

NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN ANTARA DEPRESI DAN KECANDUAN *ONLINE*
GAME PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA**



Oleh:

Retno Dwi Mulyani

Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2018

NASKAH PUBLIKASI

**HUBUNGAN ANTARA DEPRESI DAN KECANDUAN *ONLINE*
GAME PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA**



Dosen Pembimbing Utama

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi', is written over a horizontal line.

Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi, S.Psi., M.Psi., Psikolog

**RELATIONSHIP BETWEEN THE DEPRESSION AND ONLINE GAME
STANDARDS IN STUDENTS IN YOGYAKARTA**

Retno Dwi Mulyani
Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between online game addiction and depression in students in Yogyakarta. The hypothesis proposed in this research is a positive relationship between depression and online game addiction to students in Yogyakarta. The research hypothesis was tested by taking data using an online game addiction scale adapted and modified from the Scale Addiction Scale scale based on the Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) theories and depression scales adapted from Beck Depression Inventory scale based on Burns (1988) theory to 54 respondents . Data analysis conducted in this study using SPSS program version 23.0. The Pearson product moment greeting test showed it in a score of 0.447 and a significance score of 0.001 ($p < 0.01$) that there was a positive relationship between depression and online game addiction to students in Yogyakarta. Depression contributes 20.0% to online game addiction to students in Yogyakarta.

Keywords: Online game Addiction, Depression, Student

Pengantar

Perkembangan internet saat semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011 (Anonim, 2012). Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16.1% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan pendukung seperti komputer, laptop hingga *smartphone*. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat dan kepribadian setiap individu, sehingga penggunaannya pun bervariasi seperti pencarian data, menyaksikan siaran, belanja hingga bermain.

Online game adalah *game* yang berbasis elektronik, internet dan visual (Rini, 2011). Karena perkembangannya yang pesat di tambah dengan kecanggihan teknologi membuatnya semakin menarik perhatian oleh orang banyak, khususnya remaja sehingga penggunaan *online game* pun meningkat tajam. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam risetnya mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Lembaga riset Mark Plus Insight memperkirakan jumlah pengguna Internet di Indonesia masih akan naik pada tahun 2015 hingga menembus angka 139 juta pengguna atau naik 50% dari tahun 2012. Pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam

dunia maya, sehingga hal ini cukup potensial bagi berkembangnya industri *online game* (www.apjii.or.id). *Online game* sendiri menempati peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah e-mail, Instant Messenger, situs jejaring sosial, search engine, berita *online* dan blog.

Maraknya *online game* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Pada tahun 2011 sebuah penelitian di Perancis menemukan adanya efek kecanduan *online game* terhadap kebiasaan tidur, keadaan *mood* dan kesehatan fisik maupun psikis. Seorang pecandu *game online* memiliki resiko mengalami kesedihan yang lebih dalam 12,48 kali lebih dari pada yang bukan pecandu. Pecandu juga memiliki resiko 2,56 kali lebih tinggi sensitive dari pada yang bukan pecandu *online game*. Selain itu kecanduan *online game* memiliki efek terhadap kesehatan psikis 3,23 kali lebih besar dan efek terhadap kesehatan psikis dan fisik 14,09 kali lebih besar dibanding yang bukan pecandu (Achab, 2011). Menjamurnya pusat-pusat tempat untuk bermain *online game* (*game centre*) dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat tempat untuk bermain *online game* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau.

Munculnya rasa kecanduan bermain *online game* sebagian besar berasal dari pihak pelajar, mahasiswa atau masyarakat karena pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *online game*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *online game* adalah untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilalui sebelumnya. Salah satu gangguan mental yang dapat terjadi pada pecandu *online game* adalah depresi. Depresi dapat menjadi faktor resiko seseorang menjadi pecandu *online game*, tetapi juga dapat menjadi akibat dari kecanduan *online game*. Orang yang depresi seringkali merasa putus asa dengan kehidupannya. Bermain *game* menjadi salah satu bentuk pelarian, karena dengan bermain *game*, dapat melupakan semua masalah dan beban hidup. Inilah yang menyebabkan depresi dapat menjadi faktor resiko kecanduan *online game*. Kecanduan *online game* dapat menyebabkan seseorang menjadi terkucil dan terisolasi dari keluarga dan masyarakat. Semakin sering menghabiskan waktu untuk bermain *game*, akan semakin membuat seseorang terisolasi. Akibatnya, rentan mengalami berbagai kelainan gangguan mental, salah satunya adalah depresi (Ani, 2008).

