

**SKRIPSI**

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



**UNIVERSITAS PGRI  
ADI BUANA**

**CARAKA ARIEF IBRAHIM  
NIM.202400011**

**PROGRAM STUDI STATISTIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
2024**

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

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Statistika Pada Program Studi Statistika

**CARAKA ARIEF IBRAHIM  
NIM.202400011**

**PROGRAM STUDI STATISTIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

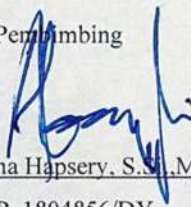
Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini Menerangkan Bahwa:

Nama : Caraka Arief Ibrahim  
Nim : 202400011  
Pembimbing : Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si  
Judul Proposal : Pemodelan Faktor-Faktor Aktivitas Dalam  
Bermain Game Online Yang Berpengaruh  
Terhadap Gangguan Depresif Pada Mahasiswa Di  
Surabaya

Disetujui untuk diseminarkan pada seminar skripsi di Program Studi  
Statistika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Surabaya, 19 Juni 2024

Pembimbing



Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si

NPP. 1804856/DY

## LEMBAR PENGESAHAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini Menerangkan Bahwa:

Nama : Caraka Arief Ibrahim  
Nim : 202400011  
Pembimbing : Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si  
Judul Proposal : Pemodelan Faktor-Faktor Aktivitas Dalam Bermain Game Online Yang Berpengaruh Terhadap Gangguan Depresif Pada Mahasiswa Di Surabaya

Tanggal Ujian : 26 Juni 2024

Telah dinyatakan lulus ujian hasil dan skripsi tersebut telah diperiksa, diperbaiki dan disetujui oleh tim penguji.

Disetujui Oleh Tim Penguji Skripsi :

  
Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si

(Pembimbing)

NPP. 1804856/DY

  
Artanti Indrasetyaningih, S.Si.,M.Si

(Penguji 1)

NPP. 0600466/VY

  
Emmy Fitriani, S.Si.,M.Si

(Penguji 2)

NPP. 1503717/DY



## BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diterima dan disetujui oleh panitia ujian skripsi Sarjana Statistika, Program Studi Statistika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Pada Hari : Rabu  
Tanggal : 26 Juni  
Tahun : 2024

### Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua Dekan



Prof. Dr. I Ketang Sopandi, M.P.

2. Sekretaris

Artanti Indrasetyaningih, S.Si., M.Si

3. Anggota

Affisyahrina Hapsery, S.Si., M.Si

Artanti Indrasetyaningih, S.Si., M.Si

Fenny Fitriani, S.Si., M.Si

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA kepada kita sekalian, sehingga skripsi dengan judul “Pemodelan Faktor-Faktor Aktivitas Dalam Bermain Game Online Yang Berpengaruh Terhadap Gangguan Depresif Pada Mahasiswa Di Surabaya” dapat diselesaikan dengan baik.

Di dalam penyelesaiannya penulis banyak sekali dibantu oleh beberapa pihak. Tidak lupa juga kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan karya ilmiah ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan ini, di ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Tatang Sopandi, M.P. sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
2. Alfisyahrina Hapsery, S.Si., M.Si. sebagai Ketua Program Studi Statistika dan Dosen Pembimbing Skripsi
3. Seluruh Dosen dan Staf UNIPA Surabaya

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah diharapkan. Sehingga kesalahan dan kekurangan tersebut dapat diperbaiki pada penyusunan berikutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya ,03 Juni 2024

Penulis

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini Menerangkan Bahwa:

Nama : Caraka Arief Ibrahim  
Nim : 202400011  
Pembimbing : Alfisyahrina Hapsery, S.Si.,M.Si  
Judul Skripsi : Pemodelan Faktor-Faktor Aktivitas Dalam Bermain Game Online Yang Berpengaruh Terhadap Gangguan Depresif Pada Mahasiswa Di Surabaya

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan skripsi apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap skripsi atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Surabaya, 12 Agustus 2024



Caraka Arief Ibrahim



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Manfaat Program.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Statistika Deskriptif.....	7
2.2 Structural Equation Modeling (SEM) .....	7
2.2.1 Komponen Umum Dalam SEM .....	7
2.3 Structural Equation Modeling-Partial Least Square (SEM-PLS) .	9
2.3.1 Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	10
2.3.2 Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ) .....	10
2.4 Tahapan analisis SEM-PLS.....	11
2.5 <i>Game Online</i> .....	19
2.6 Depresi .....	21
2.7 Penelitian Terdahulu .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Sumber Data.....	25
3.2 Variabel Penelitian .....	26
3.3 Definisi Operasional.....	30
3.4 Struktur Data .....	31



