

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Psikologi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana S1 Psikologi



Oleh:

RETNO DWI MULYANI

14320284

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Psikologi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana S1 Psikologi



Oleh:

RETNO DWI MULYANI

14320284

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul:

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

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana S1 Psikologi



Ketua Prodi
Mira Aliza Rachmawati, S.Psi., M.Psi

Dewan Penguji

1. Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi, S.Psi., M.Psi.
2. Nita Trimulyaningsih, S.Psi., M.Psi.
3. Libbie Annatagia, S.Psi., M.Psi.

Tanda Tangan

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Retno Dwi Mulyani
No. Mahasiswa : 14320284
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Hubungan Antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*
Pada Mahasiswa Di Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi, saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagai aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang diterapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 12 Mei 2018



Yang menyatakan,

Retno Dwi Mulyani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'alamiin

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat kepada hamba, yang telah mengizinkan hamba berkelana di bumi-Nya hingga hamba dapat menyandang gelar sarjana psikologi.

Terima kasih untuk segala cinta, doa dan dukungan dari orang-orang yang selalu ada di hati saya. Karya ini saya persembahkan untuk:

Ibu Nurliyani dan Bapak Mulyanto

Berjuta terima kasih untuk segala cinta dan kasih sayang dengan tulus sejak Eno masih dalam kandungan hingga detik ini. Terima kasih untuk banyaknya pengalaman dan pengajaran dalam keluarga yang berhasil membuat Eno menjadi kuat untuk menghadapi segala masalah kehidupan yang ada. Terima kasih untuk setiap bait-bait doa yang terlantun dan tak pernah menyerah untuk mengusahakan segala hal yang terbaik demi Eno.

Kakak-kakakku Tersayang

Teguh Budi Oktavianto dan Tony Redza Saputra

Terima kasih untuk perhatian, doa, dan dukungan yang diberikan. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan kepada kalian berdua mas.

Kekasihku Tersayang

Deny Saputra

Terimakasih atas dukungan dan doa selama ini. Terimakasih sudah menyemangati Eno dan memberikan nasehat kepada Eno jika Eno sudah mulai lelah dan mengeluh. Terimakasih banyak sudah mau direpotkan olehku. Semoga Allah membalas kebaikanmu sayang.

HALAMAN MOTTO

“Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (QS. Al Insyirah
94: 8)

الْمَتَرُوا أَنَّ اللَّهَ سَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ
نِعْمَهُ ظَهْرَةً وَبَاطِنَةً وَمِنَ النَّاسِ مَن يُجَادِلُ فِي اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَلَا
هُدًى وَلَا كِتَابٍ مُّنِيرٍ ﴿٢٠﴾

“Tidakkah kamu lihat bahwa Allah telah menundukkan untukmu segala yang di
langit dan segala yang di bumi, lalu Dia menyempurnakan untukmu nikmat-Nya
lahir dan batin (QS. Al Luqman: 20)

Kembalikan semua ke Allah, karena Allah, insya Allah tidak akan ada rasa
kecewa, sedih, galau yang bekerpanjangan
(Renny)

Hiduplah seperti dota 2, terkadang kita membutuhkan support dan menjadi carry.
(Retno)

Stay Hungry, Stay Foolish
(Steve Jobs)

Fokus satu-satu dan bahagiakan orang tuamu
(Parlin)

Tidak ada yang terlambat jika kita mau berubah
(Fikran)

PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji kepada Allah *subhanahu wata'ala*, atas segala nikmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad *salallahu'alaihi wassalam*, beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang shaleh hingga hari kiamat. Berkat segala petunjuk dan tuntunan dari Allah *subhanahu wata'ala*, penulis diberikan kekuatan, ketabahan, inspirasi dan juga kemudahan hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari telah melibatkan banyak pihak yang dengan ikhlas membantu, baik berupa tenaga, motivasi, arahan, masukan, dan doa hingga skripsi ini tersusun. Penulis bukanlah apa-apa tanpa adanya bantuan dari semua pihak. Dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rer.nat Arif Fahmie, S. Psi., Psikolog, MA.HRM, selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Mira Aliza Rachmawati, S. Psi., M. Psi selaku Ketua Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia yang senantiasa memberikan dukungan untuk seluruh mahasiswa Psikologi.
3. Bapak Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi, S. Psi., M. Si., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas

dukungan, semangat, kasih sayang, nasihat dan petuah-petuah yang sangat berarti dan terus diberikan kepada penulis hingga skripsi ini terselesaikan. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja selama ini. Semoga kebaikan Bapak dibalas oleh Allah SWT.

4. Ibu Nur Pratiwi Novianti, S. Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas dukungan dan arahan yang ibu berikan kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, terutama dosen-dosen yang telah mengajar penulis selama kuliah. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, ilmu yang bermanfaat, pengalaman, nasehat, dan motivasi yang telah diberikan.
6. Mamahku tersayang, Nurliyani serta Papahku, Mulyanto. Terima kasih untuk setiap doa yang terlantun, untuk setiap cinta dan kasih sayang yang telah mamah dan papah berikan kepada Eno. Maaf bila selama ini Eno memiliki banyak kesalahan, kurang berbakti kepada mamah dan papah karena jarang menelfon. Mah, Pah, Eno bangga jadi anakmu. I love you. Sehat-sehat terus ya Mah, Pah.
7. Teruntuk Kakak-kakaku tersayang, Teguh Budi Oktavianto dan Tonny Redzza Saputra. Semoga Allah memudahkan segala urusanmu dan melancarkan apa-apa yang kamu butuhkan dan impikan. Semoga Allah memudahkan kalian dalam urusan dunia dan akhirat. Semoga kalian menjadi

laki-laki yang sholeh, bertanggung jawab, menghormati wanita dan selalu menjadi kebanggaan keluarga. Aamiin. Love you Mas-mas ku.

8. Terima kasih untuk Aditiya Oki Shaputra yang telah bersedia direpotin, direwelin dan dikeluhin oleh penulis. Terima kasih telah menemani penulis dalam proses pengambilan data. Terima kasih sudah jadi penyemangat dan pengingat untuk tidak malas mengerjakan skripsi. Cepet nyusul ya ki.
9. Terima kasih untuk Dian Pamulatsih, Rizky Luhur dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menguatkan penulis dalam keadaan apapun. Terima kasih telah percaya dan berbagi cerita dan pendapat kepada penulis.
10. Terima kasih kepada penjaga warnet yang terlibat dalam pengambilan data karena sudah diperbolehkan untuk mengambil data di warnet tersebut.
11. Terima kasih kepada teman-teman KKN Unit 390; Mas Ilham, Bima Mobbie, Reza, Gea, Artha, Hasna dan Vena untuk kebersamaannya selama satu bulan yang memberikan pengalaman dan kenangan yang tidak akan penulis lupakan. Terima kasih telah saling berbagi suka dan duka serta saling melengkapi satu sama lain. Sukses selalu untuk kedepannya buat kalian semua.
12. Terimakasih kepada Parlin karena selalu member nasehat kepada penulis agar terus semangat dalam menyelesaikan skripsi. Walaupun terkadang penulis sering malas-malasan dalam mengerjakan skripsi, tetapi kamu tetap sabar dalam menasehatiku. Semoga cepat mendapatkan kerjaan sesuai dengan yang kamu inginkan. Jangan pernah lupakan pertemanan kami ya.

13. Terima kasih untuk siapapun yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan kenangan kepada penulis. Maaf, penulis tidak bisa menyebutkan satu persatu.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
BAB I PENGANTAR.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	6
C. Manfaat Penelitian	6
D. Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kecanduan <i>Online Game</i>	10
1. Definisi Kecanduan <i>Online Game</i>	10
2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Online Game</i>	10
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebahagiaan	14
B. Depresi	
1. Definisi Depresi	17
2. Aspek-aspek Depresi	18
C. Hubungan antara Depresi dan Kecanduan <i>Online Game</i>	20
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Identifikasi Variabel Penelitian	24
B. Definisi Operasional	24
1. Kecanduan <i>Online Game</i>	24

2. Depresi	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Metode Pengumpulan Data.....	25
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	28
F. Metode Analisis Data	29
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	31
A. Orientasi Kancha dan Penelitian.....	31
1. Orientasi Kancha.....	31
2. Persiapan Penelitian	31
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian	34
C. Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Subjek Penelitian	35
2. Deskripsi Data Penelitian.....	35
3. Uji Asumsi	37
4. Uji Hipotesis	39
D. Pembahasan	40
BAB V PENUTUP.....	43
1. Kesimpulan	43
2. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Distribusi Skala Kecanduan <i>Online Game</i>	26
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Depresi.....	27
Tabel 3.3 Tingkat Depresi Berdasarkan Nilai Total	28
Tabel 4.1 Skala Kecanduan <i>Online Game</i> Setelah Uji Coba.....	33
Tabel 4.2 Distribusi Skala Depresi Setelah Uji Coba	34
Tabel 4.3 Deskripsi Usia Responden Penelitian	35
Tabel 4.4 Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Online Game</i>	35
Tabel 4.5 Kategorisasi Skala Depresi	36
Tabel 4.6 Kategorisasi Data Penelitian Kecanduan <i>Online Game</i>	36
Tabel 4.7 Kategorisasi Data Penelitian Depresi.....	36
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas Skala	39
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Skala Depresi dan Kecanduan <i>Online Game</i>	49
Lampiran 2. Tabulasi Data <i>Try-out</i> Kecanduan <i>Online Game</i>	62
Lampiran 3. Tabulasi Data <i>Try-out</i> Depresi	69
Lampiran 4. <i>Output</i> Reliabilitas dan Validitas Kecanduan <i>Online game</i>	72
Lampiran 5. <i>Output</i> Reliabilitas dan Validitas Depresi	73
Lampiran 6. Skala Depresi dan Kecanduan <i>Online Game</i>	75
Lampiran 7. Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan <i>Online Game</i>	77
Lampiran 8. Tabulasi Data Penelitian Skala Depresi	90
Lampiran 9. Hasil Analisa Data Penelitian	99
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas.....	102
Lampiran 11. Hasil Uji Liniaritas	103
Lampiran 12. Hasil Uji Hipotesis	104
Lampiran 13. Hasil Uji Regresi	105
Lampiran 14. Kategorisasi Skala	106

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

Retno Dwi Mulyani
Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan *online game* dan depresi pada mahasiswa di Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Hipotesis penelitian diuji dengan melakukan pengambilan data menggunakan skala kecanduan *online game* yang diadaptasi dan dimodifikasi dari skala *Game Addiction Scale* berdasarkan teori Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan skala depresi yang diadaptasi dari skala *Beck Depression Inventory* berdasarkan teori Burns (1988) kepada 54 responden. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 23,0. Uji korelasi product moment dari *Pearson* menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi 0.447 dan koefisien signifikansi 0.001 ($p < 0.01$) yang artinya ada hubungan positif antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta. Depresi berkontribusi 20.0% terhadap kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

Kata kunci: *Kecanduan Online game, Depresi, Mahasiswa*

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet saat ini 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 ditambah 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. 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* adalah salah satu faktor 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).

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*. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi. Karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun non-pelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *online game* tersebut.

Berdasarkan penelitian menurut Masya & Candra (2016) terdapat enam faktor yang mempengaruhi kecanduan *online game* pada peserta didik tingkat MA Al-

Fuqron Prabumulih, yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Seseorang yang depresi seringkali merasa putus asa dengan kehidupannya. Bermain *game* menjadi salah satu bentuk pelarian, karena menurut beberapa individu dengan bermain *game*, dapat melupakan semua masalah dan beban hidup. Inilah yang menyebabkan depresi dapat menjadi faktor risiko kecanduan *online game* (Ani, 2008).