Hipotesis pada penelitian ini adalah Ada hubungan positif antara depresi dengan kecanduan *online game*. Semakin tinggi tingkat depresi, semakin tinggi tingkat kecanduan *online game*. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah tingkat depresi maka semakin rendah tingkat kecanduan *online game*.

Metode Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang saat ini berdomisili di kota Yogyakarta. Adapun karakteristik subjek adalah sebagai berikut:

1. Berusia 18 - 25 Tahun
2. Bermain *online game*

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengumpulan data adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan angket atau kuisisioner. Penelitian ini menggunakan sebuah kuisisioner yang terdiri dari dua buah skala pengukuran yaitu skala kecanduan *online game* dan skala depresi.

1. Skala kecanduan *online game*

Penelitian ini menggunakan alat ukur kecanduan *online game* yaitu *Game Addiction Scale* yang disusun oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009). Skala ini mengacu pada aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*. Pada skala ini terdapat 43 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu: sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (SS), Sesuai (S) dan sangat sesuai (SS). Cara skoring pada skala ini yaitu skor 1 untuk pilihan sangat tidak sesuai, skor 2 untuk pilihan tidak sesuai, skor 3 untuk pilihan jawaban sesuai dan skor 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* yang dimiliki.

Tabel Distribusi Skala Kecanduan *Online Game*

No	Aspek/Dimensi	Nomor aitem	Jumlah
1	<i>Salience</i>	1,2,12,13,18,19,20,22,24,25,27,30,31	13
2	<i>Tolerance</i>	7,26,32	3
3	<i>Mood Modification</i>	14,33,34	3
4	<i>Withdrawal</i>	6,8,15,36,37	5
5	<i>Relapse</i>	21,35	2
6	<i>Conflict</i>	3,5,11,16,17,28,29,38,39,40	10
7	<i>Problem</i>	4,9,10,23,41,42,43	7
Total			43

1. Skala Depresi

Penelitian ini diungkapkan menggunakan skala yang disusun oleh berdasarkan teori Burns (1988) The Beck Depression Inventory (BDI). Pada skala ini terdapat 21 pernyataan. Sistem penilaian dilakukan dengan menjumlahkan nilai gejala yang dipilih subjek pada setiap item. Pada kategori gejala terdapat nilai dari 0 sampai 3. Skor total yang didapat subjek merupakan gambaran dari kombinasi gejala yang dimiliki dan tingkat kedalaman depresinya.

Tabel *Blue Print* Skala Depresi

No	Indikator	Nomor aitem
1	Perasaan sedih	1
2	Perasaan pesimis	2
3	Perasaan gagal	3
4	Perasaan tidak puas	4
5	Perasaan bersalah	5
6	Perasaan dihukum	6
7	Membenci diri sendiri	7
8	Menyalahkan diri sendiri	8
9	Keinginan untuk bunuh diri	9
10	Tidak bisa mengendalikan perasaan	10
11	Mudah tersinggung	11
12	Menarik diri dari orang lain	12
13	Tidak mampu mengambil keputusan	13

14	Kemunduran cita diri	14
15	Kemunduran pekerjaan	15
16	Gangguan tidur	16
17	Kemunduran stamina tubuh	17
18	Kemunduran nafsu makan	18
19	Gangguan berat badan	19
20	Kecemasan fisik	20
21	Kemunduran terhadap seks	21
Total		21

Tabel Tingkat Depresi Berdasarkan Nilai Total

Rentang Nilai Total	Tingkat Depresi
1 – 10	Naik turunnya perasaan tergolong wajar
11 – 16	Gangguan mood yang ringan
17 – 20	Garis batas depresi klinis
21 – 30	Depresi sedang
31 – 40	Depresi berat atau parah
>41	Depresi ekstrim

Alat Ukur

Alat ukur berupa skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan *online game*, merupakan skala kecanduan *online game game* yang diadaptasi dan dimodifikasi yang mengacu pada aspek-aspek yang dibuat oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yaitu *Salience, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict* dan *Problem*.

