungan Tingkat Stres dengan Kompensasi Lamanya Bermain Game online pada Remaja di Gereja GBI Senayan City

(xi + 53 halaman: 6 tabel, 2 lampiran)

Latar Belakang

Stres adalah respon ataupun reaksi tubuh terhadap stresor psikososial, atau tekanan mental dalam kehidupan. Masa remaja adalah masa dimana sangat rentan untuk terkena stres, khususnya pada pelajar dan mahasiswa, dan salah satu cara remaja untuk mengalihkan stres adalah dengan bermain *game online*. Banyak remaja yang merasa senang saat bermain game online. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat pemain game online di Indonesia.

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Tingkat Keadaan Stres Terhadap Durasi Bermain Game online.

Hipotesis : Terdapat hubungan antara tingkat stres dengan durasi bermain game online.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan studi desain *potong lintang*. Sampel penelitian berjumlah 50 sampel yang merupakan remaja gereja GBI Senayan City menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan kuesioner DASS 21, dan kuesioner durasi game online. Hasil penelitian diolah dengan analisis *Chi – Square* menggunakan program IBM SPSS versi 24.0.

Kata Kunci : Tingkat stres, game online



UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

ABSTRACT

Association Between Stress Levels and the Compensation for the length of Playing Online Games among adolescents of GBI Senayan City Church

(xi + 53 page: 6 table, 2 attachment)

Background : Stress is a reaction or a response of the body to psychosocial stressors, such as mental stress. Adolescence is the phase where they are susceptible to stress, One way to divert the stress is to play online games.

Aim : To Identify the relationship between stress level and the compensation for the length of playing online game among the adolescents of GBI Senayan City church.

Hypothesis : There is an association between stress level and the compensation for the length of playing online games among adolescents.

Method : Cross sectional study is chosen as the method used in this research. Samples would be taken from the church GBI Senayan City using purposive sampling, targeting 50 adolescents as the subjects. The data would be collected using DASS 21 and personal information questionnaire. The result of this research would be processed under the Chi – Square analytic method using the program of IMB SPSS 24.0 version.

Keywords : *Stress level, gaming, online gaming*