

**HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI *VIDEO GAME ONLINE* DAN  
KUANTITAS MEROKOK DENGAN TINGKAT STRES MAHASISWA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**SKRIPSI**



Diajukan Oleh :

**RIZAL MUSTAQIM KALOKA**

**J500140004**

**FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI *VIDEO GAME ONLINE* DAN  
KUANTITAS MEROKOK DENGAN TINGKAT STRES MAHASISWA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Yang diajukan Oleh :

Rizal Mustaqim Kaloka  
J500140004

Telah disetujui dan disahkan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Kedokteran  
Universitas Muhammadiyah Surakarta pada hari Selasa... tanggal  
30 Januari... 2018

Penguji I

Nama : Dr. Burhanuddin Ichsan, M.Med.Ed, M.Kes.

NIK : 1002

Penguji II

Nama : Dr. Anika Candrasari, M.Kes.

NIK : 1237

Dosen Pembimbing Skripsi

Nama : Dr. Erna Herawati, Sp.K.J.

NIK : 1046



Dekan

Prof. Dr. dr. E.M Sutrisna, M.Kes.

NIK: 919

## **PERNYATAAN**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, yang tertulis dalam naskah ini kecuali disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, Januari 2018



Rizal Mustaqim Kaloka

NIM.J500140004

## **MOTTO**

*“Dan milik-Nyalah segala apa yang ada pada malam dan siang hari. Dan Dialah Yang Maha Mendengar, Maha Mengetahui”*  
(QS Al-An’am: 13)

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”*  
(QS Ar-Ra’d: 11)

*“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”*  
(HR Muslim)

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “hubungan tingkat adiksi *video game online* dan kuantitas merokok dengan tingkat stres mahasiswa fakultas komunikasi dan informatika universitas muhammadiyah surakarta”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis sangat menyadari sepenuhnya dalam menempuh pendidikan ini dapat terlaksana dengan baik berkat pertolongan Allah SWT. Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari doa, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. DR. Dr. EM. Sutrisna., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dr. Erika Diana Rianti, M.Sc., selaku kepala biro skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Erna Herawati., Sp.K.J., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi bagi penulis dari awal penyusunan hingga akhir penulisan skripsi ini.
4. Dr. Burhanuddin Ichsan, M.Med.Ed, M.Kes., selaku penguji skripsi satu yang telah memberikan koreksi dan saran untuk perbaikan serta selesainya skripsi ini.
5. Dr. Anika Candrasari, M.Kes., selaku penguji skripsi dua yang telah memberikan koreksi dan saran untuk perbaikan serta selesainya skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf pengajar Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis.

7. Seluruh karyawan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah membantu dalam melancarkan pelaksanaan perkuliahan.
8. Untuk kedua orang tua tercinta Hj.Usniara (ibu) dan H.Slamet, B.A., (ayah), serta kakak-kakakku dan adekku yang telah memberikan doa, biaya, tenaga, dan motivasi, serta semangatnya untuk penulis agar segera menyelesaikan pendidikan dengan baik.
9. Pihak-pihak Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk melakukan penelitian di lingkungannya.
10. Teman-teman kontrakan Aditia Candra Prayogo, Irfan Setyanto Nugroho, Muhammad Fatwa Riskiyan, dan Tetana Ary Subhan, atas bantuan dan motivasinya agar penulis segera menyelesaikan pendidikan dengan baik.
11. Teman-teman Asclepius 2014 yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, dan semangatnya agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
12. Teman-teman seperjuangan skripsi di bidang jiwa yang telah memberikan bantuan, masukan, dan kerjasama dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis juga berharap masukan, kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini bisa menjadi lebih baik.

