

PEMODELAN FAKTOR-FAKTOR AKTIVITAS DALAM BERMAIN GAME ONLINE YANG BERPENGARUH TERHADAP GANGGUAN DEPRESIF PADA MAHASISWA DI SURABAYA

Nama Peneliti : Caraka Arief Ibrahim
NIM : 202400011
Dosen Pembimbing : Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si

ABSTRAK

Game online adalah salah satu permainan yang populer pada zaman ini. Permainan ini dilakukan secara daring dengan menggunakan internet sebagai jejaring yang menghubungkan dengan pengguna lain dari jarak yang dekat maupun jauh. Dampak negatif yang mungkin muncul adalah gangguan kesehatan jiwa seperti *distres emotional* yang lebih tinggi, kecemasan, depresi, dan perilaku antisosial. Untuk membuktikan hal tersebut maka penelitian ini dibuat. Penelitian skripsi ini menggunakan metode *Structural Equation Model Partial Least Square* (SEM-PLS). SEM-PLS adalah suatu teknik yang memungkinkan untuk menguji secara simultan hubungan dependen antara variabel terukur (*measured variable*) dan variabel laten (*latent constructs*) serta hubungan antar variabel laten. Hasil analisis SEM-PLS menunjukkan bahwa model penelitian faktor-faktor aktivitas dalam bermain *game online* yang berpengaruh terhadap gangguan depresif pada mahasiswa di Surabaya memiliki nilai R^2 sebesar 56,7% yang mana model telah cukup baik untuk menjelaskan pengaruh variabel yang ada. Uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel laten pengaruh pencapaian dan pengaruh aktivitas secara signifikan berpengaruh terhadap naiknya tingkat gejala depresi mahasiswa di Surabaya dengan nilai parameter sebesar 0,335 dan 0,561 yang membuktikan bahwa gejala depresi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor aktivitas dalam bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game Online, Depresi, Structural Equation Model*

MODELING ACTIVITY FACTORS IN PLAYING ONLINE GAMES THAT AFFECT DEPRESSIVE DISORDERS ON STUDENTS IN SURABAYA

Name : Caraka Arief Ibrahim
NIM : 202400011
Supervisor : Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si

ABSTRACT

Online games are one of the most popular games nowadays. This game is played online using the internet as a network that connects other users from near or far distances. The negative impacts that may arise are mental health disorders such as higher emotional distress, anxiety, depression, and antisocial behavior. To prove this, research thesis used the Structural Equation Model Partial Least Square (SEM-PLS) method. SEM-PLS is a technique that makes it possible to simultaneously test the dependent relationship between measured variables and latent variables and latent constructs. relationship between latent variables. The results of the SEM-PLS analysis show that the research model for activity factors in playing online games that influence depressive disorders in students in Surabaya has an R2 value of 56.7%, which is a good enough model to explain the influence of existing variables. Hypothesis testing shows that the latent variables of the influence of achievement and the influence of activity significantly influence the increase in the level of depressive symptoms of students in Surabaya with parameter values of 0.335 and 0.561, which proves that depressive symptoms can be influenced by activity factors in playing online games.

Keywords: *Online Games, Depression, Structural Equation Model*