

ABSTRACT

*RELATIONSHIP BETWEEN THE STRESS AND BEHAVIOR OF GAME ONLINE
SMARTPHONE ADDICTION OF MERCU BUANA UNIVERSITY REGULER 2
STUDENTS JAKARTA*

Aunike Stefani

Prahastia Kurnia Putri, S.Psi., M.Psi

This research was conducted to examine the relationship between stress and addictive behavior of online smartphone game students of Mercu Buana Regular 2 Jakarta. The research method used is quantitative method, with a total of 70 students. The stress variable is a theory of Sarafino with a stress scale consisting of 34 items, while the addiction variable of smartphone online game from Lemmens which previously consisted of 21 items changed to 47 items after expert judgment. In this study using SPSS version 20.0 software by using correlation test analysis to see the relationship between stress and online game addiction behavior of students of Mercu Buana Regular 2 Jakarta. The results of the study show that the correlation produced by this study has a negative meaning, which means the opposite relationship with the values $r -0.011$ and $p 0.925$ (H_a was accepted, H_o was rejected). It means, when the stress of students getting high, online game addiction behavior will be low.

Keywords: Stress, Addiction to smartphone online games, Regular 2 Students

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA STRES DAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE SMARTPHONE* MAHASISWA TINGKAT AKHIR UNIVERSITAS MERCU BUANA REGULER 2 JAKARTA

Aunike Stefani

Prahastia Kurnia Putri, S.Psi., M.Psi

Penelitian ini dilakukan untuk menguji hubungan antara stress dan perilaku kecanduan *game online smartphone* mahasiswa Mercu Buana Reguler 2 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan total responden 70 mahasiswa. Variabel stres merupakan teori dari Sarafino dengan skala stres yang terdiri dari 34 item, sedangkan variabel kecanduan game online smartphone dari Lemmens yang sebelumnya terdiri dari 21 item berubah menjadi 47 item setelah dilakukan expert judgement. Pada penelitian ini menggunakan *software* SPSS versi 20.0 dengan menggunakan analisa uji korelasi untuk melihat hubungan antara stres dengan perilaku kecanduan game online smartphone mahasiswa Mercu Buana Reguler 2 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi yang dihasilkan penelitian ini bersifat negatif yang artinya hubungan berlawanan dengan nilai $r = -0,011$ dan $p = 0,925$ (H_a diterima, H_0 ditolak). Dengan demikian, apabila stres mahasiswa tinggi artinya perilaku kecanduan bermain *game online smartphone* rendah, begitu pun sebaliknya.

Kata Kunci :Stres, Kecanduan *game online smartphone*, Mahasiswa Reguler 2