Depresi merupakan suatu gangguan mood yang ditandai dengan hilangnya energi dan minat, perasaan bersalah, kesulitan berkonsentrasi, hilangnya nafsu makan dan pikiran tentang kematian dan bunuh diri, dimana perubahan tersebut hampir selalu menyebabkan gangguan fungsi interpersonal, sosial dan pekerjaan (Shives, 2002). Prevalensi depresi mayor (unipolar) adalah sekitar 2-3 kasus per 100 laki-laki dan 5-9 kasus per 100 wanita. Etiologi dari depresi bisa berupa faktor biologis (penurunan norepinefrin dan serotonin, faktor neuroendokrin), faktor genetik dan faktor psikososial. Komplikasi-komplikasi depresi meliputi bunuh diri, penyalahgunaan obat dan zat-zat lainnya, kecemasan, penyakit jantung dan kondisi medis lainnya, timbul masalah dalam pekerjaan dan sekolah, konflik dalam keluarga, kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain dan isolasi sosial (Kaplan, H.I., Sadock, B.J., Grebb, J.A, 1994).

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa *online game* sangat populer bagi kalangan remaja saat ini. Maraknya *online game* akhirnya membuat para remaja ingin terus menerus memainkannya. Jika permainan *online game* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut

akan menjadikan remaja kecanduan *online game* (Dani dan Ngesti, 2014). Salah satu gangguan mental yang dapat terjadi pada pecandu *online game* adalah depresi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti apakah ada hubungan antara depresi dengan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara depresi dengan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia psikologi khususnya psikologi klinis.

Manfaat praktis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan penulis mengenai wacana nilai pendidikan khususnya pendidikan psikologi, untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam berperilaku dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta ditujukan untuk menguji apakah ada hubungan antara depresi dengan kecanduan *online game* pada remaja laki-laki. Variabel bebas pada penelitian ini adalah depresi dan variabel tergantungnya adalah kecanduan *online game*. Terkait dengan dua variabel ini terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti di luar sana namun dengan subyek dan ciri-ciri yang berbeda.

Penelitian mengenai variabel bebas diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Aditomo dan Retnowati (2004) yang berjudul Perfeksionisme, Harga Diri dan Kecenderungan Depresi Pada Remaja Akhir. Penelitian ini menggunakan subyek sebanyak 77 mahasiswa dengan rentang usia 18 sampai 22 tahun (remaja akhir). Hasil penelitian menunjukkan semakin tinggi perfeksionisme dan semakin rendah harga diri, semakin tinggi kecenderungan depresi dan sebaliknya.

Selanjutnya, penelitian yang sama terkait dengan variabel bebas dilakukan oleh Dewiarti, Kartini dan Machmuroch (2009) yang berjudul Hubungan Antara Kecanduan Internet dan Depresi Pada Mahasiswa Pengguna Warnet di Kelurahan Jebres Surakarta. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 142 orang mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan internet dan depresi pada mahasiswa pengguna warnet di Kelurahan Jebres Surakarta, yaitu jika kecanduan internet tinggi maka depresi yang dialami akan tinggi pula.

Selanjutnya pada penelitian yang terkait variabel tergantung yakni kecanduan *online game* juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Febriandari, dkk (2016) dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain *Online Game* terhadap Identitas Diri Remaja, mengambil subyek sebanyak 50 remaja dengan kriteria inklusi: remaja usia 10-20 tahun, remaja laki-laki dan perempuan yang bermain *online game* di warung internet Kecamatan Payung Sekaki. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat 88% remaja mengalami kecanduan bermain *online game* dan 90% remaja

berada pada identitas aktif dan menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan *online game* terhadap identitas diri remaja.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mehroof dan Griffiths (2010) dengan judul *Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety and Trait Anxiety*. Penelitian ini menggunakan subyek sebanyak 123 mahasiswa di sebuah universitas *East Midlands* di Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima ciri (Neuroticism, sensasi mencari, kecemasan sifat, kecemasan negara, dan agresi) ditampilkan hubungan yang signifikan dengan kecanduan *online game*.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Sebagai respon bagi penelitian sebelumnya, penelitian hubungan antara depresi dengan kecanduan *online game* dirasa perlu, dengan berdasarkan :

1. Keaslian Topik

Penelitian kecanduan *online game* yang telah dilakukan sebelumnya adalah penelitian oleh Febriandari, dkk (2016) dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja dan penelitian dari Mehroof dan Griffith (2010) dengan judul *Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety and Trait Anxiety*. Sementara pada variabel depresi adalah penelitian yang dilakukan oleh Aditomo dan Retnowati (2004) yang berjudul Perfeksionisme, Harga Diri dan Kecenderungan Depresi Pada Remaja Akhir dan penelitian dari Dewiarti, Kartini dan Machmuroch (2009) yang berjudul Hubungan Antara

Kecanduan Internet dan Depresi Pada Mahasiswa Pengguna Warnet di Kelurahan Jebres Surakarta. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel bebas yaitu Depresi dan variabel tergantung Kecanduan *Online Game*, sehingga judul penelitian menjadi Hubungan antara Depresi dengan Kecanduan *Online Game* pada Mahasiswa di Yogyakarta.

2. Keaslian Subyek

Subyek yang digunakan pada penelitian ini adalah Mahasiswa di Yogyakarta dengan rentang umur 18 sampai 21 tahun. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Febriandari, dkk (2016), menggunakan subyek remaja dengan kriteria inklusi: remaja usia 10-20 tahun yang bermain *online game* di warung internet Kecamatan Payung Sekaki. Mehroof dan Griffiths (2010) dengan jumlah sebanyak 123 mahasiswa di sebuah universitas East Midlands di Inggris. Aditomo dan Retnowati (2004) dengan subyek mahasiswa dengan rentang usia 18 sampai 22 tahun (remaja akhir) dan Dewiarti, Kartini dan Machmuroch (2009) dengan subyek sebanyak sebanyak 142 orang mahasiswa di kelurahan Jebres Surakarta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Online Game*

1. Definisi Kecanduan *Online Game*

Pengertian dari kecanduan *online game* menurut beberapa penelitian, kecanduan game diartikan sebagai penggunaan secara berlebih, obsesif, kompulsif dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game* (Charlton & Danforth, 2007). Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.

Menurut Young (2009), kecanduan *online game* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *online game* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *online game* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *online game* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Sedangkan menurut Weinstein (2010) Kecanduan *online game* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *online game* adalah sejauh mana seseorang bermain *online game* secara berulang dan

tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negative salah satunya seperti melalaikan kegiatan dikehidupan nyata dan lebih mementingkan untuk bermain *online game*.

2. Aspek-aspek Kecanduan *Online Game*

Menurut Lee (2011) terdapat empat komponen kecanduan bermain *online game*, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions*.

- a. *Excessive use* terjadi ketika bermain *online game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b. *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *online game* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *online game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.
- c. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *online game* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

d. Komponen *negative repercussions* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *online game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, *hobby* dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

Sedangkan menurut Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *online game*. Keempat aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *online game*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *online game* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *online game*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini bermain *online game*. Kebanyakan pemain *online game* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *online game* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *online game* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *online game* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menjelaskan aspek kecanduan *game* sebagai berikut:

a. *Salience*

Aktivitas bermain *game* menjadi aktivitas yang penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

b. *Tolerance*

Proses saat seseorang mulai bermain *game* menjadi lebih sering, secara bertahap meningkatkan jam bermain.

c. *Mood modification*

Pengalaman seseorang yang dirasakan sebagai hasil dari bermain *game*. Hal ini mengacu pada istilah mabuk pada pecandu obat-obatan terlarang. *Mood modification* juga mencakup sebagai penenang dan atau relaksasi terkait pelarian diri dari masalah.

d. *Withdrawal*

Emosi yang tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau berhenti. *Withdrawal* biasanya mencakup kemurungan dan cepat marah dan juga termasuk gejala fisiologis seperti gemetar.

e. *Relapse*

Kecenderungan untuk kembali ke pola awal kebiasaan bermain. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode penentangan dan pengendalian.

f. *Conflict*

Mengacu kepada konflik interpersonal dari bermain yang berlebihan. Konflik yang terjadi antara pemain dan lingkungan dunia nyatanya. Konflik dapat mencakup *argument* dan pengabdian, juga kebohongan dan penipuan.

g. *Problem*

Mengacu pada masalah yang diakibatkan dari bermain yang berlebihan. Hal ini mengacu pada pemindahan masalah sebagai obyek kecanduan.

Dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan *online game* diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi individu kecanduan *online game*, yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan *Online Game*

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *online game*:

a. *Gender*

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *online game*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *online game*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game* elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanuel, 2009)

b. Kondisi psikologis

Pemain *online game* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk membuat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan *online game* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *online game*.

c. Jenis *game*

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian

dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *online game* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *online game*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

Menurut Chin-Sheng Wan, W.S. and Wen-Bin Chiou, Ph.D, (2006) faktor-faktor seseorang kecanduan bermain *online game* dari kebutuhan psikologis dan motivasi adalah:

a. Hiburan dan rekreasi

Online game menjadi tempat yang cukup memberikan hiburan bagi pemain. Bagi beberapa pemain, *online game* adalah sarana yang cukup menghibur. Pemain akan memilih *online game* sebagai sarana rekreasi untuk menghilangkan penat akan rutinitas pemain di dunia nyata.

b. Emosional *coping* (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, kemarahan dan penggunaan frustrasi)

Beberapa pemain menggunakan *online game* sebagai sarana melampiaskan emosinya. Pemain merasa *online game* adalah tempat yang efektif untuk menghilangkan stres.

c. Melarikan diri dari kenyataan

Bermain *online game* menjadi tempat untuk melarikan diri dari masalah di dunia nyata karena *online game* mudah diakses dan cukup terjangkau.

- d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan)

Pemain merasa bahwa kualitas hubungan interpersonal di *online game* lebih baik daripada di dunia nyata. Hal ini disebabkan karena di dalam *online game* pemain dapat terhubung dengan pemain lain. Jadi, di dalam *online game* pemain dapat menjalin pertemanan dengan pemain lain.

- e. Kebutuhan untuk berprestasi

Kurangnya prestasi pemain di dunia nyata menyebabkan pemain melampiaskan hasrat untuk berprestasinya di dalam *online game*.

- f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri

Online game biasanya mempunyai tingkat kesulitan yang kompleks dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini pemain tertarik untuk menyelesaikan tiap tugas yang ada di dalam *online game*.

- g. Kebutuhan akan kekuasaan

Adanya keinginan pemain untuk menjadi seseorang yang superior karena di dunia nyata pemain adalah seseorang yang inferior. Pemain melampiaskan keinginan tersebut di *online game*.

Sedangkan menurut Masya & Candra (2016) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *online game* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Dari beberapa faktor-faktor kecanduan *online game* dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu menjadi

pecandu *online game* antara lain faktor gender, kondisi psikologis dan jenis *game*, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Depresi adalah salah satu faktor dari kondisi psikologis individu yang menyebabkan kecanduan *online game*.

B. Depresi

1. Definisi Depresi

Depresi adalah gangguan perasaan atau *mood* yang disertai komponen psikologi berupa sedih, susah, tidak ada harapan dan putus asa disertai komponen biologis atau somatik misalnya anoreksia, konstipasi dan keringat dingin. Depresi dikatakan normal apabila terjadi dalam situasi tertentu, bersifat ringan dan dalam waktu yang singkat. Bila depresi tersebut terjadi di luar kewajaran dan berlanjut maka depresi tersebut dianggap abnormal (Atkinson, 2010).

