

**PENGARUH DISTRES PSIKOLOGIS TERHADAP *INTERNET GAMING DISORDER* PADA PEMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BERMAIN GAME SEBAGAI VARIABEL PEMEDIASI**

SKRIPSI

Novendra Siviq Azani

18.E1.0318



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG

2022

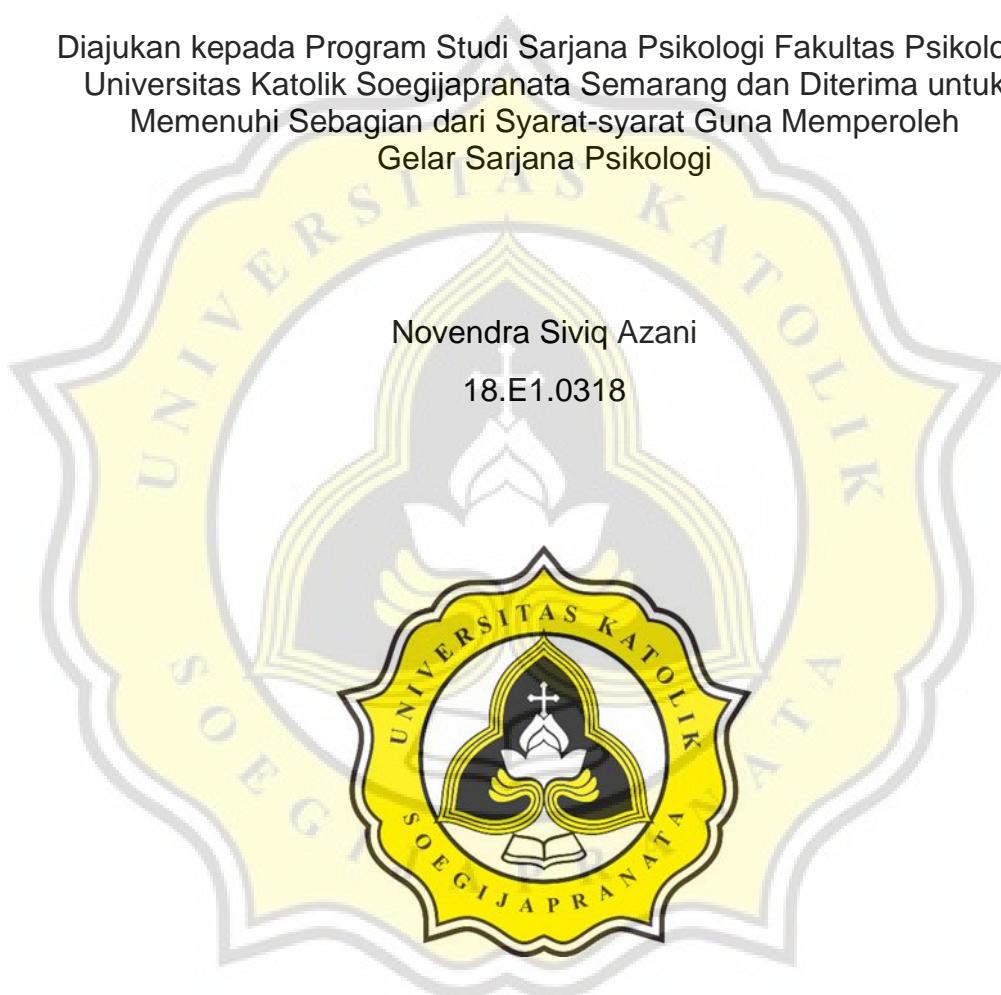
**PENGARUH DISTRES PSIKOLOGIS TERHADAP *INTERNET GAMING DISORDER* PADA PEMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BERMAIN GAME SEBAGAI VARIABEL PEMEDIASI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk  
Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi

Novendra Siviq Azani

18.E1.0318



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2022

**HALAMAN PENGESAHAN**

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

19 Juli 2022

Mengesahkan

Ketua Program Studi Sarjana Psikologi

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

( Dr. Suparmi, M.Si )

NPP : 5811992105

Pembimbing Utama

( Dr. Agustina Sulastri, Psi. )

NPP : 5812003260

( Dr. A. Rachmad Djati W., MS. )