3.5 Langkah-Langkah Penelitian.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Deskripsi Dari Karakteristik Responden .....	37
4.2 Analisis Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi Mahasiswa Di Surabaya Menggunakan SEM-PLS .....	54
4.2.1 Evaluasi Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ) .....	55
4.2.2 Konseptualisasi Model .....	59
4.2.3 Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ) .....	59
4.2.4 Uji Kesesuaian Model Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	60
4.2.5 Pengujian Hipotesis ( <i>Resampling Bootstrap</i> ) .....	61
<b>BAB V HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Identitas Responden .....	27
Tabel 3.2 Variabel Data Penelitian .....	28
Tabel 3.3 Struktur Data Variabel Laten Eksogen Dan Endogen .....	31
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Pengaruh Aktivitas <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Gangguan Depresi .....	37
Tabel 4.2 Tabel Kontingensi dari Tingkat Depresi dan Asal Universitas .....	38
Tabel 4.3 Tabel Kontingensi dari Tingkat Depresi dan <i>Game Online</i> Yang Dimainkan.....	39
Tabel 4.4 Tabel Kontingensi dari Tingkat Gejala Depresi dan Umur Mahasiswa .....	40
Tabel 4.5 Tabel Kontingensi Total Lama Waktu Bermain <i>Game Online</i> Tiap Hari Dengan Tingkat Gejala Depresi.....	41
Tabel 4.6 Tabel Loading Faktor Uji Validitas Konvergen .....	56
Tabel 4.7 Tabel Loading Faktor Uji Validitas Kovergen Model Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	57
Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas (a), (b), dan (c) Diskriminan Model Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	58
Tabel 4.9 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> Pada Setiap Variabel Laten Model Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	59
Tabel 4.10 Nilai Uji Kesesuaian Model $R^2$ .....	61
Tabel 4.11 Perbandingan Nilai <i>Original Sample</i> dengan <i>Mean Bootstrap</i> Model Struktural Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	61
Tabel 4.12 Uji Signifikansi Model Pengukuran Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi.....	63
Tabel 4.13 Uji Signifikansi Model Struktural Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Reflektif Data Gangguan Depresif .....	32
Gambar 3.2 Diagram Alir Langkah Penelitian .....	34
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran (a) dan (b) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Pencapaian Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_1$ ) .....	42
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran (a),(b),(c), dan (d) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Pencapaian Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_1$ ) .....	43
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran (a) dan (b) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Sosial Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_2$ ) .....	44
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran (a), (b), (c), dan (d) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Sosial Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_2$ ) .....	45
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran (a) dan (b) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Sosial Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_2$ ) .....	46
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran (a), (b), (c), dan (d) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Aktivitas Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_3$ ).....	47
Gambar 4.7 Diagram Lingkaran (a) dan (b) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Aktivitas Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_3$ ) .....	48
Gambar 4.7 Diagram Lingkaran (a), (b), dan (c) Indikator Variabel Laten Faktor Pengaruh Aktivitas Dalam Bermain <i>Game Online</i> ( $X_3$ ) .....	49
Gambar 4.8 Diagram Batang (a) dan (b) Gejala Utama x Tingkatan Depresi .....	50
Gambar 4.9 Diagram Batang Gejala Utama x Tingkatan Depresi .....	51
Gambar 4.10 Diagram Batang (a), (b), (c), dan (d) Gejala Penyerta x Tingkatan Depresi .....	52
Gambar 4.11 Diagram Batang (a), (b), dan (c) Gejala Penyerta x Tingkatan Depresi .....	53

Gambar 4.12 Diagram Lingkaran Jumlah Responden Pada Tiap Tingkatan Gejala Depresi.....	54
Gambar 4.13 Diagram Jalur SEM-PLS Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi Mahasiswa Di Surabaya .....	55
Gambar 4.13 Diagram Jalur SEM-PLS Model Pengaruh Faktor-Faktor Aktivitas Dalam Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Tingkat Depresi .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian .....	73
Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data Mahasiswa .....	79
Lampiran 3 Data Analisis SEM-PLS .....	81
Lampiran 4 Syntax Analisis SEM-PLS .....	85

## DAFTAR SIMBOL

$\xi$	: vektor variabel laten eksogen ( $m \times I$ )
$\eta$	: vektor variabel laten endogen ( $n \times I$ )
$B$	: matriks koefisien yang menunjukkan pengaruh variabel laten endogen terhadap variabel lainnya ( $n \times n$ )
$\Gamma$	: matriks koefisien yang menunjukkan hubungan variabel laten eksogen dengan endogen ( $n \times m$ )
$\zeta$	: vektor residual ( $n \times I$ )
$m$	: banyak laten variabel eksogen
$n$	: banyak laten variabel endogen
$x$	: vektor bagi peubah indikator eksogen ( $p \times I$ )
$y$	: vektor bagi peubah indikator endogen ( $q \times I$ )
$\hat{y}$	: nilai prediksi variabel dependen
$\Lambda_x$ dan $\Lambda_y$	: matriks bagi loading factor ( $\lambda$ )
$\delta$	: vektor bagi galat pengukuran eksogen ( $p \times I$ )
$\varepsilon$	: vektor bagi galat pengukuran endogen ( $q \times I$ )
$p$	: banyak indikator variabel eksogen
$q$	: banyak indikator variabel endogen
$\xi_j$	: nilai skor variabel laten
$W_{jh}$	: estimasi bobot model reflektif
$W_j$	: estimasi bobot model formatif
$\hat{\theta}_j$	: nilai estimasi internal
$e_{ji}$	: inner weight
$\gamma$	: koefisien estimasi gamma untuk melihat hubungan variabel laten eksogen ke variabel lain
$\beta$	: koefisien estimasi beta untuk melihat hubungan antara variabel laten endogen ke variabel lain
$\lambda$	: koefisien estimasi lambda untuk melihat hubungan antara indikator dalam model maupun luar model.
$r_{ii}$	: reliabilitas instrumen
$k$	: banyaknya item/pertanyaan yang diuji
$S_i^2$	: varian setiap variabel
$S_f^2$	: varian total
$\rho_c$	: nilai <i>composite reliability</i> untuk uji reliabilitas

$R^2$	: nilai r-square uji kesesuaian model
$Q^2$	: nilai predict prevalence untuk uji validitas
Cov	: covarians
Var	: varians
SE	: standard deviasi