Menurut Lubis (2009), secara sederhana depresi dapat dikatakan sebagai suatu pengalaman yang menyakitkan, suatu perasaan tidak ada harapan lagi, yang ditandai dengan afek disforik (kehilangan kegembiraan) disertai dengan gejala-gejala lain, seperti gangguan tidur dan menurunnya selera makan. Sedangkan Trisna (dalam Lubis, 2009) menyimpulkan bahwa depresi adalah suatu perasaan sendu dan sedih yang biasanya disertai diperlambatnya gerak dan fungsi tubuh.

Menurut Davison, Neale dan Kring (2012) depresi merupakan kondisi emosional yang biasanya ditandai dengan kesedihan yang teramat sangat, perasaan tidak berarti dan bersalah, menarik diri dari orang lain, tidak dapat tidur, kehilangan selera makan, kehilangan minat serta kesenangan dalam aktivitas yang sering dilakukan. Menurut Grasha dan Kirchenbaum (dalam Saam & Wahyuni, 2012) depresi adalah kesedihan dan kekhawatiran dalam waktu yang cukup lama yang disertai oleh perasaan yang tidak berharga.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa depresi adalah perasaan tidak ada harapan lagi yang ditandai dengan kemurungan, sedih, terpuruk, putus asa, mengasihani diri sendiri, rasa bersalah yang mendalam dan berkelanjutan sehingga kehilangan minat dalam berbagai aktivitas serta menarik diri hingga hilangnya kegairahan hidup untuk periode waktu yang lama.

2. Aspek-aspek Depresi

Depresi terdiri dari beberapa aspek (Nevid, Rathus & Greene, 2005) yaitu :

- a. Emosional, terdiri dari (1) Perubahan pada *mood* (periode terus-menerus dari perasaan terpuruk, depresi, sedih atau muram). (2) Penuh airmata atau menangis. (3) Meningkatnya iritabilitas (mudah tersinggung), kegelisahan, atau kehilangan kesabaran.
- b. Motivasi, terdiri dari (1) Perasaan tidak termotivasi atau memiliki kesulitan untuk memulai (kegiatan) di pagi hari atau bahkan sulit bangun dari tempat tidur. (2) Menurunnya tingkat partisipasi sosial atau minat pada aktivitas sosial, kehilangan kenikmatan atau minat dalam aktivitas menyenangkan. (3) Menurunnya minat pada seks. (4) Gagal untuk merespon pada pujian atau reward.
- c. Perilaku motorik, terdiri dari (1) Bergerak atau berbicara dengan lebih perlahan dari biasanya. (2) Perubahan dalam kebiasaan tidur (tidur terlalu banyak atau terlalu sedikit, bangun lebih awal dari biasanya dan merasa kesulitan untuk kembali tidur di pagi buta disebut mudah terbangun di pagi buta). (3) Perubahan dalam selera makan (makan terlalu banyak atau terlalu

sedikit). (4) Perubahan dalam berat badan (bertambah atau kehilangan berat badan). (5) Berfungsi secara kurang efektif daripada biasanya ditempat kerja atau di sekolah.

- d. Kognitif, terdiri dari (1) Kesulitan berkonsentrasi atau berpikir jernih. (2) Berfikir negatif mengenai diri sendiri dan masa depan. (3) Perasaan bersalah atau menyesal mengenai kesalahan di masa lalu. (4) Kurangnya *self-esteem* atau merasa tidak adekuat. (5) Berfikir akan kematian atau bunuh diri.

Beck dan Page (dalam Saam & Wahyuni, 2012) mendeskripsikan lima aspek depresi sebagai berikut:

- a. Kesedihan atau suasana hati yang apatis.
- b. Konsep diri negatif yang merendahkan diri, menyalahkan diri atau mengkritik problem dan perbuatan-perbuatan diri sendiri.
- c. Menunjukkan keinginan untuk menghindari orang lain, kegiatan sosial atau hilangnya minat terhadap hal tersebut.
- d. Kurang tidur, berkurangnya nafsu makan dan keinginan seksual.
- e. Ketidakmampuan berfungsi secara wajar, yang ditandai oleh gerakan-gerakan badan yang lamban, hilangnya *energy* dan kemauan secara umum, kesulitan mengambil keputusan dan tidak mampu memulai, konsentrasi dan bekerja.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa aspek-aspek depresi antara lain perubahan emosional, perubahan motivasi, perubahan perilaku motorik dan perubahan kognitif.

C. Hubungan antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Fenomena mengenai kecanduan *online game* sudah banyak terjadi di kalangan masyarakat. Di Indonesia, banyak remaja dan anak yang masih duduk dibangku sekolah mulai menggemari permainan tersebut. Hasil survei yang dilakukan oleh Yee (2004) menunjukkan bahwa sebanyak 60,9% subjek menghabiskan waktu selama 10 jam berturut-turut ketika sudah *login* ke dalam sistem *online game*. Dalam satu minggu, rata-rata subyek bisa menghabiskan waktu sebanyak 40 jam untuk bermain. Menurut Young (2009), kecanduan *online game* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *online game* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *online game* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *online game* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Menurut Wan dan Chiou (2006), remaja kecanduan *online game* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi, adanya pengalihan perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan. Asumsinya adalah untuk keluar dari perasaan yang tidak nyaman, bermain *online game* bisa menjadi pilihan individu sebagai sarana *coping* terhadap perasaan yang dialaminya. Salah satu penyebab kecanduan *online game* adalah depresi. Beck dan Page (dalam Saam & Wahyuni, 2012) mengemukakan beberapa aspek-aspek depresi.

Aspek pertama dari depresi adalah kesedihan atau suasana hati yang apatis. Aspek ini berkaitan dengan bagaimana individu mengalihkan semua perasaan

yang dialami ke hal-hal yang menyenangkan misalnya bermain *online game*. Setiap individu yang bermain *online game* tersebut merasa dapat melupakan kesedihan yang dirasakan. Akhirnya ketika perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan muncul, individu selalu mengalihkannya dengan bermain *online game*. Ketika perilaku bermain *online game* dapat membuat perasaan individu merasa lebih baik, maka individu akan mengulangi perilaku tersebut untuk mendapatkan rasa yang individu inginkan. Apabila perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang dan tidak dapat mengontrol diri, akan mengakibatkan kecanduan bermain *online game*. Hal ini berkaitan dengan aspek kecanduan bermain *online game* yaitu *Mood modification*. *Mood modification* merupakan pengalaman seseorang yang dirasakan sebagai hasil dari bermain *game*. *Mood modification* juga mencakup sebagai penenang dan atau relaksasi terkait pelarian diri dari masalah. Hal tersebut yang membuat kecanduan bermain *online game*.

Aspek kedua dari depresi adalah konsep diri negatif yang merendahkan diri, menyalahkan diri atau mengkritik problem dan perbuatan-perbuatan diri sendiri. Aspek ini berkaitan dengan bagaimana seseorang merasa ditolak dalam sebuah komunitas atau lingkungannya yang menyebabkan seseorang tersebut mencari hal yang dapat membuat dirinya merasa bermakna dan diterima. Hal ini berkaitan dengan aspek kecanduan *online game* yaitu *salience*. Aktivitas bermain *online game* menjadi aktivitas yang penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. Individu menganggap dengan bermain *online game* dapat menghilangkan pikiran-pikiran negatif terhadap dirinya dan

menganggap *online game* adalah sesuatu yang penting bagi individu tersebut. Hal tersebut yang dapat membuat individu kecanduan *online game*.

Aspek ketiga dari depresi adalah menunjukkan keinginan untuk menghindari orang lain, kegiatan sosial atau hilangnya minat terhadap hal tersebut. Hal ini dapat menjadi penyebab atau akibat dari kecanduan *online game*. Pada aspek kecanduan *online game* hal tersebut disebut *conflict*. Mengacu kepada konflik interpersonal dari bermain yang berlebihan. Konflik yang terjadi antara pemain dan lingkungan dunia nyatanya. Konflik dapat mencakup *argument* dan pengabdian, kebohongan dan penipuan.

Aspek keempat dari depresi adalah kurang tidur, berkurangnya nafsu makan dan keinginan seksual. Apabila individu sudah menganggap *online game* adalah hal yang paling penting buat individu tersebut maka individu tersebut lebih memilih untuk meninggalkan segala aktivitas demi bermain *online game*. Hal ini dapat menjadi penyebab individu kecanduan *online game*. Pada aspek kecanduan *online game* yaitu *problem*. Mengacu pada masalah yang diakibatkan dari bermain yang berlebihan. Hal ini mengacu pada pemindahan masalah sebagai obyek kecanduan.

Aspek terakhir dari depresi adalah ketidakmampuan berfungsi secara wajar, yang ditandai oleh gerakan-gerakan badan yang lamban, hilangnya energi dan kemauan secara umum, kesulitan mengambil keputusan dan tidak mampu memulai konsentrasi dan bekerja. Hal ini berkaitan dengan aspek kecanduan *online game* yaitu *saliency*. Individu menganggap aktivitas bermain *game* menjadi

aktivitas yang penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

Dari uraian diatas dapat diketahui adanya hubungan aspek depresi dengan kecanduan *online game* antara lain kesedihan atau suasana hati yang apatis, konsep diri negative yang menrendahkan diri, menunjukkan keinginan untuk menghindari orang lain, kurang tidur, berkurangnya nafsu makan dan keinginan seksual serta ketidakmampuan berfungsi secara wajar yang berkaitan dengan hal-hal yang dapat membuat seseorang kecanduan bermain *game online* seperti *salience, tolerance, mood modification, conflict* dan *problem*.

D. Hipotesis Penelitian

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*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Tergantung : Kecanduan *Online Game*
2. Variabel Bebas : Depresi

B. Definisi Operasional

1. Kecanduan *Online Game*

Kecanduan *online game* adalah sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negatif bagi pemain tersebut. Kecanduan *online game* meliputi beberapa aspek, antara lain *Salience, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict* dan *Problem*.

Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan bermain *game* mengacu pada konsepsi alat ukur yang dibuat oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yaitu *Game Addiction Scale* yang terdiri dari 21 pernyataan dan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS) yang diberi skor 1, Tidak Sesuai (TS) yang diberi skor 2, Sesuai (S) yang diberi skor 3 dan Sangat Sesuai (SS) yang diberi skor 4. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin tinggi tingkat Kecanduan *Online Game*.

2. Depresi

Depresi adalah perasaan tidak ada harapan lagi yang ditandai dengan kemurungan, sedih, terpuruk, putus asa, mengasihani diri sendiri, rasa bersalah yang mendalam dan berkelanjutan sehingga kehilangan minat dalam berbagai aktivitas serta menarik diri hingga hilangnya kegairahan hidup untuk periode waktu yang lama. Depresi pada penelitian ini diungkapkan menggunakan skala yang disusun 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.

C. 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. Menurut Yusuf (2006) masa usia mahasiswa biasanya berusia 18 – 25 tahun dan pada masa inilah remaja memiliki pemantapan pendirian hidup. Wijaya (2009) mengatakan mayoritas pemain game online ini berusia 12-30 tahun akibat tingginya pertumbuhan jumlah penduduk Indonesia yang masih tetap tinggi. Karena itu, 3 Megaxus Infotech menargetkan pertumbuhan 1,5 hingga dua persen pada tahun 2010, karena pada tahun 2009 ini, pertumbuhan ini diperkirakan 1,5 persen.
2. Bermain *online game*

D. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengumpulan data adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan angket atau kuisioner. Penelitian ini menggunakan sebuah kuisioner 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 3.1
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

2. 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 3.2
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 3.3
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

E. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan skala dalam menjalankan fungsinya. Jadi, sejauh mana skala itu mampu mengukur atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Validitas adalah karakteristik utama yang harus dimiliki setiap skala. Berdasarkan cara estimasi yang disesuaikan dengan sifat dan fungsi suatu tes, tipe validitas pada umumnya digolongkan dalam tiga kategori besar, yaitu validitas isi, validitas kontrak, dan validitas berdasarkan kriteria (Azwar, 2008).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi menurut Azwar (2008) merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Validitas isi digunakan untuk mengetahui sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur atau sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur (aspek representasi) dan sejauh mana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur (aspek relevansi). Peneliti melakukan seleksi aitem dengan

pendekatan analisis isi dan menggunakan indeks diskriminasi aitem, yaitu *corrected aitem-total correlation*.

