

INTISARI

Latar Belakang: Koping merupakan konstruksi penting bagi remaja dalam menanggapi stresor, dan *video game* banyak digunakan oleh remaja untuk mengurangi stresor yang dirasakan. Remaja SMA merupakan kelompok yang kerap bermain *video game* dan berisiko tinggi mengalami kecanduan.

Tujuan Penelitian: Mengetahui hubungan strategi koping dengan risiko kecanduan *video game* pada remaja di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian analitik korelatif kuantitatif dengan desain *cross-sectional* yang dilakukan pada 156 remaja di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta pada bulan Februari 2020. Alat ukur yang digunakan adalah COPE *Inventory* dan IGDS9-SF. Analisis data berupa analisis univariat, dan bivariat menggunakan *kruskal wallis* untuk mengetahui perbedaan jenis strategi koping berdasarkan skor risiko kecanduan *video game* responden.

Hasil: Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (51,3%), berusia 16 tahun (47,4%), pertama kali bermain *video game* pada usia >8 tahun (65,4%), bermain *video game* dengan durasi ≤ 4 jam dalam sehari (87,8%), dan frekuensi 1-3 hari dalam seminggu (61,5%). Tidak ada responden yang memiliki risiko kecanduan *video game* (0%). Koping tidak terkategori paling banyak digunakan (89,1%). Komponen koping kembali kepada agama paling banyak digunakan ($mean=13,55$), sementara penggunaan zat paling sedikit digunakan ($mean=4,49$). Hasil uji beda terdapat perbedaan signifikan antara jenis strategi koping dengan skor risiko kecanduan *video game* ($p<0,05$). Sementara itu, tidak terdapat hubungan antara strategi koping dengan risiko kecanduan *video game*.

Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan antara strategi koping dengan risiko kecanduan *video game*.

Kata Kunci: remaja SMA, risiko kecanduan *video game*, strategi koping

ASBTRACT

Background: Coping is an important construction for teenagers in response to stressors, and video games are widely used by teenagers to reduce the perceived stressors. Senior High School Students are the group which commonly play video games and have high risk of being addicted.

The aim of study: to study the relationship of coping strategies with the risk of video games addiction among teenagers in Muhammadiyah 1 Yogyakarta School.

Methods: this research is a quantitative analitic corelation study with a *cross-sectional* design conducted on 156 teenagers in Muhammadiyah 1 Yogyakarta School in February 2020. The measuring instrument used is COPE *Inventory* and IGDS9-SF. Data analysis uses univariate analysis, and bivariate using kruskal wallis to determine the differences in types of coping strategies based on respondents' video games addiction risk score.

Results: The majority of respondents are male (51,3%), aged 16 years old (47,4 %), who begin playing video games at the age >8 years old (65,4%), plays video games for ≤4 hours in a day (87,8%), and frequency 1-3 days a week (61,5%). There are no respondents with risk of video game addiction (0%). Most respondents are classified into uncategorized coping strategy (89.1%). Religious coping component is mostly preferred (mean=13,55), while substance use ranked the least (mean = 4.49). Different test results showed a significant difference between the types of coping strategies with video games addiction risk scores ($p < 0.05$). Meanwhile, there is no relationship between coping strategies with the risk of video games addiction.

Conclusion: There is no relationship between coping strategies with the risk of video game addictions.

Keywords: senior high school teenagers, video games addiction risk, coping strategies