



**SKRIPSI**

**Judul:**

Hubungan Need for Achievement dan Stres Saat Bermain  
Game Online Pada Mahasiswa Di Jakarta

**Disusun oleh:**

**I GUSTI GEDE AIRLANGGA A.P.P**

**NIM. 705180312**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**2022**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : I Gusti Gede Airlangga A.P.P.

NIM : 705180312

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

**Hubungan Need for Achievement dan Stres Saat Bermain Game online Pada Mahasiswa Di Jakarta.**

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.


Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 26 Desember 2022

Yang Memberikan Pernyataan




**I Gusti Gede Airlangga A.P.P.**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL 1/1
05 NOVEMBER 2010	<b>SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH</b>	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : I Gusti Gede Airlangga A.P.P.  
 N I M : 705180312  
 Alamat : Jln. Ir. H. Juanda Komp. Bank Mandiri no. E7  
 Tangerang Selatan, 15443

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

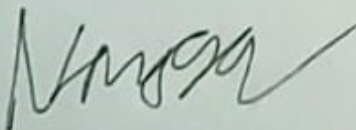
**Hubungan Need for Achievement dan Stres Saat Bermain Game online Pada Mahasiswa Di Jakarta.**

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 26 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan



**I Gusti Gede Airlangga A.P.P.**

## Pengesahan

Nama : I GUSTI GEDE AIRLANGGA APP  
NIM : 705180312  
Program Studi : PSIKOLOGI  
Judul Skripsi : Hubungan Need for Achievement dan Stres Saat Bermain Game online Pada Mahasiswa Di Jakarta  
Title : Correlation Between Need For Achievement and Stres While Playing online Game Among College Students In Jakarta

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi PSIKOLOGI Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara pada tanggal 16-Desember-2022.

### Tim Penguji:

1. P. TOMMY Y. S. SUYASA, Dr., M.Si., Psikolog
2. LINDA WATI, S.Psi., M.Psi.
3. ROSWIYANI, Ph.D, Psikolog

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS.**

Pembimbing:  
ROSWIYANI, Ph.D, Psikolog  
NIK/NIP: 10706003



Jakarta, 16-Desember-2022

Ketua Program Studi



ZAMRALITA, Dr.M.M., Psikolog

## ABSTRAK

I Gusti Gede Airlangga A.P.P. (705180312)

**Hubungan *Need for Achievement* dan Stres Saat Bermain *Game online* Pada Mahasiswa Di Jakarta; Roswiyani, Ph. D, Psikolog, Program S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara (i-ix;53 halaman, P1-P13, L1-L34)**

Jumlah pemain *game online* di Indonesia pada tahun 2022 meningkat sebanyak 40.2% dalam kurung waktu 2 tahun (Bayu, 2021; Dihni, 2022). *Game online*-pun paling banyak dimainkan oleh umur 16-34 tahun dengan persentase 27% dari 60 juta pemain *game online* di Indonesia (Putro et al., 2020). Tujuan penelitian ini adalah melihat hubungan *need for achievement* dan stres saat bermain *game online* pada mahasiswa di Jakarta. Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa, berusia 18-30 tahun, laki-laki dan perempuan, pemain *game online*, berdomisili di Jakarta. Alat ukur *manifest needs questionnaire* (Steers & Braunstein, 1976) digunakan untuk mengukur *need for achievement*, sedangkan alat ukur *PSS-10* (Cohen et al, 2016) digunakan untuk mengukur stres saat bermain *game online*. Hasil analisis dengan uji korelasi *Spearman Rho* terhadap 87 mahasiswa pemain game online mendapati bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *need for achievement* dan stres saat bermain *game online* pada mahasiswa di Jakarta. Hal ini berarti bahwa *need for achievement* tidak mempengaruhi stres saat bermain *game online* pada mahasiswa di Jakarta.

Kata Kunci: *Need for achievement*, stres, *game online* mahasiswa