Reliabilitas merupakan terjemahan dari kata *reability* yaitu sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan melalui koefisien reliabilitas. Reliabilitas juga menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama. Hasil pengukuran dapat dipercaya hasilnya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Relatif sama berarti tetap adanya toleransi terhadap perbedaan kecil diantara hasil beberapa pengukuran (Azwar, 2008). Reliabilitas skala diuji dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach's*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Stastical Package for Social Science (SPSS) 23.0 for windows*.

F. 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.

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan dan Perencanaan

1. Orientasi Kancan

Penelitian tentang hubungan antara depresi dengan kecanduan *online game* pada mahasiswa dilakukan di warnet yang ada di Yogyakarta. Pada penyebaran data *try out* dilakukan di *game net* dengan subjek penelitian 58, sedangkan penyebaran skala penelitian dilakukan di warnet dengan subjek penelitian 54.

Pemilihan subjek penelitian tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada kecanduan *online game*. Alasan dipilihnya subjek yang berada di warnet karena subyek untuk penelitian ini adalah subyek yang kecanduan *online game*. *Game net* adalah salah satu tempat untuk bermain *online game*. Faktor inilah yang menjadikan subyek yang sedang bermain di *game net* sebagai subyek penelitian.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Perijinan

Persiapan penelitian diawali dengan perijinan yang diberikan oleh individu yang bersangkutan dengan mengisi *informed consent* sebagai syarat untuk melakukan pengambilan data penelitian. Pengambilan data terlebih dahulu diawali dengan melakukan *tryout* alat ukur. Pelaksanaan *tryout* sendiri dilakukan pada 06 Januari 2018 di beberapa *game net* di Yogyakarta.

b. Persiapan Alat Ukur

Langkah awal dari persiapan alat ukur adalah menyusun alat ukur yang mencakup variabel-variabel dalam penelitian yaitu depresi dan kecanduan *online game*. Skala depresi diadaptasi dari skala The Beck Depression Inventory (BDI) yang disusun berdasarkan teori Burns (1988). Pada skala ini terdapat 21 pernyataan.

Skala kecanduan *online game* dimodifikasi dan diadaptasi dari Skala *Game Addiction Scale* yang disusun oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dengan beberapa aspek antara lain *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problem*. Skala ini terdiri dari 43 aitem.

Proses uji coba atau *tryout* ini diadakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari masing-masing kuisisioner, sehingga dapat ditentukan apakah kedua kuisisioner tersebut layak untuk digunakan. Pelaksanaan *tryout* berlangsung selama tiga hari, yaitu dari tanggal 06 Januari 2018 samapi tanggal 08 Januari 2018. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam pelaksanaan *tryout* ini adalah 58 orang, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dan berada dalam rentang usia 18 – 25 tahun.

c. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Pengolahan data untuk uji coba validitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan *software SPSS (Statistical Program for Social Science)23.0 for Windows*. Seleksi aitem ini bertujuan untuk memilah aitem-aitem yang

berkualitas sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur yang valid dan reliabel pada penelitian sesungguhnya.

1. Skala Kecanduan *Online Game*

Hasil analisis statistik pada uji coba (*try out*) terhadap skala kecanduan *online game* menunjukkan koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.932. Hasil aitem menunjukkan bahwa seluruh aitem layak untuk digunakan, dengan indeks diskriminasi yang dapat dilihat pada nilai *corrected item total correlation* yang berkisar antara 0.283 – 0.820. Indeks diskriminasi aitem nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 berkisar antara 0.283 – 0.820. Hal ini menunjukkan bahwa indeks diskriminasi aitem-aitem tersebut tergolong baik. Aitem yang sah berjumlah 31 aitem. Sedangkan untuk aitem yang gugur berjumlah 12 aitem, antara lain aitem nomor 1, 2, 13, 19, 24, 25, 26, 28, 31, 33, 34, 43.

Tabel 4.1 Skala Kecanduan *Online Game* Setelah Uji Coba

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

Ket: Angka di dalam () adalah nomor aitem sah setelah uji coba

2. Skala Depresi

Hasil analisis pada uji coba (*try out*) terhadap skala berpikir positif menunjukkan koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.911. Hasil aitem menunjukkan bahwa seluruh aitem layak untuk digunakan, dengan indeks diskriminasi yang dapat dilihat pada nilai *corrected item total correlation* yang berkisar antara 0.293 – 0.765.

Tabel 4.2 Distribusi Skala Depresi Setelah Uji Coba

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	Mmebenci 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

B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pecandu *online game* dari tanggal 06 Januari 2018 – 15 Januari 2018. Pengambilan data dilakukan dengan cara mendatangi

game net dan peneliti menyebarkan angket ke orang-orang yang sedang bermain *online game* dengan cara individual.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek 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 4.3 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*.

2. 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 4.4 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 4.5 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 4.6 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 4.7 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%.

3. Uji Asumsi

Uji asumsi terdiri dari uji normalitas dan uji liniaritas 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 4.8 Hasil Uji Normalitas Skala Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Statistik	Taraf Signifikansi	Keterangan
Kecanduan <i>Online Game</i>	0.061	0.200	Normal
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 4.9 Hasil Uji Linearitas antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Linieritas	(F)	Taraf Signifikansi (p)	Keterangan
Depresi dan Kecanduan <i>Online Game</i>	<i>F Linierity</i>	12.578	0.001	Linear
	<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 ($p>0.05$).

4. 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 dijukan 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 4.10 Hasil Uji Hipotesis antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Koefisien Determinasi	Taraf Signifikansi (p)	Keterangan
Depresi terhadap Kecanduan <i>Online Game</i>	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 depresi dan kecanduan *online game* 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**.

D. 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 Masya dan Candra (2016) berdasarkan penelitian mengenai Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, responden dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Furqon Prabumulih sebanyak 53 peserta didik. Karakteristik yang dijadikan sampel penelitian ini adalah peserta didik yang suka bermain . Berdasarkan hasil penelitian terdapat enam indikator faktor-faktor yang mempengaruhi, antara sebagai berikut: kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

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. Ada beberapa kelemahan pada saat melakukan penelitian antara lain 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. Kurangnya pengawasan pada saat pengisian kuesioner sehingga menyebabkan beberapa kuesioner yang tidak valid karena subjek hanya melengkapi setengah dari pernyataan yang ditunjukkan di kuesioner.

BAB V

PENUTUP

A. 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.

B. 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.

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.
- Aditomo, A., & Retnowati, S. (2004). Perfeksionisme, Harga Diri, dan Kecenderungan Depresi pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Tahun XXXI No. 1, Juni 2004*. Hal. 1-15.
- 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.
- Atkinson, R. L. (2010). Pengantar Psikologi. Jilid 2. Diterjemahkan oleh : Widjaja Kusuma. Tangerang : Interkasara Publisher.
- Azwar, S. (2008). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brian, D. N. G., & 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.
- Charlton, J. P., & Ian D. W. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Journal Articles Psychology*.
- Chen., & Chang. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1), 45-48.

- Dani, R., Sukidin., & Ngesti, R. (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada siswa (Studi kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa Universitas Jember 2014.
- Davidson, G. C., Neale, J. M., & Kring, A. M. (2006). Psikologi Abnormal. Edisi ke - 9. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- 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.
- Hadi. (2009). *Surabaya Kecanduan Game Online, Pelajar Nekat Pil Koplo*. <http://surabaya.detik.com/read/2009/12/29/154853/1267898/475/kecanduan-game-online-pelajar-nekat-jual-pil-koplo>- Diakses 20 Desember 2017.
- Helmin AF, Kolmalsari D. (2002). Faktor-faktor Penyebab Perilaku Merokok Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada 2*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada Press.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* (skripsi-dipublikasikan). Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kaplan, H. I., Sadock, B. J., Grebb, J. A. (1994) Sinopsis Psikiatri Ilmu Pengetahuan Perilaku Psikiatri Klinis. Tangerang (Indonesia) : BINARUPA AKSARA.
- Lee, E. J. (2011). Acase study of internet game addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 22(1), 208-213.
- 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*, 12(2), 77-95.
- Lubis, N. L. (2009). *Depresi : Tinjauan Psikologis*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (1), 153-169

- Maulana, D. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung : LPMP.
- Nevid, J. S., Spencer. A. R., & Greene, B. (2005). Psikologi Abnormal. Terjemahan Tim Psikologi Universitas Indonesia. Edisi Kelima. Jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Roy, S. (2005). *Managing Stress*. Oklahoma Industrial Area: Sterling Publisher.
- Saam, Zulfan., & Wahyuni, S. (2012). Psikologi Keperawatan. Jakarta : Rajawali Pers.
- Shives, L. R. (2002). *Basic Concepts of Psychiatric-Mental Health Nursing*. Philadelphia : Lippincott Williams & Wilkins.
- Wan, S. C & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescent addicted to online gaming?. An Interview study in taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behaviour*, 9(6), 122-125.
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Diperoleh tanggal 18 April 2017 dari [www.Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer and video game addiction weinstein pdf](http://www.Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer%20and%20video%20game%20addiction%20weinstein.pdf).
- Yee, N. (2004). *The Psychology of Massively Multi User Online Role Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships, and Problematic Usage*. London: Springer-verlak.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Journal of cyberpsychology & behavior*, 9(6), 12-34.
- Young, K. (2006). *Addiction to MMORPGG : Symptom and treatment articles*. http://www.netaddiction.com/articles/addiction_to_mmorpgs.pdf. Diakses pada 20 Desember 2017.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Yusuf, S. (2006). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Skala Depresi dan Kecanduan *Online Game Try-out*

KUISIONER

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Saudara/Saudari yang saya hormati, saat ini saya sedang melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas akhir.

Berkenaan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Saudara/Saudari untuk membantu penelitian saya dengan cara mengisi kuisioner ini sesuai dengan keadaan Saudara/Saudari yang sebenarnya. Kesediaan Saudara/Saudari dalam berpartisipasi dan mengerjakan ini dengan sungguh-sungguh, sedikit banyak akan membantu perkembangan disiplin ilmu Psikologi.

Perlu Saudara/Saudari pahami, kuesioner ini bukan untuk dimaksudkan untuk mengevaluasi Saudara/Saudari. Oleh karenanya, tidak ada jawaban yang salah dalam mengisi kuesioner ini. selain itu, perlu Saudara/Saudari ketahui bahwa informasi yang Saudara/Saudari berikan akan kami jamin kerahasiaannya.

Atas ketersediaan Saudara/Saudari untuk berpartisipasi, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Hormat saya

Retno Dwi Mulyani

IDENTITAS DIRI

Nama (boleh inisial) :

Jenis Kelamin :

Usia :

Durasi bermain *online game* per hari (dalam jam): Jam

Dengan ini, saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden penelitian dan menjawab semua pernyataan penelitian sesuai dengan keadaan saya yang sebenarnya.

