

ABSTRAK

Pieter Reinaldo, G0011158, 2015. Hubungan antara Durasi Bermain *Online Game* dan Jenis *Game* dengan Tingkat Depresi pada Pengunjung Dewasa Muda *Game Centre Kingdom* Kota Surakarta. Skripsi. Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Latar Belakang: *Online game* cukup populer menjadi sumber hiburan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. *Online game* memiliki daya tarik yang membuat orang semakin ingin memainkannya, seperti grafis tiga dimensi (3D), aspek sosial dan kompetitif, serta permainan yang berjalan secara *real-time*. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa bermain *online game* secara berlebihan memiliki dampak yang buruk untuk kesehatan jiwa dari pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara durasi bermain *online game* dan jenis *game* dengan tingkat depresi pada pengunjung dewasa muda *Game Centre Kingdom* Kota Surakarta.

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi adalah pengunjung dewasa muda *game centre Kingdom* Kota Surakarta. Selama Maret 2015 dengan teknik *fixed exposure sampling* diambil sampel sebanyak 56 responden yang memenuhi kriteria. Durasi bermain dan jenis *online game* diukur dengan kuesioner, tingkat depresi diukur dengan skala *Beck Depression Inventory* (BDI). Data dianalisis dengan teknik regresi linier ganda.

Hasil Penelitian: Durasi bermain *online game* berhubungan signifikan sebanding dengan tingkat depresi pemain ($p = 0,018$). Jenis *game* berhubungan signifikan dengan tingkat depresi pemain ($p = 0,049$), di mana pemain *game* jenis MMORPG memiliki skor depresi lebih tinggi dibandingkan pemain *game* jenis MMORTS atau MMOFPS. Dengan keeratan hubungan antara ketiga variabel termasuk sedang (0,508). Ketepatan model regresi sebesar 0,215 menunjukkan 21,5% depresi pada sampel disebabkan karena durasi dan jenis *game*.

Simpulan Penelitian: Semakin lama durasi bermain *online game* maka semakin berat depresi pemain. Pemain MMORPG akan memiliki tingkat depresi lebih berat dibandingkan jenis *game* yang lain.

Kata Kunci: Durasi Bermain *Online Game*, Jenis *Online Game*, Tingkat Depresi

ABSTRACT

Pieter Reinaldo, G0011158, 2015. The Correlation between the Duration of Playing Online Game and the Game Type with the Depression Level of Young Adult Visitor in Kingdom Game Centre Surakarta. Mini Thesis. Medical Faculty. Sebelas Maret University. Surakarta

Background : Online game is quite popular for an entertainment source in all over the world, according Indonesia. Online games has magical attraction that makes people eager to play it, such as three dimension graphic (3D), social and competitive aspect, as well as the play that runs like in real time. Several research reveal that playing online game too much can lead to a bad effect for the mental health of the player. This research has the purpose to find out whether there is a correlation between the duration of playing online game and the game type with the depression level of young adult visitor in Kingdom Game Centre Surakarta

Methods: The kind of this research is analytical observational research with cross sectional approach. The population is the young adult visitor of Kingdom game centre in Surakarta. During March 2015, by using fixed exposure technique sampling, the researcher took sample of 56 repondents who fulfill the criterion. Duration of playing and type of online game is measured by using questionnaire, depression level is measured by using Beck Depression Inventory (BDI). The data is analysed by using double linear regression technique.

Result: The duration time of playing online games has comparable significant correlation with the player's depression level ($p = 0,018$). Type of game has significant correlation with the player's depression level ($p = 0,049$), in which the player of MMORPG has higher depression score compared with the player of MMORTS or MMOFPS. With the closeness of the relationship between these three variables is approximately (0,508). The accuracy of regression model 0.215 showed that 21.5% depression that occurred at the sample is due to the duration and type of game.

Conclusions : The longer the duration of playing online game then the depression will be heavier. MMORPG player will have heavier depression level compared with the player of other type of games.

Key Words : Duration of Playing Online Game, Type of Online Game, Depression Level

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan antara

Durasi Bermain *Online Game* dan Jenis *Game* dengan Tingkat Depresi pada Pengunjung Dewasa Muda *Game Centre Kingdom Kota Surakarta*” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Dokter di Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zainal Arifin Adnan, dr., Sp.PD-KR-FINASIM selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Prof. Dr. Much. Syamsulhadi, dr., Sp.KJ (K) selaku Pembimbing Utama yang telah menyediakan waktu untuk membimbing dan memberi masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Machmuroch, Dra, MS selaku Penguji Utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan, serta memberikan bantuan sarana dan prasarana hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Istar Yuliadi, dr., M.Si selaku Pembimbing Pendamping yang telah menyediakan waktu untuk membimbing dan memberi masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Mardiatmi Susilohati, dr., Sp.KJ (K) selaku Penguji Pendamping yang telah berkenan menguji serta memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ari Natalia Probandari, dr., M.P.H., Ph.D. selaku Ketua Tim Skripsi FK UNS.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Falentinus Pareira dan Ibunda Anna Tiwu, kakak penulis, Francesca Melissa Marsha Pareira dan adik penulis Yohanes Billy Purnomo, yang selalu memberikan doa dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Fairuz Zahran, Hanif Hary Setyawan, Berlian Adji, Chendy Endriansa, Dwikky Cahyadi, Satrio Sarwo T, Muhammad Faizal, Deo Lazuar Maulana, Dhimas Prasetya, dan Alexander Adi A U, serta semua rekan-rekan penulis yang tiada hentinya memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, Juli 2015

Pieter Reinaldo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v

PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penulisan	4
D. Manfaat Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Tinjauan Pustaka	5
B. Kerangka Pemikiran	15
C. Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Penelitian	17
B. Lokasi Penelitian	17
C. Subjek Penelitian	17
D. Rancangan Penelitian	18
E. Identifikasi Variabel Penelitian.....	19
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	19
G. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
H. Cara Kerja.....	21
I. Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN	24
BAB V PEMBAHASAN	31
BAB VI PENUTUP	35
A. Simpulan	35
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	15
Gambar 3.1	Rancangan Penelitian	19

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Variabel <i>Dummy</i> JenisGame	22
Tabel 4.1 Deskripsi Karakteristik Sampel	25
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Analisis Regresi Linier Ganda.....	27