

**HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KERENTANAN
STRES PADA SISWA SMAN 15 PADANG**



Pembimbing :

- 1. dr. Rini Gusya Liza, M.Ked.KJ, Sp.KJ**
- 2.dr. Rina Gustia, Sp.KK, FAADV, FINSDV**

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2023**

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND STRESS VULNERABILITY IN HIGH SCHOOL STUDENTS 15 PADANG

By

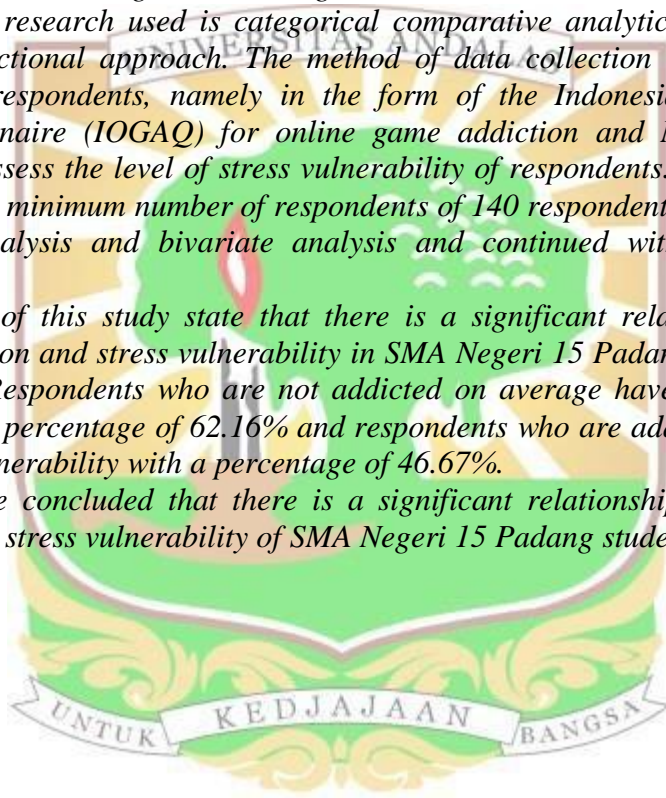
Henry Judana Simbolon, Rini Gusya Liza, Rina Gustia, Yaslinda Yaunin, Ida Rahmah Burhan, Rahmani Welan

Online gaming addiction is a disturbance that affects all types of problematic online gaming activities. All of these activities stem from the excessive use of Internet-connected devices (i.e., computers, smartphones, and other devices for navigating play). Online game addiction is influenced by certain factors and one of them is vulnerability to stress. This study aims to determine the relationship between online game addiction and stress vulnerability in SMA Negeri 15 Padang students.

The type of research used is categorical comparative analytic with categorical through a cross sectional approach. The method of data collection is by distributing questionnaires to respondents, namely in the form of the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) for online game addiction and Miller and Smith questionnaires to assess the level of stress vulnerability of respondents. The data used is primary data with a minimum number of respondents of 140 respondents. This study used univariate data analysis and bivariate analysis and continued with the chi-square statistical test.

The results of this study state that there is a significant relationship between online game addiction and stress vulnerability in SMA Negeri 15 Padang students with a p value of 0.044. Respondents who are not addicted on average have moderate stress vulnerability with a percentage of 62.16% and respondents who are addicted on average have high stress vulnerability with a percentage of 46.67%.

So it can be concluded that there is a significant relationship between online game addiction and stress vulnerability of SMA Negeri 15 Padang students.



ABSTRAK

HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KERENTANAN STRES PADA SISWA SMAN 15 PADANG

Oleh

Henry Judana Simbolon, Rini Gusya Liza, Rina Gustia, Yaslinda Yaunin, Ida Rahmah Burhan, Rahmani Welan

Adiksi *game online* merupakan gangguan dalam semua jenis kegiatan penggunaan *game online* yang bermasalah. Semua aktivitas ini berasal dari penggunaan berlebihan perangkat yang terhubung ke Internet (yaitu, komputer, *smartphone*, dan perangkat lain untuk bermain yang bernavigasi). Adiksi *game online* dipengaruhi oleh faktor tertentu dan salah satunya adalah kerentanan terhadap stres. Penelitian ini bertujuan dalam mengetahui hubungan adiksi *game online* dan kerentanan stres pada siswa SMA Negeri 15 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan analitik komparatif kategorik dengan kategorik melalui pendekatan *cross sectional*. Cara pengumpulan data adalah dengan menyebar kuesioner kepada responden, yaitu berupa kuesioner *Indonesian Online Game Addiction Questioner* (IOGAQ) untuk adiksi *game online* dan kuesioner Miller dan Smith untuk menilai tingkat kerentanan stres responden. Data yang digunakan merupakan data primer dengan jumlah minimum responden sebanyak 140 orang. Penelitian ini menggunakan analisis data univariat dan analisis bivariat serta dilanjutkan dengan uji statistik *chi square*.

Hasil penelitian ini menyatakan adanya hubungan yang bermakna antara adiksi *game online* dan kerentanan stres pada siswa SMA Negeri 15 Padang dengan nilai p sebesar 0,044. Responden yang tidak adiksi rata-rata memiliki kerentanan stres sedang dengan persentase sebesar 62,16% dan responden yang adiksi rata-rata memiliki kerentanan stres yang tinggi dengan persentase sebesar 46,67%. *Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara adiksi game online dan kerentanan stres siswa SMA Negeri 15 Padang.*

Kata kunci : Kerentanan stres, adiksi, *game online*, IOGAQ