Yogyakarta, 2018

Responden,

()

SKALA 1

PETUNJUK Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan berikut ini secara seksama, kemudian pilihlah satu dari empat alternatif berikut :

STS : Bila pernyataan tersebut **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan diri Anda

TS : Bila pernyataan tersebut **TIDAK SESUAI** dengan diri Anda

S : Bila pernyataan tersebut **SESUAI** dengan diri Anda

SS : Bila pernyataan tersebut **SANGAT SESUAI** dengan diri Anda

Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan apa yang teman-teman lakukan.

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1	Saya berharap dapat segera bermain <i>game online</i> lagi pada saat sedang <i>offline</i>				
2	Saya berkata didalam hati “hanya beberapa menit lagi” pada saat sedang bermain <i>game online</i> ”				
3.	Saya bertengkar dengan teman atau sahabat saya terkait dengan waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
4	Saya merasa kebiasaan saya bermain <i>game online</i> mengakibatkan pendidikan atau pekerjaan saya terganggu				
5	Saya bermain <i>game online</i> secara sembunyi-sembunyi dari orangtua atau orang dekat saya				
6	Saya menjadi mudah kesal apabila				

	dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain <i>game online</i>				
7	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan				
8	Saya menjadi kesal jika seseorang menyela saya pada saat sedang bermain <i>game online</i>				
9	Pada saat sedang bermain <i>game online</i> , saya merasa terganggu jika ditanya oleh anggota keluarga/orang dekat saya mengenai apa yang saya lakukan				
10	Saya terlambat mengumpulkan tugas karena saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>				
11	Saya jarang berinteraksi nyata ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>				
12	Saya merasa murung atau gelisah pada saat offline dan tidak merasakannya lagi setelah kembali bermain <i>game online</i>				
13	Ketika saya mengakhiri aktivitas saya, saya tidak sabar untuk bermain <i>game online</i>				
14	Saya merasa lebih nyaman pada saat sedang bermain <i>game online</i> daripada pada saat sedang melakukan hal yang lain				
15	Saya merasa bahwa ketika tidak bermain <i>game online</i> hidup akan membosankan				
16	Saya akan tetap bermain <i>game online</i> walaupun orang tua saya atau orang dekat marah				
17	Hubungan saya dengan teman saya renggang karena saya menghabiskan lebih				

	banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>				
18	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain <i>game online</i>				
19	Saya sering lupa waktu ketika sedang bermain <i>game online</i>				
20	Saya menyediakan waktu untuk bermain <i>game online</i> walaupun hari ini saya sibuk dengan berbagai kegiatan				
21	Saya sering gagal saat berusaha membatasi waktu untuk bermain <i>game online</i>				
22	Menurut saya, dunia <i>game online</i> mampu menggantikan dunia kehidupan nyata				
23	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> hingga larut atau tengah malam				
24	Ketika sedang tidak bermain, saya akan mencari tahu tentang informasi-informasi hal-hal yang berkaitan dengan <i>game online</i>				
25	Saya akan mencoba mengobrolkan masalah <i>game online</i> kepada teman-teman di lingkungan saya				
26	Saya akan bermain <i>game online</i> lebih lama saat <i>weekend</i>				
27	Saya akan tetap memprioritaskan <i>game online</i> dibanding dengan melakukan aktivitas yang lain				
28	Menurut saya, teman-teman saya memaklumi kebiasaan saya bermain <i>game online</i>				
29	Saya sering memanipulasi jawaban saya				

	jika ditanya tentang <i>game online</i>				
30	Saya berpikir untuk bermain <i>game</i> sepanjang hari				
31	Saya banyak menghabiskan waktu luang untuk bermain <i>game</i>				
32	Saya tidak bisa berhenti begitu saya mulai bermain				
33	Saya bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress				
34	Saya bermain <i>game</i> untuk merasa lebih baik				
35	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain saya				
36	Saya merasa gelisah ketika saya tidak dapat bermain				
37	Saya merasa tertekan ketika saya tidak bisa bermain				
38	Saya memiliki masalah dengan orang lain (keluarga,teman dll) karena saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game</i>				
39	Saya mengabaikan orang lain pada saat saya bermain <i>game</i>				
40	Saya berbohong terhadap orang lain tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game</i>				
41	Waktu tidur saya berkurang ketika saya bermain <i>game</i>				
42	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya (missal: sekolah, kerja, berolahraga) untuk bermain <i>game</i>				

43	Saya merasa buruk setelah bermain untuk waktu yang lama				
----	---	--	--	--	--

SKALA 2

PETUNJUK Pengerjaan

Kuesioner ini terdiri dari 21 kelompok pernyataan. Silahkan membaca masing-masing kelompok pernyataan dengan seksama dan pilih **satu pernyataan** yang terbaik pada masing-masing kelompok yang menggambarkan dengan baik bagaimana perasaan anda. **Lingkari huruf abjad** di depan pernyataan yang telah anda pilih. Jika beberapa pernyataan dalam beberapa kelompok sama bobotnya, lingkari nomor yang paling tinggi untuk kelompok itu. Yakinkan bahwa anda tidak memilih lebih dari satu pernyataan untuk satu kelompok, termasuk soal nomor 16 (Perubahan Pola Tidur) atau soal nomor 18 (Perubahan Selera Makan)

Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda

1. A. Saya tidak merasa sedih
B. Saya merasa sedih
C. Saya sedih dan murung sepanjang waktu dan tidak bisa menghilangkan perasaan itu
D. Saya demikian sedih atau tidak bahagia saya tidak tahan lagi rasanya
2. A. Saya tidak terlalu berkecil hati mengenai masa depan
B. Saya merasa kecil hati mengenai masa depan
C. Saya merasa bahwa tidak ada satupun yang dapat saya harapkan
D. Saya merasa bahwa masa depan saya tanpa harapan
3. A. Saya tidak menganggap diri saya sebagai orang yang gagal
B. Saya merasa bahwa saya telah gagal lebih daripada kebanyakan orang
C. Saat saya mengingat masa lalu, maka yang teringat oleh saya hanyalah kegagalan
D. Saya merasa bahwa saya adalah seorang yang gagal total

4.
 - A. Saya mendapat banyak kepuasan dari hal-hal yang biasa saya lakukan
 - B. Saya tidak dapat lagi mendapat kepuasan dari hal-hal yang biasa saya lakukan
 - C. Saya tidak mendapat kepuasan dari apapun lagi
 - D. Saya merasa tidak puas atau bosan dengan segalanya
5.
 - A. Saya tidak terlalu merasa bersalah
 - B. Saya merasa bersalah di sebagian waktu saya
 - C. Saya agak merasa bersalah di sebagian besar waktu
 - D. Saya merasa bersalah sepanjang waktu
6.
 - A. Saya tidak merasa seolah saya sedang dihukum
 - B. Saya merasa mungkin saya sedang dihukum
 - C. Saya pikir saya akan dihukum
 - D. Saya merasa bahwa saya sedang dihukum
7.
 - A. Saya tidak merasa kecewa terhadap diri saya sendiri
 - B. Saya kecewa dengan diri saya sendiri
 - C. Saya muak terhadap diri saya sendiri
 - D. Saya membenci diri saya sendiri
8.
 - A. Saya tidak merasa lebih buruk dari pada orang lain
 - B. Saya mencela diri saya karena kelemahan dan kesalahan saya
 - C. Saya menyalahkan diri saya sepanjang waktu karena kesalahan-kesalahan saya
 - D. Saya menyalahkan diri saya untuk semua hal buruk yang terjadi
9.
 - A. Saya tidak punya sedikitpun pikiran untuk bunuh diri

- B. Saya mempunyai pikiran-pikiran untuk bunuh diri, namun saya tidak akan melakukannya.
 - C. Saya ingin bunuh diri
 - D. Biasanya saya mampu menangis, namun kini saya tidak dapat lagi menangis walaupun saya menginginkannya
10. A. Saya tidak lebih banyak menangis dibandingkan biasanya
- B. Sekarang saya lebih banyak menangis dari pada sebelumnya
 - C. Sekarang saya menangis sepanjang waktu
 - D. Biasanya saya mampu menangis, namun kini saya tidak dapat lagi menangis walaupun saya menginginkannya
11. A. Saya tidak lebih terganggu oleh berbagai hal dibandingkan biasanya
- B. Saya sedikit lebih pemarah dari pada biasanya akhir-akhir ini
 - C. Saya agak jengkel atau terganggu di sebagian besar waktu saya
 - D. Saya merasa jengkel sepanjang waktu sekarang
12. A. Saya tidak kehilangan minat saya terhadap orang lain
- B. Saya agak kurang berminat terhadap orang lain dibanding biasanya
 - C. Saya kehilangan hampir seluruh minat saya pada orang lain
 - D. Saya telah kehilangan seluruh minat saya pada orang lain

13. A. Saya menagmbil keputusan-keputusan hampir sama baiknya dengan yang biasa saya lakukan
- B. Saya menunda mengambil keputusan-keputusan begitu sering dari yang biasa saya lakukan
- C. Saya mengalami kesulitan lebih besar dalam mengambil keputusan-keputusan daripada sebelumnya
- D. Saya sama sekali tidak dapat mengambil keputusan-keputusan lagi
14. A. Saya tidak merasa bahwa keadaan saya tampak lebih buruk dari biasanya
- B. Saya khawatir saya tampak lebih tua atau tidak menarik
- C. Saya merasa bahwa ada perubahan-perubahan yang menetap dalam penampilan saya sehigga membuat saya tampak tidak menarik
- D. Saya yakin bahwa saya terlihat jelek
15. A. Saya dapat bekerja sama baiknya dengan waktu-waktu sebelumnya
- B. Saya membutuhkan suaru usaha ekstra untuk mulai melakukan sesuatu
- C. Saya harus memaksa diri sekuat tenaga untuk mulai melakukan sesuatu
- D. Saya tidak mampu mengerjakan apa pun lagi
16. A. Saya dapat tidur seperti biasanya
- B. Tidur saya tidak senyenyak biasanya
- C. Saya bangun 1-2 jam lebih awal dari biasanya dan merasa sukar sekali untuk bisa tidur kembali
- D. Saya bangun beberapa jam lebih awal dari biasanya dan tidak dapat tidur kembali

17. A. Saya tidak merasa lebih lelah dari biasanya
- B. Saya merasa lebih mudah lelah dari biasanya
- C. Saya merasa slelah setelah melakukan apa saja
- D. Saya terlalu lelah untuk melakukan apapun
18. A. Nafsu makan saya tidak lebih buruk dari biasanya
- B. Nafsu makan saya tidak sebaik biasanya
- C. Nafsu makan saya kini jauh lebih buruk
- D. Saya tak memiliki nafsu makan lagi
19. A. Berat badan saya tidak turun banyak atau bahkan tetap akhir-akhir ini
- B. Berat badan saya turun lebih dari 2,5 kg
- C. Berat badan saya turun lebih dari 5 kg
- D. Berat badan saya turun lebih dari 7,5 kg
20. A. Saya tidak lebih khawatir mengenai kesehatan saya dari pada biasanya
- B. Saya khawatir mengenai masalah-masalah fisik seperti rasa sakit dan tidak enak badan atau perut mual atau sembelit
- C. Saya sangat cemas mengenai msalah-masalah fisik dan sukar untuk memikirkan banyak hal lainnya
- D. Saya begitu cemas mengenai masalah-masalah fisik saya sehingga tidak dapat berfikir tentang hal lainnya
21. A. Saya tidak melihat adanya perubahan dalam minat saya terhadap seks
- B. Saya kurang berminat di bidang seks dibandingkan biasanya
- C. Kini saya sangat kurang berminat terhadap seks
- D. Saya telah kehilangan minat terhadap seks sama sekali