Alat ukur berupa skala yang digunakan untuk mengukur depresi, merupakan skala yang diadaptasi dari skala yang disusun berdasarkan teori Burns (1988) The Beck Depression Inventory (BDI).

Metode Analisis Data

Hal yang dilakukan untuk interpretasi data penelitian yang diperoleh, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan

statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh informasi umum tentang subjek penelitian, sedangkan statistik inferensial untuk mengevaluasi hipotesis yang diajukan mendapat dukungan empirik atau tidak dalam penelitian ini. Teknik statistik yang dipakai adalah korelasi *product moment* dari Pearson, dengan alasan untuk mencari korelasi antara depresi dengan kecanduan *online game*. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan untuk uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*statistic program for social science*) versi 23 for windows.

HASIL PENELITIAN

Responden dalam penelitian ini adalah orang yang bermain *online game* dengan total responden sebanyak 54 responden. Skala penelitian isi dengan sebanyak 54 eksemplar, sehingga 54 eksemplar sesuai kriteria yang dianalisis lebih lanjut. Subyek pada penelitian ini semua berjenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rentang usia responden penelitian adalah 18 – 25 tahun. Berikut merupakan tabel sebaran usia responden penelitian secara rinci pada Tabel 4.3:

Tabel Deskripsi Usia Responden Penelitian

Usia Responden	Jumlah
18	2
19	11
20	6
21	11
22	11
23	5
24	5
25	3

Berdasarkan hasil penelitian bahwa seluruh responden suka bermain *online game*.

Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dilakukan dengan cara mengkategorisasikan data penelitian untuk mengetahui skor yang didapat oleh responden dalam penelitian ini. Deskripsi penelitian ini terdiri dari deskripsi data skor depresi dan kecanduan *online game*.

Tabel Kategorisasi Skala Kecanduan *Online Game*

Kategorisasi	Score
Sangat Rendah	$X < 42.1$
Rendah	$42.1 \leq X < 58.9$
Sedang	$58.9 \leq X < 75.6$
Tinggi	$75.6 \leq X < 92.4$
Sangat Tinggi	$X \geq 92.4$

Tabel Kategorisasi Skala Depresi

Rentang Nilai Total	Interpretasi
1 – 10	Naik turunnya perasaan tergolong wajar
11 – 16	Gangguan mood yang ringan
17 – 20	Garis batas depresi klinis
21 – 30	Depresi sedang
31 – 40	Depresi berat atau parah
>41	Depresi ekstrim

Berdasarkan rumus penentuan penormaan, maka diketahui kategorisasi data penelitian ini sebagai berikut:

Tabel Kategorisasi Data Penelitian Kecanduan *Online Game*

Kategorisasi	Kecanduan <i>Online Game</i>	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	13	24.07%
Sedang	25	46.30%
Tinggi	14	25.93%

Sangat Tinggi	2	3.70%
---------------	---	-------

Tabel Kategorisasi Data Penelitian Depresi

Kategorisasi	Depresi	
	Frekuensi	Persentase
Naik turunnya perasaan tergolong wajar	27	50.00%
Gangguan mood yang ringan	12	22.22%
Garis batas depresi klinis	5	9.26%
Depresi sedang	7	12.96%
Depresi berat atau parah	3	5.56%
Depresi ekstrim	0	0%

Berdasarkan hasil kategorisasi kecanduan *online game* pada tabel di atas dapat diketahui bahwa persentasi terbesar terdapat pada kategori sedang yaitu sebanyak 25 responden dengan persentase sebesar 46.30%. Pada kategori rendah terdapat 13 responden dengan persentase 24.07%. Pada kategori tinggi terdapat 14 responden dengan presentasi 25.93% dan pada kategori rendah terdapat 37 responden dengan persentase 17.87%.