Surakarta, Januari 2018



Rizal Mustaqim Kaloka

NIM.J500140004

## DAFTAR ISI

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                     | ii  |
| PERNYATAAN .....                                             | iii |
| MOTTO .....                                                  | iv  |
| KATA PENGANTAR.....                                          | v   |
| DAFTAR ISI .....                                             | vii |
| ABSTRAK.....                                                 | xii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                      | 1   |
| A. Latar Belakang Masalah .....                              | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....                                      | 2   |
| C. Tujuan Penelitian .....                                   | 3   |
| D. Manfaat Penelitian .....                                  | 3   |
| 1. Manfaat Teoretis .....                                    | 3   |
| 2. Manfaat Aplikatif .....                                   | 3   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                                | 4   |
| A. Landasan Teori .....                                      | 4   |
| 1. Adiksi .....                                              | 4   |
| 2. Video game Online .....                                   | 6   |
| 3. Merokok .....                                             | 8   |
| 4. Stres.....                                                | 10  |
| B. Hubungan Adiksi Video game dan Merokok dengan Stres ..... | 14  |
| C. Kerangka Teori .....                                      | 16  |
| D. Kerangka Konsep .....                                     | 17  |
| E. Hipotesis .....                                           | 17  |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| BAB III METODE PENELITIAN .....                    | 18 |
| A. Desain Penelitian .....                         | 18 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....                | 18 |
| C. Populasi Penelitian .....                       | 18 |
| D. Sampel dan Teknik Sampling.....                 | 18 |
| E. Estimasi Besar Sampel .....                     | 18 |
| F. Kriteria Restriksi.....                         | 19 |
| 1. Kriteria Inklusi .....                          | 19 |
| 2. Kriteria Eksklusi.....                          | 19 |
| G. Identifikasi Variabel Penelitian .....          | 19 |
| 1. Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ).....      | 19 |
| 2. Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ) .....     | 19 |
| 3. Variabel Pengganggu ( <i>Confounding</i> )..... | 20 |
| H. Definisi Operasional .....                      | 20 |
| 1. Adiksi Video Game Online.....                   | 20 |
| 2. Adiksi Merokok .....                            | 20 |
| 3. Tingkat Stres .....                             | 20 |
| I. Instrumen Penelitian .....                      | 20 |
| J. Teknik Pengambilan Data .....                   | 21 |
| K. Analisis Data.....                              | 22 |
| L. Alur Pelaksanaan .....                          | 22 |
| M. Pelaksanaan Penelitian .....                    | 22 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                  | 24 |
| A. Hasil Penelitian.....                           | 24 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....                | 24 |
| 2. Karakteristik Responden .....                   | 24 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| B. Hasil Analisis Data .....     | 27 |
| C. Pembahasan .....              | 29 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... | 32 |
| A. Kesimpulan.....               | 32 |
| B. Saran .....                   | 32 |
| DAFTAR PUSTAKA.....              | 33 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Lembar <i>Etical Clearance</i> .....                                 | 36 |
| Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian .....                                   | 37 |
| Lampiran 3. Identitas Responden .....                                           | 38 |
| Lampiran 4. Lembar Permohonan Responden .....                                   | 39 |
| Lampiran 5. Lembar Persetujuan Menjadi Responden .....                          | 40 |
| Lampiran 6. Kuesioner Identitas Responden.....                                  | 41 |
| Lampiran 7. Kuesioner DASS ( <i>Depression, Anxiety, Stress Scale</i> ).....    | 42 |
| Lampiran 8. Kuesioner Adiksi <i>Video Game Online</i> .....                     | 45 |
| Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Kuesioner <i>Adiksi Video Game Online</i> ..... | 47 |
| Lampiran 10. Hasil Analisis Data.....                                           | 52 |
| Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian .....                                       | 55 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. Distribusi berdasarkan tingkat adiksi <i>video game online</i> .....          | 24 |
| Tabel 2. Distribusi berdasarkan kuantitas merokok responden .....                      | 25 |
| Tabel 3. Tingkat stres responden .....                                                 | 25 |
| Tabel 4. Distribusi berdasarkan tingkat adiksi <i>video game online</i> dengan stres . | 25 |
| Tabel 5. Distribusi berdasarkan kuantitas merokok dengan stres .....                   | 26 |
| Tabel 6. Tingkat adiksi <i>video game online</i> dan kuantitas merokok responden...    | 26 |
| Tabel 8. Analisis bivariat adiksi <i>video game online</i> dengan stres .....          | 27 |
| Tabel 9. Analisis bivariat kuantitas merokok dengan stres .....                        | 28 |
| Tabel 10. Regresi Logistik.....                                                        | 28 |
| Tabel 11. Regresi Logistik.....                                                        | 28 |

## ABSTRAK

### HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI *VIDEO GAME ONLINE* DAN KUANTITAS MEROKOK DENGAN TINGKAT STRES MAHASISWA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Rizal Mustaqim Kaloka, Erna Herawati  
Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Latar Belakang:** Survey yang dilakukan di Surabaya, 12 dari 17 responden mahasiswa memperoleh manfaat bermain *video game* untuk menenangkan diri dari masalah yang dihadapi. Perilaku merokok dengan usia di atas 15 tahun di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 36,3%. Angka kejadian stres di Indonesia masih tinggi, hasil riset kesehatan dasar (Riskesdas) tahun 2007 menunjukkan bahwa 11,6% penduduk Indonesia dengan usia di atas 15 tahun mengalami gangguan mental dan emosional.

**Tujuan:** Penelitian ini dapat memberikan informasi apakah adiksi *video game online* dan merokok dapat berpengaruh terhadap stres.

**Metode:** Penelitian yang dilakukan observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Teknik dalam pengambilan responden dengan cara teknik *Simple Random Sampling*.

**Hasil:** Data uji Regresi Logistik didapatkan signifikansi adiksi *video game online* sebesar 0,043 dan signifikansi adiksi merokok sebesar 0,049, kedua angka tersebut di bawah 0,05 menunjukkan kedua angka menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara adiksi *video game online* dan merokok dengan stres.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan antara adiksi *video game online* dan merokok dengan stres pada mahasiswa dengan tingkat adiksi sedang.

---

Kata kunci : Adiksi *Video Game Online*, Kuantitas Merokok, Tingkat Stres

## ABSTRACT

### **THE RELATION LEVEL OF ONLINE OF VIDEO GAME ADDICTIONS AND SMOKING QUANTITIES WITH LEVEL OF STRESS IN COMMUNICATION AND INFORMATICS FACULTY OF MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF SURAKARTA'S STUDENTS**

**Rizal Mustaqim Kaloka, Erna Herawati**  
**Medical Faculty of Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Background:** The survey in Surabaya, 12 of 17 student of respondents benefited from playing video games to resolve from the problems they are faced in. The smoking behavior with age above 15 years in Indonesia in 2013 reached 36.3%. The incidence of stress in Indonesia is still high, the Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) in 2007 showed that 11.6% of Indonesian population with age above 15 years experienced mental and emotional disorders.

**Objective:** This research can be provide information on whether the online of video game addiction and smoking can affect to the stress.

**Methods:** An analytic observational with cross sectional approach. The population is student of Communication and Informatics Faculty of Muhammadiyah University of Surakarta. The sampling technique by Simple Random Sampling.

**Result:** The result of Logistic Regression test, the video game addiction significance is 0,043 and the smoking addiction significance equal is 0,049, both of which are below 0,05 that both numbers indicate there is a relationship between video game addiction and smoking with stress.

**Conclusions:** There is a relation the online of video game addiction and smoking with stress in college students with moderate levels of addiction.

---

**Keywords:** Online of Video Game Addictions, Smoking Quantities, Stress