Lampiran 2

Tabulasi Data *Try Out* Skala Kecanduan *Online Game*

Subjek	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
S1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2
S2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3
S3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
S4	3	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2
S5	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
S6	3	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2
S7	3	1	1	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2
S8	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3
S9	3	3	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2
S10	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2
S11	3	2	1	1	1	1	4	1	2	2	1	2	2	2	2	1
S12	3	3	1	4	2	2	4	3	3	4	1	2	2	4	3	1
S13	3	3	1	2	3	1	2	1	3	1	1	1	2	3	4	3
S14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
S15	3	3	2	1	2	3	3	3	1	1	2	1	3	2	1	1
S16	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3
S17	1	4	3	4	2	2	4	3	3	4	1	3	3	3	3	4
S18	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
S19	3	2	2	3	2	1	4	3	3	3	3	1	2	3	2	4
S20	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1
S21	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2
S22	4	3	2	1	1	2	3	3	2	1	1	3	3	2	3	2
S23	4	4	1	1	1	2	3	3	3	1	1	1	3	3	1	2
S24	3	3	2	4	1	2	4	2	3	4	2	3	3	3	2	2

S25	3	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1
S26	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	3	2	1	1
S27	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	3	2	1
S28	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2
S29	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1
S30	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	2	1	1
S31	1	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2
S32	3	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	1
S33	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
S34	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1
S35	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4
S36	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	3
S37	3	3	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	3	3	2	1
S38	2	3	1	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
S39	2	3	1	2	1	2	2	3	2	1	1	1	3	3	3	1
S40	2	3	2	1	2	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	2
S41	2	3	2	2	4	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2
S42	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	3	2
S43	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2
S44	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	4	1	2	2	3	1
S45	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3
S46	1	2	1	4	2	1	2	4	1	2	2	1	3	1	3	4
S47	3	3	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1
S48	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
S49	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
S50	3	3	2	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3
S51	2	3	1	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2

S52	1	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2
S53	2	2	2	3	3	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	4
S54	3	4	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1
S55	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2
S56	2	4	1	1	1	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	1
S57	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3
S58	1	4	4	4	3	1	2	1	2	3	3	1	1	2	2	3

(Aitem 17-30)

Subjek	K17	K18	K19	K20	K21	K22	K23	K24	K25	K26	K27	K28	K29	K30
S1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2
S2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
S3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2
S4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2
S5	2	2	2	1	1	4	1	4	3	4	2	4	1	1
S6	1	2	1	3	3	1	4	4	3	4	2	3	2	1
S7	1	3	4	2	3	1	3	2	2	3	1	2	2	2
S8	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
S9	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
S10	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2
S11	1	2	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	2
S12	2	2	3	4	3	2	4	3	3	2	1	3	2	1
S13	1	1	2	1	3	1	1	1	2	3	2	3	3	3
S14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
S15	1	1	3	3	3	2	3	2	3	4	2	4	2	3
S16	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2
S17	3	3	4	3	3	2	4	2	3	2	2	3	2	3

S18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
S19	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	2
S20	1	2	2	1	1	1	3	3	2	3	1	4	1	1
S21	1	3	2	4	1	3	4	3	3	2	2	4	2	2
S22	1	2	2	3	2	2	3	3	4	3	1	3	1	2
S23	1	1	1	3	1	2	3	2	2	2	1	4	1	1
S24	2	2	3	2	3	1	3	3	3	2	1	3	2	2
S25	3	1	4	4	2	1	4	1	4	4	1	4	1	1
S26	1	3	2	1	1	1	4	3	3	4	1	4	1	1
S27	2	2	3	2	2	1	1	3	3	4	2	3	1	2
S28	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3
S29	2	2	3	3	4	1	3	2	2	3	1	3	2	2
S30	1	2	3	2	3	1	2	3	2	4	2	3	2	1
S31	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2
S32	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2
S33	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
S34	2	2	3	1	2	1	3	2	3	4	2	3	2	1
S35	2	4	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4
S36	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3
S37	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
S38	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3
S39	1	1	2	3	2	1	3	2	3	4	2	4	2	1
S40	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	2	2	2	3
S41	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2
S42	1	3	3	3	2	1	1	2	1	3	2	2	1	1
S43	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
S44	1	2	4	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1

S45	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2
S46	3	3	1	2	1	4	1	3	2	4	1	4	1	4
S47	1	3	2	3	2	1	2	3	3	2	1	4	2	1
S48	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
S49	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2
S50	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3
S51	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2
S52	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2
S53	1	3	3	3	1	1	1	3	1	1	2	3	1	3
S54	1	2	1	3	1	2	1	3	4	3	2	2	1	1
S55	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2
S56	1	3	3	2	2	1	4	3	3	3	3	3	2	3
S57	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2
S58	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	1

(Aitem 31-43)

Subjek	K3 1	K3 2	K3 3	K3 4	K3 5	K3 6	K3 7	K3 8	K3 9	K4 0	K4 1	K4 2	K4 3
S1	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2
S2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3
S3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
S4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
S5	3	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4
S6	3	2	4	3	2	2	1	3	1	1	3	1	1
S7	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
S8	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3
S9	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
S10	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2

S38	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3
S39	3	3	4	3	2	1	1	1	2	3	3	1	2
S40	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2
S41	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3
S42	2	1	4	3	2	2	1	1	3	1	1	1	2
S43	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
S44	2	2	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	3
S45	3	2	4	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3
S46	1	3	2	1	4	1	3	1	4	2	2	1	3
S47	2	1	3	3	2	1	1	1	2	1	2	1	3
S48	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
S49	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
S50	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	1
S51	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2
S52	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3
S53	3	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1
S54	2	2	4	4	2	1	1	1	1	2	1	1	1
S55	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	2	3
S56	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1
S57	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
S58	3	2	3	4	1	1	1	3	3	2	3	2	4

S23	0	0	0	0	1	1	0	3	0	3	0	0	0	0	0	1
S24	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
S25	0	0	0	0	1	2	0	0	0	3	0	0	0	0	2	3
S26	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
S27	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	3	3	2	0	1	3	0	0	0	0	0	2	0	0
S29	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0
S30	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
S31	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	2	1	0
S32	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0
S33	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S34	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
S35	3	3	1	2	0	0	1	0	2	0	2	0	0	0	1	1
S36	0	0	0	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	0	0	2
S37	0	1	2	0	2	3	1	1	0	3	2	0	2	1	0	0
S38	0	0	0	2	0	2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0
S39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S40	3	1	1	1	0	3	1	1	3	0	2	0	1	2	2	1
S41	2	3	1	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
S42	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S43	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
S44	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
S45	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0
S46	3	2	1	1	2	2	1	1	3	3	1	3	0	1	2	1
S47	0	0	1	0	1	1	1	2	0	0	0	2	0	0	1	1
S48	1	1	2	1	2	3	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1
S49	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0

S50	1	1	0	0	1	1	1	1	3	0	0	0	3	0	2	3
S51	0	0	2	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1
S52	0	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
S53	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
S54	0	0	3	3	1	3	1	1	0	0	1	1	0	3	0	1
S55	0	0	2	0	1	2	0	2	0	0	0	0	0	2	1	0
S56	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
S57	2	2	3	0	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2
S58	0	1	1	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1

(Aitem 17-21)

Subjek	D17	D18	D19	D20	D21
S1	1	1	0	1	1
S2	2	3	2	2	1
S3	0	0	1	2	1
S4	1	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0
S6	1	1	0	2	0
S7	0	0	0	0	0
S8	1	1	0	2	0
S9	0	0	0	1	0
S10	1	1	0	0	0
S11	0	0	0	0	0
S12	0	0	0	0	1
S13	1	1	0	0	0
S14	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	1	0
S16	0	0	0	0	0

S17	0	0	0	0	0
S18	0	0	0	0	0
S19	1	0	0	0	2
S20	0	0	0	0	0
S21	0	0	0	0	0
S22	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	0	1
S24	1	2	1	1	0
S25	0	2	0	0	0
S26	0	0	0	0	0
S27	0	0	0	0	0
S28	0	1	0	1	0
S29	0	1	0	0	0
S30	0	0	0	0	1
S31	0	0	0	0	0
S32	0	0	0	0	0
S33	0	0	0	0	0
S34	0	0	0	1	0
S35	1	0	0	0	0
S36	1	3	2	1	2
S37	2	1	0	1	0
S38	1	0	0	1	2
S39	0	0	0	0	0
S40	2	1	0	2	0
S41	0	0	0	0	0
S42	3	2	2	2	1
S43	0	0	0	0	0

S44	1	1	0	0	3
S45	0	0	0	2	0
S46	1	0	0	0	0
S47	1	0	1	1	1
S48	3	3	1	3	2
S49	0	1	0	0	2
S50	0	1	0	0	0
S51	0	2	0	1	0
S52	3	2	2	2	1
S53	1	1	0	0	3
S54	1	2	2	1	2
S55	0	0	0	2	0
S56	1	0	0	0	0
S57	1	0	1	1	1
S58	3	3	1	3	2

Lampiran 4

Out Put Reliabilitas dan Validitas Kecaduan Online Game

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	58	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.932	.933	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
k3	65.21	184.413	.584	.	.929
k4	64.59	178.528	.624	.	.928
k5	64.84	183.572	.520	.	.930
k6	64.98	187.421	.445	.	.930
k7	64.16	189.432	.343	.	.932
k8	64.52	184.500	.539	.	.929
k9	64.60	183.015	.668	.	.928
k10	64.78	179.194	.666	.	.928
k11	64.71	189.509	.294	.	.932
k12	64.93	184.065	.601	.	.929
k14	64.38	186.099	.502	.	.930
k15	64.62	187.362	.435	.	.931

k16	64.79	180.448	.620	.	.928
k17	64.95	183.348	.591	.	.929
k18	64.50	188.605	.432	.	.930
k20	64.36	190.761	.283	.	.932
k21	64.47	184.394	.555	.	.929
k22	64.93	185.855	.453	.	.930
k23	64.21	187.185	.355	.	.932
k27	64.97	187.999	.477	.	.930
k29	64.97	185.437	.653	.	.928
k30	64.83	181.514	.666	.	.928
k32	64.52	186.921	.471	.	.930
k35	64.74	186.020	.562	.	.929
k36	64.88	182.950	.690	.	.928
k37	65.05	181.664	.729	.	.927
k38	65.05	183.594	.677	.	.928
k39	64.78	186.212	.459	.	.930
k40	64.97	185.227	.636	.	.928
k41	64.12	188.845	.322	.	.932
k42	65.00	178.912	.820	.	.926

Lampiran 5

Out Put Reliabilitas dan Validitas Depresi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	58	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.921	.925	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
d1	10.57	98.109	.482	.855	.919
d2	10.43	97.653	.529	.709	.918
d3	10.26	96.616	.533	.753	.918
d4	10.41	95.475	.570	.616	.918
d5	9.86	98.226	.510	.656	.919
d6	10.02	92.965	.638	.682	.916
d7	10.34	98.019	.687	.679	.916
d8	10.09	97.168	.470	.441	.920
d9	10.50	95.237	.665	.838	.915
d10	10.33	94.891	.477	.667	.921
d11	10.36	96.235	.649	.728	.916
d12	10.53	97.727	.582	.752	.917
d13	10.53	98.569	.518	.659	.918

d14	10.41	97.335	.571	.846	.917
d15	10.19	96.262	.622	.637	.916
d16	10.33	98.119	.478	.510	.919
d17	10.33	95.522	.678	.778	.915
d18	10.31	93.691	.698	.783	.915
d19	10.66	97.914	.717	.750	.916
d20	10.33	96.400	.595	.701	.917
d21	10.45	96.532	.590	.816	.917

Lampiran 6**Skala Depresi dan Kecanduan *Online Game*****Kuesioner****“Aku dan *Game online-ku*”**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL
BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2018

KUISIONER

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Saudara/Saudari yang saya hormati, saat ini saya sedang melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas akhir.