Pada data variabel depresi menunjukkan persentase terbesar terdapat pada kategori naik turunnya perasaan tergolong wajar yaitu sebanyak 27 responden dengan presentase sebesar 50.00%. Pada kategori gangguan mood yang ringan yaitu sebanyak 12 responden dengan persentase 12.22%. Pada kategori garis batas depresi klinis yaitu sebanyak 5 responden dengan presentase 9.26%. Pada kategori depresi sedang yaitu sebanyak 7 responden dengan presentase 12.96%. Pada kategori depresi berat atau parah yaitu sebanyak 3 responden dengan presentase 5.56%.

1. Uji Asumsi

Uji asumsi terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas yang dilakukan sebelum dilakukannya analisis statistika lebih lanjut, yaitu uji hipotesis atau uji korelasi. Uji asumsi akan menentukan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistic parametrik atau non-parametrik. Uji asumsi parametrik dapat dilakukan jika syaratnya terpenuhi yakni data penelitian kedua variabel terdistribusi normal dan linier.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang terdistribusi dengan normal pada tiap variabel. Pengujian normalitas sebaran data pada penelitian ini menggunakan tes *Kolmogorov-Sminov* dan *Shapiro-Wilk*. Sebaran data dapat dikatakan terdistribusi dengan normal apabila setelah dilakukan analisis statistik didapat koefisien signifikansi $(p) > 0.05$. Hasil uji normalitas menggunakan tes *Kolmogorov-Sminov* dan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa sebaran data variabel yaitu kecanduan *online game* dan depresi terdistribusi dengan normal $(p) < 0.05$, yakni pada skala kecanduan *online game* diperoleh nilai koefisien *Kolmogorov-Sminov* sebesar 0,200 dan pada skala depresi diperoleh nilai koefisien *Kolmogorov-Sminov* sebesar 0,052. Berikut merupakan tabel hasil uji normalitas pada kedua data variabel:

Tabel Hasil Uji Normalitas Skala Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Statistik	Taraf Signifikansi	Keterangan
Kecanduan <i>Online</i>	0.061	0.200	Normal

<i>Game</i>			
Depresi	0.120	0.052	Normal

b) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui kedua variabel memiliki korelasi yang linear. Uji linearitas digunakan untuk melihat hubungan linear yang terbentuk pada kedua variabel. Uji linearitas bertujuan untuk melihat kedua variabel dalam sebuah penelitian memiliki korelasi yang linear. Kedua variabel dapat dikatakan memiliki korelasi yang linear apabila nilai koefisien signifikansi ($p < 0.05$) pada *linearity*. Berikut merupakan hasil uji linearitas antara variabel depresi dan variabel kecanduan *online game*:

Tabel Hasil Uji Linearitas antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Linieritas	(F)	Taraf Signifikansi (p)	Keterangan
Depresi dan	<i>F Linierity</i>	12.578	0.001	Linear
Kecanduan <i>Online Game</i>	<i>F Deviation from linierity</i>	0.925	0.572	Tidak ada simpangan

Hasil uji linearitas di atas menunjukkan bahwa depresi dan kecanduan *online game* bersifat tidak ada kecenderungan menyimpang dari garis lurus. Kedua variabel memiliki nilai *F Linierity* sebesar 12.578 dengan koefisien signifikansi 0.001 ($p < 0.05$), dan *F Deviation from linierity* sebesar 0.925 dengan koefisien signifikansi 0.572 ($p > 0.05$).

2. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji asumsi yang dilakukan sebelumnya, didapatkan hasil bahwa sebaran data depresi dan kecanduan *online game* berdistribusi secara normal dan hasil analisis memenuhi uji linearitas. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik. Teknik uji korelasi yang digunakan adalah teknik korelasi *Pearson* melalui program *SPSS 23.0 for windows*.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara kecanduan *online game* dan depresi pada mahasiswa di Yogyakarta. Maka, semakin tinggi tingkat depresi, semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* mahasiswa di Yogyakarta. Sebaliknya, semakin rendah tingkat depresi, maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *online game* mahasiswa di Yogyakarta. Berikut merupakan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson*:

Tabel Hasil Uji Hipotesis antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Koefisien Determinasi	Taraf Signifiikansi (p)	Keterangan
Kecanduan <i>Online Game</i> terhadap Depresi	0.447	20%	0.001	Berkorelasi positif dengan signifikan

