

KATA PENGANTAR

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

Tugas Akhir yang berjudul “HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP STRES PADA MAHASISWA PRA-KLINIK FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PELITA HARAPAN PADA MASA PANDEMI COVID-19” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Strata Satu di Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas doa, dukungan, serta bimbingan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

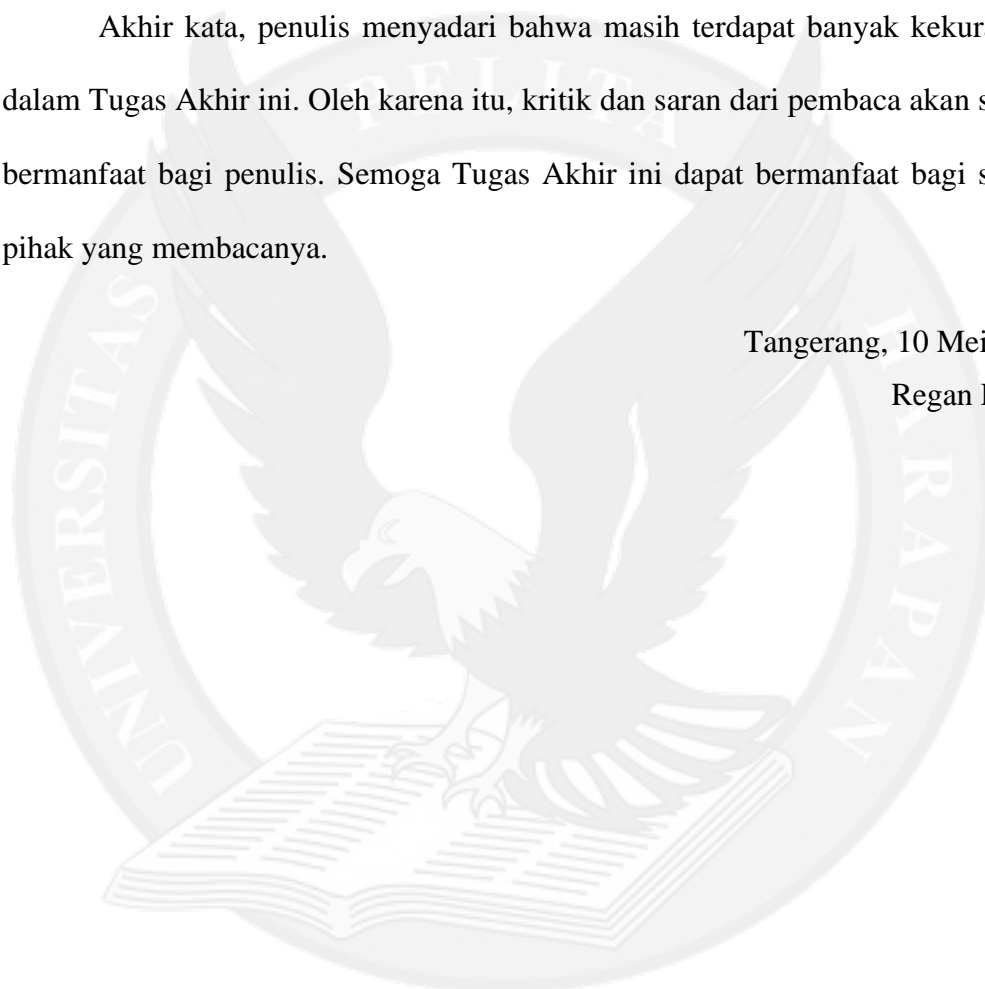
1. dr. Flora Agustina, Sp.BA, sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dari awal penulisan Tugas Akhir dan telah memberikan banyak masukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua, Fransiskus Himawan, & Jesslyn Halim, dan kakak, Ryan Phedra, yang telah memberikan banyak dukungan dan doa untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Dosen penguji yang telah memberikan masukan selama pelaksanaan sidang skripsi.
4. Rivaldo Steven Heriyanto, Peter Sylvanus, S.Ked, Mary Christina Elsa, Laurencia Stephanie Rusli, dan semua teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Teman-teman kelompok Aprilia Almaas, dan Ivana Lestiana yang selalu membantu serta memberikan dukungan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

6. Seluruh responden yaitu mahasiswa pra-klinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan angkatan 2018 yang telah bersedia dan kooperatif untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Semua pihak lain yang berkontribusi dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

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, 10 Mei 2021

Regan Elbert



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Akademis	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
BAB II	4
LANDASAN TEORI	4
2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	4
2.2 Stres	10
2.3 IGDS9-SF	17
2.4 DASS-21	18
BAB III	21
KERANGKA TEORI, KERANGKA KONSEP, DAN HIPOTESIS	21
3.1 Kerangka Teori	21
3.2 Kerangka Konsep	22
3.3 Hipotesis	22
3.4 Variabel	22
3.4.1 Variabel Independen	22
3.4.2 Variabel Dependen	22
3.4.3 Variabel Perancu	22
3.5 Definisi Operasional	23
BAB IV	25

METODOLOGI PENELITIAN.....	25
4.1 Desain Penelitian	25
4.2 Lokasi dan waktu penelitian	25
4.3 Bahan dan cara penelitian	25
4.4 Populasi penelitian	25
4.5 Sampel penelitian.....	26
4.6 Cara pengambilan sampel	26
4.7 Cara perhitungan jumlah sampel	26
4.8 Kriteria penelitian	27
4.8.1 Kriteria inklusi	27
4.8.2 Kriteria eksklusi	27
4.9 Alur Penelitian	28
4.10 Pengolahan data dan uji statistik.....	29
4.11 Etika Penelitian	29
4.12 Dana Penelitian	30
4.13 Jadwal Penelitian	30
BAB V	31
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	31
5.1. Hasil Penelitian.....	31
5.1.1. Karakteristik Responden.....	31
5.1.2. Analisis Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	34
5.1.3. Analisis Tingkat Stres	34
5.1.4. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap stres Menggunakan uji <i>Chi-square</i>	35
5.2. Pembahasan	36
BAB VI	43
KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
6.1 Kesimpulan	43
6.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Hubungan stres terhadap inflamasi.....12



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1</i> Kriteria diagnosis <i>Internet Gaming Disorder</i>	6
<i>Tabel 2.2</i> <i>Cutoff</i> kecanduan <i>game online</i>	18
<i>Tabel 2.3</i> Komponen dalam kuesioner DASS-21.....	19
<i>Tabel 2.4</i> Perhitungan skor DASS-21.....	20
<i>Tabel 3.1</i> Definisi operasional.....	23
<i>Tabel 4.1</i> <i>Mock-up table</i> pengolahan data.....	29
<i>Tabel 4.2</i> Dana Penelitian.....	30
<i>Tabel 4.3</i> Jadwal Penelitian.....	30
<i>Tabel 5.1</i> Tabel distribusi demografis sampel.....	32
<i>Tabel 5.2</i> Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i>	34
<i>Tabel 5.3</i> Karakteristik Tingkat Stres.....	34
<i>Tabel 5.4</i> Hasil uji <i>chi-square</i>	35

DAFTAR BAGAN

<i>Bagan 3.1.</i> Skema kerangka teori.....	21
<i>Bagan 3.2.</i> Skema krangka teori.....	22
<i>Bagan 4.1.</i> Alur penelitian.....	28
<i>Bagan 5.1.</i> Proses pemilihan sampel.....	31