Berkenaan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Saudara/Saudari untuk membantu penelitian saya dengan cara mengisi kuisisioner ini sesuai dengan keadaan Saudara/Saudari yang sebenarnya. Kesediaan Saudara/Saudari dalam berpartisipasi dan mengerjakan ini dengan sungguh-sungguh, sedikit banyak akan membantu perkembangan disiplin ilmu Psikologi.

Perlu Saudara/Saudari pahami, kuisisioner ini bukan untuk dimaksudkan untuk mengevaluasi Saudara/Saudari. Oleh karenanya, tidak ada jawaban yang salah dalam mengisi kuisisioner ini. selain itu, perlu Saudara/Saudari ketahui bahwa informasi yang Saudara/Saudari berikan akan kami jamin kerahasiaannya.

Atas ketersediaan Saudara/Saudari untuk berpartisipasi, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Hormat saya

Retno Dwi Mulyani

IDENTITAS DIRI

Nama (boleh inisial) :

Jenis Kelamin :

Usia :

Durasi bermain *online game* per hari (dalam jam): Jam

Dengan ini, saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden penelitian dan menjawab semua pernyataan penelitian sesuai dengan keadaan saya yang sebenarnya.

Yogyakarta, 2018

Responden,

()

SKALA 1

PETUNJUK Pengerjaan

Bacalah setiap pernyataan berikut ini secara seksama, kemudian pilihlah satu dari empat alternatif berikut :

STS : Bila pernyataan tersebut **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan diri Anda

TS : Bila pernyataan tersebut **TIDAK SESUAI** dengan diri Anda

S : Bila pernyataan tersebut **SESUAI** dengan diri Anda

SS : Bila pernyataan tersebut **SANGAT SESUAI** dengan diri Anda

Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan apa yang teman-teman lakukan.

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1	Saya bertengkar dengan teman atau sahabat saya terkait dengan waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
2	Saya merasa kebiasaan saya bermain <i>game online</i> mengakibatkan pendidikan atau pekerjaan saya terganggu				
3	Saya bermain <i>game online</i> secara sembunyi-sembunyi dari orangtua atau orang dekat saya				
4	Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain <i>game online</i>				
5	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang telah direncanakan				
6	Saya menjadi kesal jika seseorang menyela				

	saya pada saat sedang bermain <i>game online</i>				
7	Pada saat sedang bermain <i>game online</i> , saya merasa terganggu jika ditanya oleh anggota keluarga/orang dekat saya mengenai apa yang saya lakukan				
8	Saya terlambat mengumpulkan tugas karena saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>				
9	Saya jarang berinteraksi nyata ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>				
10	Saya merasa murung atau gelisah pada saat offline dan tidak merasakannya lagi setelah kembali bermain <i>game online</i>				
11	Saya merasa lebih nyaman pada saat sedang bermain <i>game online</i> daripada pada saat sedang melakukan hal yang lain				
12	Saya merasa bahwa ketika tidak bermain <i>game online</i> hidup akan membosankan				
13	Saya akan tetap bermain <i>game online</i> walaupun orang tua saya atau orang dekat marah				
14	Hubungan saya dengan teman saya renggang karena saya menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>				
15	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain <i>game online</i>				
16	Saya menyediakan waktu untuk bermain <i>game online</i> walaupun hari ini saya sibuk dengan berbagai kegiatan				
17	Saya sering gagal saat berusaha membatasi				

	waktu untuk bermain <i>game online</i>				
18	Menurut saya, dunia <i>game online</i> mampu menggantikan dunia kehidupan nyata				
19	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> hingga larut atau tengah malam				
20	Saya akan tetap memprioritaskan <i>game online</i> dibanding dengan melakukan aktivitas yang lain				
21	Saya sering memanipulasi jawaban saya jika ditanya tentang <i>game online</i>				
22	Saya berpikir untuk bermain <i>game</i> sepanjang hari				
23	Saya tidak bisa berhenti begitu saya mulai bermain				
24	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain saya				
25	Saya merasa gelisah ketika saya tidak dapat bermain				
26	Saya merasa tertekan ketika saya tidak bisa bermain				
27	Saya memiliki masalah dengan orang lain (keluarga,teman dll) karena saya mengahbiskan waktu untuk bermain <i>game</i>				
28	Saya mengabaikan orang lain pada saat saya bermain <i>game</i>				
29	Saya berbohong terhadap orang lain tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game</i>				
30	Waktu tidur saya berkurang ketika saya				

	bermain <i>game</i>				
31	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya (missal: sekolah, kerja, berolahraga) untuk bermain <i>game</i>				

SKALA 2

PETUNJUK Pengerjaan

Kuesioner ini terdiri dari 21 kelompok pernyataan. Silahkan membaca masing-masing kelompok pernyataan dengan seksama dan pilih **satu pernyataan** yang terbaik pada masing-masing kelompok yang menggambarkan dengan baik bagaimana perasaan anda. **Lingkari huruf abjad** di depan pernyataan yang telah anda pilih. Jika beberapa pernyataan dalam beberapa kelompok sama bobotnya, lingkari nomor yang paling tinggi untuk kelompok itu. Yakinkan bahwa anda tidak memilih lebih dari satu pernyataan untuk satu kelompok, termasuk soal nomor 16 (Perubahan Pola Tidur) atau soal nomor 18 (Perubahan Selera Makan)

Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda

1. A. Saya tidak merasa sedih
B. Saya merasa sedih
C. Saya sedih dan murung sepanjang waktu dan tidak bisa menghilangkan perasaan itu
D. Saya demikian sedih atau tidak bahagia saya tidak tahan lagi rasanya
2. A. Saya tidak terlalu berkecil hati mengenai masa depan
B. Saya merasa kecil hati mengenai masa depan
C. Saya merasa bahwa tidak ada satupun yang dapat saya harapkan
D. Saya merasa bahwa masa depan saya tanpa harapan
3. A. Saya tidak menganggap diri saya sebagai orang yang gagal
B. Saya merasa bahwa saya telah gagal lebih daripada kebanyakan orang
C. Saat saya mengingat masa lalu, maka yang teringat oleh saya hanyalah kegagalan
D. Saya merasa bahwa saya adalah seorang yang gagal total

4.
 - A. Saya mendapat banyak kepuasan dari hal-hal yang biasa saya lakukan
 - B. Saya tidak dapat lagi mendapat kepuasan dari hal-hal yang biasa saya lakukan
 - C. Saya tidak mendapat kepuasan dari apapun lagi
 - D. Saya merasa tidak puas atau bosan dengan segalanya
5.
 - A. Saya tidak terlalu merasa bersalah
 - B. Saya merasa bersalah di sebagian waktu saya
 - C. Saya agak merasa bersalah di sebagian besar waktu
 - D. Saya merasa bersalah sepanjang waktu
6.
 - A. Saya tidak merasa seolah saya sedang dihukum
 - B. Saya merasa mungkin saya sedang dihukum
 - C. Saya pikir saya akan dihukum
 - D. Saya merasa bahwa saya sedang dihukum
7.
 - A. Saya tidak merasa kecewa terhadap diri saya sendiri
 - B. Saya kecewa dengan diri saya sendiri
 - C. Saya muak terhadap diri saya sendiri
 - D. Saya membenci diri saya sendiri
8.
 - A. Saya tidak merasa lebih buruk dari pada orang lain
 - B. Saya mencela diri saya karena kelemahan dan kesalahan saya
 - C. Saya menyalahkan diri saya sepanjang waktu karena kesalahan-kesalahan saya
 - D. Saya menyalahkan diri saya untuk semua hal buruk yang terjadi
9.
 - A. Saya tidak punya sedikitpun pikiran untuk bunuh diri

- B. Saya mempunyai pikiran-pikiran untuk bunuh diri, namun saya tidak akan melakukannya.
 - C. Saya ingin bunuh diri
 - D. Biasanya saya mampu menangis, namun kini saya tidak dapat lagi menangis walaupun saya menginginkannya
10. A. Saya tidak lebih banyak menangis dibandingkan biasanya
- B. Sekarang saya lebih banyak menangis dari pada sebelumnya
 - C. Sekarang saya menangis sepanjang waktu
 - D. Biasanya saya mampu menangis, namun kini saya tidak dapat lagi menangis walaupun saya menginginkannya
11. A. Saya tidak lebih terganggu oleh berbagai hal dibandingkan biasanya
- B. Saya sedikit lebih pemarah dari pada biasanya akhir-akhir ini
 - C. Saya agak jengkel atau terganggu di sebagian besar waktu saya
 - D. Saya merasa jengkel sepanjang waktu sekarang
12. A. Saya tidak kehilangan minat saya terhadap orang lain
- B. Saya agak kurang berminat terhadap orang lain dibanding biasanya
 - C. Saya kehilangan hampir seluruh minat saya pada orang lain
 - D. Saya telah kehilangan seluruh minat saya pada orang lain

13. A. Saya menagmbil keputusan-keputusan hampir sama baiknya dengan yang biasa saya lakukan
- B. Saya menunda mengambil keputusan-keputusan begitu sering dari yang biasa saya lakukan
- C. Saya mengalami kesulitan lebih besar dalam mengambil keputusan-keputusan daripada sebelumnya
- D. Saya sama sekali tidak dapat mengambil keputusan-keputusan lagi
14. A. Saya tidak merasa bahwa keadaan saya tampak lebih buruk dari biasanya
- B. Saya khawatir saya tampak lebih tua atau tidak menarik
- C. Saya merasa bahwa ada perubahan-perubahan yang menetap dalam penampilan saya sehigga membuat saya tampak tidak menarik
- D. Saya yakin bahwa saya terlihat jelek
15. A. Saya dapat bekerja sama baiknya dengan waktu-waktu sebelumnya
- B. Saya membutuhkan suaru usaha ekstra untuk mulai melakukan sesuatu
- C. Saya harus memaksa diri sekuat tenaga untuk mulai melakukan sesuatu
- D. Saya tidak mampu mengerjakan apa pun lagi
16. A. Saya dapat tidur seperti biasanya
- B. Tidur saya tidak senyenyak biasanya
- C. Saya bangun 1-2 jam lebih awal dari biasanya dan merasa sukar sekali untuk bisa tidur kembali
- D. Saya bangun beberapa jam lebih awal dari biasanya dan tidak dapat tidur kembali

17. A. Saya tidak merasa lebih lelah dari biasanya
- B. Saya merasa lebih mudah lelah dari biasanya
- C. Saya merasa slelah setelah melakukan apa saja
- D. Saya terlalu lelah untuk melakukan apapun
18. A. Nafsu makan saya tidak lebih buruk dari biasanya
- B. Nafsu makan saya tidak sebaik biasanya
- C. Nafsu makan saya kini jauh lebih buruk
- D. Saya tak memiliki nafsu makan lagi
19. A. Berat badan saya tidak turun banyak atau bahkan tetap akhir-akhir ini
- B. Berat badan saya turun lebih dari 2,5 kg
- C. Berat badan saya turun lebih dari 5 kg
- D. Berat badan saya turun lebih dari 7,5 kg
20. A. Saya tidak lebih khawatir mengenai kesehatan saya dari pada biasanya
- B. Saya khawatir mengenai masalah-masalah fisik seperti rasa sakit dan tidak enak badan atau perut mual atau sembelit
- C. Saya sangat cemas mengenai msalah-masalah fisik dan sukar untuk memikirkan banyak hal lainnya
- D. Saya begitu cemas mengenai masalah-masalah fisik saya sehingga tidak dapat berfikir tentang hal lainnya

