

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi ke arah digital terutama pada bidang hiburan membuat perubahan pada perilaku masyarakat. Bermain *video game* menjadi salah satu cara masyarakat menikmati hiburan. Tidak sedikit masyarakat yang menjadikan *video game* tidak hanya sebagai sarana hiburan saja, ada beberapa pihak yang menjadikan *video game* sebagai aktivitas utama, bahkan menjadi sarana mendapatkan penghasilan. Selain menjadi media hiburan, bermain *video game* juga memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah sebagai media penghilang stres.

Kehidupan manusia tidak lepas dari masalah yang terus berdatangan. Saat seseorang sedang dilanda masalah, ia bisa merasakan stres. Stres bisa memberikan manfaat maupun kerugian kepada orang yang merasakannya, tergantung bagaimana ia mengatasi stres yang ia rasakan. Terdapat banyak usaha pengalihan stres yang disebut *coping* salah satunya adalah bermain *video game*. Perasaan stres yang teralihkan akibat bermain *video game* akan menyebabkan individu tersebut meningkatkan intensitas bermain *video game*nya. Jika tidak dikontrol dengan baik, bisa menyebabkan individu tersebut ketagihan akan *video game*.

Di kalangan mahasiswa, Kecanduan Video Game dan stres dapat mempengaruhi perilakunya di dunia perkuliahan. Secara tidak langsung, prestasi akademik yang dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pun akan ikut terpengaruh. Pada penelitian ini, mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa Universitas Telkom angkatan 2016.

Hasil penelitian menemukan pengaruh signifikan secara negatif dari Stres dan Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik baik secara parsial maupun simultan. Hubungan antara Stres dan Kecanduan Video Game juga ditemukan secara signifikan.

**Kata Kunci:** *Video Game*, Stres, dan Prestasi Akademik.