NPP : 5811990076

( Eugenius Tintus R S.Psi, M.Psi )

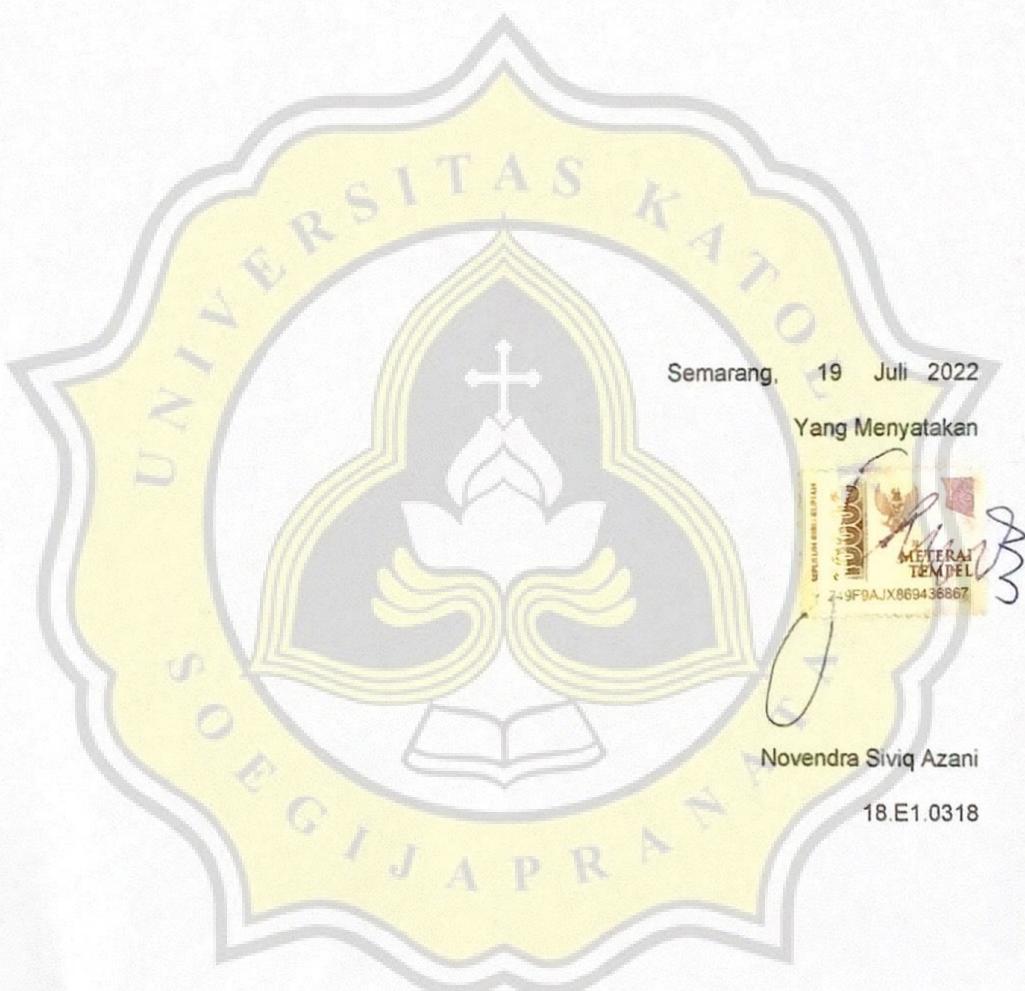
NPP : 5812019357

( Dr. Agustina Sulastri, Psi. )

NPP : 5812003260

## **PERNYATAAN**

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.



**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novendra Siviq Azani

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Karya Ilmiah Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah yang berjudul "Pengaruh Distres

Psikologis Terhadap *Internet Gaming Disorder* Pada Pemain Game Online Dengan

Motivasi Bermain Game Sebagai Variabel Pemediasi" beserta perangkat yang ada

(jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Katolik

Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola

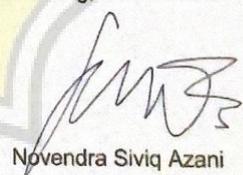
dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas

akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan

sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 19 Juli 2022



Novendra Siviq Azani

## MOTTO

*“You will never know your limits until you push yourself to them”*

(K. Bloomberg)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orangtua, keluarga, rekan, dan semua pihak yang sering bertanya “Kapan sidang?”, “Kapan wisuda?”, “Kapan lulus?” dan lain sejenisnya. Terima kasih telah menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.



## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkah dan pertolongan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Distres Psikologis Terhadap *Internet Gaming Disorder* Pada Pemain Game Online dengan Motivasi Bermain Game Sebagai Variabel Pemediasi”

Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi karena dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis dengan rendah hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Margaretha Sih Setija Utami, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.
2. Dr. Suparmi, M.Si., selaku Ketua Program Studi S1 Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.
3. Dra. Sri Sumijati, M.Si., selaku Dosen Wali yang selalu memberikan informasi perkuliahan dan dukungan kepada anak didiknya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Augustina Sulastri S.Psi., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing, mengarahkan, memberi saran, dukungan dan waktu selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan

baik secara teoritis maupun praktis kepada peneliti dalam mengikuti perkuliahan.

6. Karyawan Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah melayani dengan baik dalam administrasi sehingga membantu penulis selama masa perkuliahan
7. Papah dan mamah yang selalu berjuang keras untuk keluarga dan menjadi panutan bagi anak-anaknya. Terima kasih atas segala cinta, perhatian, kasih sayang, dan dukungannya.
8. Adikku Meyhitia yang juga turut memberikan dukungan dan mencari responden untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Tunanganku IPDA Prayuda Bima Wibawa S.Tr.K. yang mendukung secara moril dan materiil sehingga penelitian ini bisa terlaksana dengan baik. *To more years together, inshaallah.*
10. Magdalena Dinda dan Kezia Magdalena selaku sahabat yang selalu menemani dalam suka dan duka, dan menjadi tempat penulis untuk bercerita sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas suka, duka, asam, garam, dan semua cerita selama perkuliahan. Semoga pertemanan ini dapat berlanjut hingga masa yang mendatang.
11. Dhea Permatasari selaku teman seperjuangan yang membantu peneliti dalam hal-hal administrasi skripsi.
12. Monica Puja dan kak Asri Luthfia yang dengan sabar mau mengajari, berdiskusi, dan memberi masukan terkait uji statistika skripsi penulis.
13. Raiyana dan Vincent selaku teman seperjuangan yang telah bekerja keras membantu pencarian responden dalam penelitian ini.

14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu selama menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap karya ini dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi bagi pembacanya.

Semarang,

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan .....	i
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iii
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Motto .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Ucapan Terima Kasih .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Lampiran.....	x
Abstrak .....	xi
Abstract .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	11
1.3 Manfaat Penelitian .....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 <i>Internet Gaming Disorder Pada Pemain Game Online</i> .....	12
2.2 Distres Psikologis.....	20
2.3 Motivasi Bermain Game.....	24
2.4 Dinamika Pengaruh Distres Psikologis Terhadap <i>Internet Gaming Disorder</i> Dengan Motivasi Bermain Game Sebagai Variabel Pemediasi .....	30
2.5 Hipotesis .....	33
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Metode Penelitian .....	35
3.2 Identifikasi dan Definisi Operasional Variabel .....	35
3.3 Populasi dan Teknik Sampling .....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.5 Metode Analisis Data .....	44
BAB 4 PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN .....	45
4.1. Orientasi Kancah .....	45
4.2. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian.....	46
4.3. Pengumpulan Data Penelitian.....	50
4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	51
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
5.1 Uji Asumsi Klasik .....	55
5.2 Hasil Analisis Data .....	56
5.3 Pembahasan.....	57

BAB 6	PENUTUP .....	66
6.1.	Kesimpulan.....	66
6.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN .....		75



