

**HUBUNGAN JENIS KELAMIN DAN DURASI BERMAIN GIM
DARING DENGAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA
MAHASISWA TAHUN PERTAMA PRODI SARJANA
PSIKOLOGI UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SKRIPSI



LAURA FLORENCIA SUGIHARTO

22.P1.0040

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026**

**HUBUNGAN JENIS KELAMIN DAN DURASI BERMAIN GIM
DARING DENGAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA
MAHASISWA TAHUN PERTAMA PRODI SARJANA
PSIKOLOGI UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Kedokteran



Diajukan oleh:

LAURA FLORENCIA SUGIHARTO

22.P1.0040

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026**

ABSTRAK

Latar Belakang : *Internet gaming disorder* (IGD) merupakan gangguan perilaku akibat bermain gim daring secara berlebihan yang dapat berdampak pada fungsi akademik, sosial, serta kesehatan mental. Mahasiswa tahun pertama berada pada fase transisi yang rentan mengalami gangguan kesehatan mental sehingga berpotensi menggunakan gim daring sebagai mekanisme koping. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara jenis kelamin dan durasi bermain gim dengan IGD.

Metode : Desain penelitian yang digunakan adalah potong lintang. Melibatkan 72 mahasiswa tahun pertama program pendidikan sarjana psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang berusia 17–19 tahun dan bermain gim daring. Pengambilan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel purposif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner demografis, perilaku bermain gim, dan *Internet Gaming Disorder Test-10* (IGDT-10). Analisis data dilakukan menggunakan uji *Fisher's Exact Test*.

Hasil : Sebanyak 9 mahasiswa (12,5%) dari 72 responden memenuhi kriteria *Internet Gaming Disorder* (IGD) berdasarkan skor IGDT-10. Uji *Fisher's Exact Test* menunjukkan tidak ditemukan perbedaan yang bermakna secara statistik dalam kejadian IGD antara laki-laki dan perempuan ($p = 0,433$; OR = 0,571; 95% CI: 0,127–2,581). Sebaliknya, durasi bermain gim daring berhubungan secara bermakna dengan IGD ($p = 0,020$), dengan mahasiswa yang bermain gim daring >30 jam per minggu (>4,5 jam/hari) memiliki *odds* 5,875 kali lebih tinggi untuk mengalami IGD dibandingkan mahasiswa yang bermain kurang dari itu (OR = 5,875; 95% CI: 1,314–26,265).

Kesimpulan : Durasi bermain gim >30 jam per minggu atau >4,5 jam/hari berhubungan secara bermakna dengan peningkatan risiko IGD pada mahasiswa, sedangkan jenis kelamin tidak menunjukkan perbedaan yang bermakna terhadap kejadian IGD.

Kata Kunci : *Internet Gaming Disorder*; jenis kelamin; durasi bermain gim

ABSTRACT

Background : Internet Gaming Disorder (IGD) is a behavioral disorder caused by excessive online gaming, which can affect academic functioning, social life, and mental health. First-year university students are in a transitional phase that makes them vulnerable to mental health problems and may lead them to use online games as a coping mechanism. This study aims to examine the relationship between gender and gaming duration with IGD.

Method : The study employed a cross-sectional research design. It involved 72 first-year undergraduate psychology students at Soegijapranata Catholic University, aged 17–19 years, who played online games. Participants were recruited using a purposive sampling technique. The instruments used in this study included a demographic questionnaire, a gaming behavior questionnaire, and the *Internet Gaming Disorder Test-10* (IGDT-10). Data were analyzed using *Fisher's Exact Test*.

Results : Of the 72 students, 9 (12.5%) met the criteria for Internet Gaming Disorder (IGD) based on the IGDT-10 score. Fisher's Exact Test found no statistically significant difference in the occurrence of IGD between male and female students ($p = 0.433$; OR = 0.571; 95% CI: 0.127–2.581). In contrast, online gaming duration was significantly associated with IGD ($p = 0.020$), with students who played online games >30 hours per week or >4.5 hours/day having 5.875 times higher odds of experiencing IGD compared to those who played less than that (OR = 5.875; 95% CI: 1.314–26.265).

Conclusion : Gaming duration of >30 hours per week or 4,5 hours/day was significantly associated with an increased risk of Internet Gaming Disorder (IGD) among students, whereas no significant difference in the occurrence of IGD was found between male and female students.

Keywords : Internet Gaming Disorder; sex; gaming duration