

**STRATEGI KOPING PADA MAHASISWA
YANG BERMAIN *GAME ONLINE***



Skripsi
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian syarat
Mencapai Derajat Sarjana

MELITA NUR PITASARI
1611020118

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Melita Nur Pitasari

NIM : 1611020118

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Strategi Koping Pada Mahasiswa yang Bermain
Game Online.

telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 6 Januari 2020

PEMBIMBING


Ns. Suci Ratna Estria, S.Kep., M.Kep.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Melita Nur Pitasari

NIM : 1611020118

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Strategi Koping Pada Mahasiswa yang Bermain
Game Online

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.) pada Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ns. Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J

Penguji 2 : Ns. Asiandi, S.Kep., M.Sc.

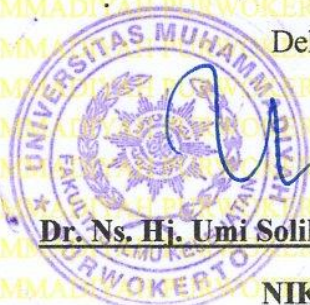
Penguji 3 : Ns. Suci Ratna Estria, S.Kep., M.Kep.

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 10 Januari 2020

Mengetahui:

Dekan FIKES



Dr. Ns. Hj. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep.

NIK : 2160188

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Melita Nur Pitasari
NIM : 1611020118
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 6 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Melita Nur Pitasari

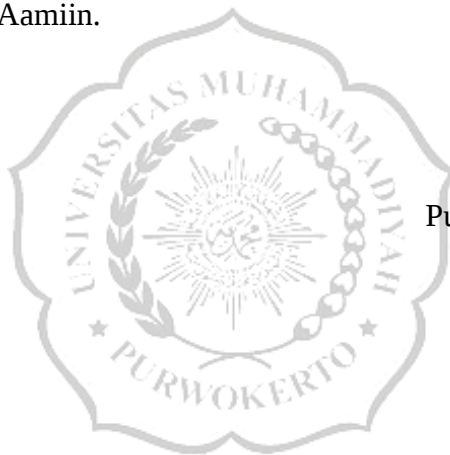
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Strategi Koping Pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online*. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

- (1) Dr. H Anjar Nugroho, M.Si., M.H.I selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- (2) Dr. Ns. Hj. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep selaku Dekan FIKES yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi;
- (3) Ns. Sri Suparti, S.Kep., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan;
- (4) Ns. Suci Ratna Estria, S.Kep., M.Kep., selaku pembimbing yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi, telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini;

- (5) Ns. Dayat Trihadi, M.Kep., Sp.Kep.J yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan;
- (6) Ns. Asiandi, S.Kep., M.Sc yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan;
- (7) Bapak dan Ibu serta saudara tercinta yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material maupun moral;

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Aamiin.



Purwokerto, 6 Januari 2020

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melita Nur Pitasari
NIM : 1611020118
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Strategi Koping Pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatka, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 6 Januari 2020

Yang menyatakan,



Melita Nur Pitasari

STRATEGI KOPING PADA MAHASISWA YANG BERMAIN GAME ONLINE

ABSTRAK

Melita Nur Pitasari¹ Suci Ratna Estria²

Latar Belakang : *Game online* sudah menjadi kebutuhan hidup banyak remaja hingga mengalihkan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*. Salah satu dampak negatif pengalihan tersebut mempengaruhi strategi koping yang digunakan oleh seseorang yang bermain *game online* dalam menghadapi masalah.

Tujuan : Mengetahui bagaimana strategi koping pada mahasiswa yang bermain *game online* di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Metode : Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Populasi adalah mahasiswa yang menggunakan *game online* di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto sebanyak 80 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah sampel 80. Analisis penelitian ini adalah analisis univariat.

Hasil : Responden rata - rata berumur 19 tahun. Responden perempuan yaitu 43 orang dan laki-laki 37 orang. Frekuensi bermain *game online* dengan kategori rendah 43 orang, sedang 24 orang, tinggi 12 orang dan sangat tinggi 1 orang. Strategi koping yang digunakan oleh responden 71 orang dominan menggunakan jenis strategi koping *Problem-focused coping* dan 9 orang dominan menggunakan jenis strategi koping *Emotion-focused coping*.

Kesimpulan : Strategi koping yang digunakan oleh responden 71 orang dominan menggunakan jenis strategi koping *Problem-focused coping* dan 9 orang dominan menggunakan jenis strategi koping *Emotion-focused coping*.

Kata kunci : strategi koping, bermain *game online*

-
1. Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan UMP.
 2. Staf Pengajar Fakultas Ilmu Kesehatan UMP.

COPING STRATEGY ON STUDENTS PLAYING ONLINE GAMES

ABSTRACT

Melita Nur Pitasari¹ Suci Ratna Estria²

Background: Online gaming has become a necessity for many teenagers to divert most of their time into playing online games. One of the negative effects of the diversion affects the coping strategies used by someone who plays online games in dealing with problems.

Objective: To find out the coping strategy is for students who play online games at the Faculty of Health and Science of Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Method: This is a quantitative research using descriptive analysis method. The population is 80 students who use online games at the Faculty of Health and Science of Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Total sampling technique is used as the sampling method with a sample size of 80. The univariate analysis is used to analyze the data.

Results: Respondents are mostly 19 years old on average. There are 43 female respondents and 37 male respondents. Based on the frequency of playing online games, there are 43 students with low category, 24 students in medium category, 12 students in high category, and one student in very high category. Based on the data of coping strategies used by respondents, there are 71 students using the type of problem-focused coping strategies and 9 students using the type of Emotion-focused coping strategies.

Conclusion: There are 71 students using the type of problem-focused coping strategies and 9 students using the type of Emotion-focused coping strategies.

Keywords: coping strategies, playing online games

-
1. Student of Nursing Study Program Faculty of Health Sciences UMP.
 2. Faculty of Health UMP Teaching Staff.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Strategi Koping	14
C. <i>Game Online</i>	22
D. Mahasiswa	30
E. Kerangka Teori.....	36
F. Kerangka Konsep	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi,Sampel dan Teknik Sampling.....	39
D. Variabel Penelitian	40

E. Definisi Operasional.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data.....	43
H. Alur Penelitian.....	44
I. Etika Penelitian	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	50
C. Keterbatasan Penelitian	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Teori	36
Gambar 2 Kerangka Konsep.....	37



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Matriks Keaslian Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Definisi Operasional	41
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik mahasiswa yang bermain <i>game online</i> berdasarkan umur	47
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi karakteristik mahasiswa yang bermain <i>game online</i> berdasarkan jenis kelamin dan frekuensi bermain <i>game online</i>	48
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Strategi Koping yang digunakan oleh mahasiswa yang bermain <i>game online</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Kuesioner
- Lampiran 2 Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 3 Lembar *Informed Consent*
- Lampiran 4 Lembar Permohonan Ijin Studi Pendahuluan
- Lampiran 5 Lembar Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 6 Lembar Izin Etik Penelitian
- Lampiran 7 Lembar Persetujuan Perbaikan Ujian Proposal
- Lampiran 8 Lembar Persetujuan Perbaikan Ujian Skripsi
- Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 10 Kartu Bimbingan
- Lampiran 11 Data Penelitian
- Lampiran 12 Dokumentasi