21. A. Saya tidak melihat adanya perubahan dalam minat saya terhadap seks
- B. Saya kurang berminat di bidang seks dibandingkan biasanya
- C. Kini saya sangat kurang berminat terhadap seks
- D. Saya telah kehilangan minat terhadap seks sama sekali

Lampiran 7

Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan *Online Game*

(Aitem 1-16)

Subjek	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
S1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
S2	2	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4
S3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	1	1	2	3
S4	3	4	4	2	4	3	3	4	1	2	3	3	1	1	4	3
S5	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
S6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
S7	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2
S8	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	3	2
S9	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
S10	2	3	3	2	4	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1
S11	2	2	2	1	4	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1
S12	1	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	2	3	4
S13	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	1
S14	2	3	3	2	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3
S15	2	2	3	1	4	4	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3
S16	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3
S17	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
S18	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	1	2	2	1
S19	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2	3	1	2
S20	1	4	1	2	4	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2
S21	3	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2
S22	1	3	3	1	1	1	2	3	3	3	4	3	2	1	1	2
S23	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3

S24	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	1	2	1
S25	1	1	1	1	4	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
S26	1	3	3	1	3	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
S27	2	1	2	1	3	2	3	1	3	2	2	3	3	1	1	3
S28	2	4	4	4	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3
S29	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1
S30	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
S31	1	2	1	2	2	3	3	1	3	2	2	1	2	2	2	2
S32	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	3	4	3	1	2	2
S33	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	3
S34	1	1	2	2	3	2	2	1	1	3	2	3	1	1	3	3
S35	2	4	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1
S36	2	2	2	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2
S37	1	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1
S38	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3
S39	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4
S40	2	2	3	1	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2
S41	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2
S42	1	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
S43	2	3	1	2	3	2	1	2	4	3	3	2	3	2	1	3
S44	1	4	3	2	2	1	2	3	1	1	3	2	2	2	3	2
S45	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2
S46	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3
S47	2	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
S48	2	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1
S49	1	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3
S50	1	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1

S51	1	1	1	1	1	1	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2
S52	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
S53	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	1	3	3	3	2
S54	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2

(Aitem 17-31 dan skor total)

Sub jek	K 17	K 18	K 19	K 20	K 21	K 22	K 23	K 24	K 25	K 26	K 27	K 28	K 29	K 30	K 31	SK OR
S1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71
S2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	102
S3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	71
S4	4	1	4	2	2	1	3	1	1	1	3	2	3	4	3	80
S5	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	71
S6	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	84
S7	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	4	3	2	4	4	87
S8	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	51
S9	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	71
S10	3	2	4	1	3	2	3	2	1	1	1	2	3	4	2	67
S11	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
S12	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	1	78
S13	4	1	3	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	1	53
S14	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	1	86
S15	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	84
S16	3	1	4	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	75
S17	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	45
S18	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	59
S19	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	71
S20	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	79

S21	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	63
S22	3	1	3	1	2	4	2	2	3	2	1	1	1	3	1	64
S23	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	61
S24	4	1	3	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	3	1	51
S25	1	1	4	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	49
S26	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	56
S27	3	3	3	2	2	2	3	4	1	2	1	2	3	3	1	68
S28	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	78
S29	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	44
S30	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62
S31	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	1	63
S32	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	69
S33	4	3	3	1	2	1	3	3	1	1	2	4	3	2	2	60
S34	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	65
S35	2	1	3	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	66
S36	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	61
S37	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1	47
S38	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	42
S39	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	99
S40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	62
S41	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	68
S42	3	1	4	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	79
S43	3	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	74
S44	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	52
S45	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	63
S46	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	77
S47	4	3	4	1	1	2	4	2	3	3	3	3	3	4	2	87

S48	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	44
S49	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	71
S50	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	57
S51	2	3	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	1	2	78
S52	3	1	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	70
S53	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	82
S54	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	72

S51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S52	0	1	2	3	2	3	1	2	0	1	2	1	2	2	0	1
S53	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
S54	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	2	1	1

(Aitem 17-21 dan skor total)

Subjek	D17	D18	D19	D20	D21	SKOR
S1	1	1	0	1	0	17
S2	1	1	1	1	0	25
S3	0	0	0	0	0	0
S4	1	3	3	0	0	9
S5	1	0	0	0	0	20
S6	1	0	1	0	0	15
S7	1	1	2	1	2	27
S8	1	0	0	0	0	5
S9	0	0	0	0	0	2
S10	1	0	0	3	0	9
S11	0	0	0	0	0	1
S12	0	0	0	0	0	4
S13	1	1	0	2	0	40
S14	0	0	0	1	0	12
S15	0	0	0	1	0	17
S16	1	1	0	0	0	12
S17	1	0	0	0	0	8
S18	0	0	0	0	0	5
S19	1	1	0	0	0	13
S20	0	0	0	1	0	3

S21	2	0	1	0	1	28
S22	0	0	3	2	1	29
S23	1	0	0	0	0	2
S24	0	0	0	0	0	5
S25	0	0	0	0	0	0
S26	0	1	0	0	0	11
S27	1	1	0	0	1	17
S28	1	0	0	1	0	13
S29	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0
S31	0	0	0	0	0	8
S32	0	0	0	0	0	4
S33	1	1	0	1	0	7
S34	0	1	0	0	0	4
S35	0	0	0	0	0	16
S36	0	0	0	0	0	0
S37	0	1	0	1	0	3
S38	0	0	0	0	0	3
S39	3	1	1	1	0	35
S40	2	0	0	1	0	12
S41	1	1	1	0	0	12
S42	2	2	0	2	0	31
S43	1	0	0	2	0	19
S44	0	0	0	0	0	6
S45	2	1	0	1	3	25
S46	0	1	1	0	0	16
S47	2	1	0	2	0	27

S48	0	0	0	1	0	9
S49	0	1	0	3	0	16
S50	0	0	0	0	0	1
S51	0	0	0	0	0	0
S52	1	1	0	1	1	27
S53	1	1	0	0	1	8
S54	1	0	0	1	0	16

Lampiran 9

Hasil Analisa Data Penelitian

a) Reliabilitas dan Validitas Skala Kecanduan *Online Game*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	54	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	54	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.924	.925	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K1	65.54	188.216	.329	.	.924
K2	64.89	182.365	.452	.	.923
K3	65.09	179.897	.559	.	.921
K4	65.24	181.998	.531	.	.922
K5	64.43	185.457	.369	.	.924
K6	65.06	185.789	.447	.	.923
K7	65.06	184.204	.551	.	.922
K8	65.19	184.607	.401	.	.924
K9	64.98	179.075	.595	.	.921
K10	65.19	180.871	.648	.	.920
K11	64.81	185.625	.430	.	.923
K12	64.96	179.697	.580	.	.921

K13	65.17	184.896	.462	.	.923
K14	65.43	184.891	.494	.	.922
K15	65.02	185.415	.424	.	.923
K16	64.96	179.734	.625	.	.920
K17	64.59	184.510	.445	.	.923
K18	65.28	180.204	.629	.	.920
K19	64.46	188.480	.270	.	.925
K20	65.31	188.107	.363	.	.924
K21	65.37	184.351	.544	.	.922
K22	65.13	184.568	.481	.	.922
K23	64.91	182.576	.573	.	.921
K24	65.02	186.811	.401	.	.923
K25	65.15	180.393	.653	.	.920
K26	65.24	182.375	.627	.	.921
K27	65.24	180.186	.629	.	.920
K28	65.17	183.953	.508	.	.922
K29	65.24	179.394	.707	.	.919
K30	64.61	182.242	.516	.	.922
K31	65.50	180.670	.622	.	.920

b) Reliabilitas dan Validitas Skala Berpikir Depresi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	54	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	54	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.911	.914	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
d1	11.6296	94.690	.665	.730	.904
d2	11.6667	93.849	.702	.796	.904
d3	11.5185	93.990	.583	.826	.906
d4	11.6852	95.125	.584	.726	.906
d5	11.0370	94.150	.649	.723	.904
d6	11.1852	91.437	.594	.825	.906
d7	11.4630	91.348	.765	.810	.901
d8	11.3889	94.959	.506	.794	.908
d9	11.7407	96.422	.461	.711	.909
d10	11.1667	89.047	.541	.507	.910
d11	11.5000	94.934	.524	.785	.907
d12	11.8148	96.493	.582	.775	.906
d13	11.6111	93.487	.675	.854	.904
d14	11.4259	92.777	.619	.781	.905
d15	11.5370	93.650	.692	.770	.904
d16	11.3889	96.469	.389	.566	.911
d17	11.4815	94.858	.611	.752	.905
d18	11.6667	99.245	.355	.629	.910
d19	11.8519	99.713	.293	.712	.912
d20	11.5370	95.763	.483	.681	.908
d21	11.9259	100.032	.344	.561	.911

Lampiran 10

Hasil Uji Normalitas Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KGO	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%
DP	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KGO	.061	54	.200*	.980	54	.505
DP	.120	54	.052	.919	54	.001

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 21

Hasil Uji Liniaritas Depresi dan Kecanduan *Online Game*

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KGO * DP	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KGO * DP	Between Groups	(Combined) Linearity	5571.787	24	232.158	1.410	.187
		Deviation from Linearity	2070.568	1	2070.568	12.578	.001
			3501.219	23	152.227	.925	.572
	Within Groups		4774.083	29	164.624		
	Total		10345.870	53			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KGO * DP	.447	.200	.734	.539

Lampiran 32

Hasil Uji Hipotesis

a) Hasil Uji Hipotesis antara Depresi dan Kecanduan *Online Game*

		Correlations	
		KGO	DP
KGO	Pearson Correlation	1	.447**
	Sig. (2-tailed)		.001
	Sum of Squares and Cross-products	10345.870	3380.556
	Covariance	195.205	63.784
	N	54	54
DP	Pearson Correlation	.447**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	Sum of Squares and Cross-products	3380.556	5519.333
	Covariance	63.784	104.138
	N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 14

Kategorisasi Skala Depresi Dan Kecanduan *Online Game*

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

SKALA KECANDUAN *ONLINE GAME*

Statistics		KGO	DP
N	Valid	54	54
	Missing	0	0
Mean		67.24	12.11
Median		68.00	10.00
Std. Deviation		13.972	10.205
Minimum		42	0
Maximum		102	40

Kategorisasi

Sangat Rendah : $X < \mu - (1,8.\sigma)$

Sangat Rendah : $X < 67,24 - (1,8.13,972)$

Sangat Rendah : $X < 42,0904$

Rendah : $\mu - (1,8.\sigma) \leq X < \mu - 0,6.\sigma$

Rendah : $67,24 - (1,8.13,972) \leq X < 67,24 - 0,6. 13,972$

Rendah : $42,0904 \leq X < 58,8568$

Sedang : $\mu - 0,6.\sigma \leq X < \mu + 0,6.\sigma$

Sedang : $67,24 - 0,6. 13,972 \leq X < 67,24 + 0,6. 13,972$

Sedang : $58,8568 \leq X < 75,6232$

Tinggi : $\mu + 0,6.\sigma \leq X < \mu + 1,8.\sigma$

Tinggi : $67,24 + 0,6. 13,972 \leq X < 67,24 + 1,8. 13,972$

Tinggi : $75,6232 \leq X < 92,3896$

Sangat Tinggi : $X > \mu + 1,8.\sigma$

Sangat Tinggi : $X > 67,24 + 1,8. 13,972$

Sangat Tinggi : $X > 92, 3896$