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Blueprint Skala <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	41
Tabel 3. 2 Blueprint Skala Distres Psikologis .....	42
Tabel 3. 3 Blueprint Skala Motivasi Bermain Game .....	42
Tabel 4. 1 Sebaran Aitem <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	48
Tabel 4. 2 Sebaran Aitem Distres Psikologis.....	49
Tabel 4. 3 Sebaran Aitem Motivasi Bermain Game.....	49
Tabel 4. 4 Aitem Valid dan Gugur Skala <i>Internet Gaming Disorder</i>	52
Tabel 4. 5 Aitem Valid dan Gugur Distres Psikologis .....	53
Tabel 4. 6 Aitem Valid dan Gugur Skala Motivasi Bermain Game..	53
Tabel 5. 1 Tabel Interval Kelas <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	61
Tabel 5. 2 Tabel Interval Kelas Skala Distres Psikologis.....	61
Tabel 5. 3 Tabel Interval Kelas Skala Motivasi Bermain Game.....	61
Tabel 5. 4 Usia Responden.....	62
Tabel 5. 5 Waktu Bermain Game.....	62
Tabel 5. 6 Game Yang Dimainkan.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
A.	Skala Penelitian.....	73
B.	Data Penelitian .....	83
C.	Uji Validitas Reliabilitas.....	90
D.	Uji Normalitas .....	110
E.	Uji Linearitas.....	111
F.	Analisis Data.....	113
G.	Analisis Deskriptif .....	115
H.	Surat Ijin Penelitian.....	119
I.	<i>Informed Consent</i> .....	120
J.	Penyajian Google Form.....	121
K.	Dokumentasi Penelitian .....	133
I.	Lembar Hasil Plagiasi.....	134

## ABSTRAK

Beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecanduan *game online* di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh distres psikologis terhadap *internet gaming disorder* pada pemain *game online* dengan motivasi bermain *game* sebagai variabel pemediasi, (2) Hubungan distres psikologis dengan *internet gaming disorder* pada pemain *game online*, dan (3) Hubungan motivasi bermain *game* dengan *internet gaming disorder* pada pemain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan dilakukan pada 30 pemain *game online* berjenis kelamin pria yang memiliki lima atau lebih gejala *internet gaming disorder*, telah memainkan *game* sekurang-kurangnya satu tahun, dan memiliki rata-rata bermain *game* lima jam atau lebih per-hari. Alat ukur yang digunakan adalah skala *Internet Gaming Disorder Scale 9 Short Form* (IGDS9-SF), *Kessler Psychological Distress Scale* (K10), dan *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ). Teknik analisis yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah analisis mediasi JASP dan Korelasi Product Moment di SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tidak terdapat pengaruh distres psikologis terhadap *internet gaming disorder* dengan motivasi bermain *game* sebagai variabel pemediasi melalui *indirect effect*:  $z\text{-value} = -0,030$ ;  $p = 0,976$  ( $p > 0,05$ ), (2) Tidak terdapat hubungan distres psikologis terhadap *internet gaming disorder* dengan nilai  $r = -0,188$ , dan  $\text{sig. } 0,160 > 0,05$ , (3) Terdapat hubungan positif yang sangat signifikan variabel motivasi bermain *game* terhadap *internet gaming disorder* dengan nilai nilai  $r = 0,493$ , dan  $\text{sig. } 0,003 < 0,01$ .

**Kata kunci:** Distres psikologis, *internet gaming disorder*, motivasi bermain *game*, pemain *game online*

## **ABSTRACT**

Several studies have shown an increase in online game addiction in Indonesia. This study aims to find out: (1) The effect of psychological distress on internet gaming disorder on online gamers with the motivation to play games as a mediating variable, (2) The correlation of psychological distress with internet gaming disorder in online gamers, and (3) The correlation between gaming motivation and internet gaming disorder in online gamers. This study used quantitative research methods and was conducted on 30 male online game players who had five or more symptoms of internet gaming disorder, had played games for at least one year, and had an average of five hours or more of gaming per day. The measuring instruments used are the Internet Gaming Disorder Scale 9 Short Form (IGDS9-SF), the Kessler Psychological Distress Scale (K10), and the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). The analytical techniques used in testing hypotheses are JASP mediation analysis analysis and Product Moment Correlation in SPSS. The results showed that: (1) There is no influence of psychological distress on internet gaming disorder with the motivation to play games as a mediating variable through indirect effect: z-value= -0.030; p= 0.976 ( $p>0.05$ ), (2) There is no correlation of psychological distress to internet gaming disorder with a value of  $r=-0.188$ , and sig.  $0.160>0.05$ , (3) There was a very significant positive relationship of the motivation variable of gaming to internet gaming disorder with a value of  $r=0.493$ , and sig.  $0.003<0.01$ .

**Keywords:** *Psychological distress, internet gaming disorder, gaming motivation, online game*