Hasil uji hipotesis atau korelasi dengan menggunakan teknik *Pearson* menunjukkan bahwa adanya korelasi positif yang signifikan antara kecanduan *online game* dan depresi pada mahasiswa di Yogyakarta. Nilai koefisien

korelasi diperoleh sebesar 0.447 dengan koefisien signifikansi 0.001 ($p < 0.05$). Kontribusi kecanduan *online game* terhadap depresi sebesar 20%. Hal ini dapat diartikan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson* dengan bantuan program komputer *SPSS versi 23.0 for windows* menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat depresi, semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat depresi mahasiswa semakin rendah pula tingkat kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Balle (2011) yang menyatakan bahwa ada beberapa penyebab yang diketahui dapat menyebabkan kecanduan *online game*, diantaranya *Stress*, *Compulsion* (paksaan), *Loneliness* (kesendirian) dan *Social Disorder* (gangguan sosial). Selain itu menurut Brian dan Hastings (2005) mengungkapkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *online game* akan merasa depresi dan cemas ketika tidak sedang memainkan. Ketika seseorang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap suatu zat maupun aktivitas, dalam hal ini penggunaan *online game*, maka orang tersebut akan membutuhkan waktu lebih banyak untuk bermain *online game* agar mendapat kepuasan yang sama. Karena kepuasan yang diperoleh dalam bermain

online game secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok, maka secara berangsur-angsur pemain harus meningkatkan jumlah waktunya untuk bermain *online game*. Saat aktivitas bermain *online game* ini dikurangi ataupun dihentikan, seseorang yang mengalami kecanduan *online game*, akan terpengaruh secara fisik maupun psikologis (Griffiths, 2005).

Pada tahun 2011 sebuah penelitian di Perancis menemukan adanya efek kecanduan *online game* terhadap kebiasaan tidur, keadaan *mood* dan kesehatan fisik maupun psikis. Seorang pecandu *online game* memiliki risiko mengalami kesedihan yang lebih dalam 12,48 kali lebih tinggi dari pada yang bukan pecandu. Seorang pecandu juga memiliki risiko 2,56 kali lebih tinggi lebih sensitif daripada yang bukan pecandu.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Depresi berkontribusi sebesar 20% terhadap kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

Secara keseluruhan, peneliti menyadari bahwa di dalam penelitian ini memiliki banyak kelemahan. Salah satunya yakni responden penelitian yang masih sedikit karena kurangnya minat responden untuk ikut berpartisipasi dalam kesediaan mengisi kuesioner. Hal ini menjadikan subjek penelitian ini kurang mewakili populasi kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta secara umum.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Artinya, semakin tinggi tingkat depresi, maka akan semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat depresi, maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

Saran

1. Saran bagi Mahasiswa

Bagi pecandu *online game* yang menderita depresi dianjurkan untuk mengurangi kebiasaan bermainnya dan membiasakan diri untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang positif

2. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengangkat topik yang sama atau mengembangkan topik hubungan antara depresi dan kecanduan *online game*, dapat menambahkan sampel yang lebih banyak dan dengan penyebaran lokasi penelitian yang lebih luas.
- b. Lebih memperhatikan responden pada saat pengisian kuesioner agar tidak terjadi ketidakvalidan kuesioner yang disebabkan responden tidak mengisi kuesioner secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Achab S, Nicolier M. (2011). Massively multiplayer online Role-Playing Games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry* 2011, 11: 144. Available from <http://www.biomedcentral.com/content/pdf/1471-244X-11-144.pdf>
- Ani. (2008). Video game addicts and Asperger's syndrome. *One India*. Diakses tanggal 20 Desember 2017.
- Anonim. (2012). Data Statistik Pengguna Internet Di Indonesia hingga tahun 2010. <http://punyaku.web.id/data-statistik-pengguna-internet-diindonesia-hingga-tahun-2010.html> diakses pada 24 Desember 2017, 19.45 WIB
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2013). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Brian, D. NG & Hastings, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- Burns, D. D. (1988). Terapi Kognitif. Pendekatan Baru Bagi Penanganan Depresi. (Terjemahan Oleh Santosa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer games playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189–193.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. The Amsterdam School of Communications Research*. Vol. 12, 77-95.