

**PERANAN KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS YANG DIMEDIASI OLEH
KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA DI INDONESIA**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Riametha Eka Febriana

1910914320008

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juni, 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANAN KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS YANG DIMEDIASI OLEH KECEMASAN
SOSIAL PADA REMAJA DI INDONESIA**

dipersiapkan dan disusun oleh

Riametha Eka Febriana

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 17 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfianoor Achmad, S.Psi., MA.
NIP. 198810102020121010


Dr. Emma Yuniarrahmah, S.Psi., M.A.
NIP. 197706042005012002

Pembimbing Pendamping


Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si.
NIP. 199102232019031008


Mevdisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog.
NIP. 199105202025062003

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi


Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001
Ketua Jurusan Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 11 Juni 2025

Riametha Eka Febriana

NIM 1910914320008

ABSTRAK

PERANAN KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS YANG DIMEDIASI KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA DI INDONESIA

Riametha Eka Febriana

Peningkatan kasus kecanduan permainan daring akan berdampak negatif pada remaja. Dampak negatif diantaranya adalah menurunnya pendidikan, fisik, dan kesehatan mental remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecemasan sosial dalam memediasi perilaku kecanduan permainan daring dan kesejahteraan psikologis. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional* dengan analisis regresi pada variable kecanduan permainan daring, kesejahteraan psikologis, dan kecemasan sosial. Populasi penelitian adalah remaja berusia 16-20 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner. Analisis data meliputi uji normalitas residual, uji linearitas, uji heterokedastisitas, dan uji multikorelasi. Hasil hipotesis mayor didapatkan $\beta = -0,0823$ berarti kecemasan sosial signifikan memediasi peranan kecanduan permainan daring terhadap kesejahteraan psikologis. Hasil hipotesis minor analisis uji regresi bahwa variabel kecanduan dengan kecemasan didapatkan *p-value* < 0,001, variable kecemasan dengan kesejahteraan sosial didapatkan *p-value* < 0,001, dan variable kecanduan dengan kesejahteraan sosial didapatkan *p-value* < 0,001. Kesimpulannya adalah kecanduan permainan daring memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesejahteraan psikologis remaja di Indonesia, baik secara langsung maupun melalui kecemasan sosial sebagai mediator. Semakin tinggi tingkat kecanduan permainan daring, maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan sosial yang dialami, dan hal ini berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis.

Kata Kunci: Kecanduan, Kecemasan, Kesejahteraan, Permainan, Remaja

ABSTRACT

THE ROLE OF ONLINE GAME ADDICTION ON PSYCHOLOGICAL WELL-BEING MEDIATED BY SOCIAL ANXIETY IN ADOLESCENTS IN INDONESIA

Riametha Eka Febriana

The increase in cases of online game addiction will have a negative impact on adolescents. The negative impacts include a decline in education, physical, and mental health of adolescents. This study aims to determine the relationship between social anxiety in mediating online game addiction behavior and psychological well-being. The research design used was cross-sectional with regression analysis on the variables of online game addiction, psychological well-being, and social anxiety. The study population was adolescents aged 16-20 years who were selected using purposive sampling techniques. Data collection used a questionnaire instrument. Data analysis included residual normality tests, linearity tests, heteroscedasticity tests, and multicorrelation tests. The results of the major hypothesis obtained $\beta = -0.0823$ meaning that social anxiety significantly mediates the role of online game addiction on psychological well-being. The results of the minor hypothesis analysis of the regression test that the addiction variable with anxiety obtained a p-value <0.001 , the anxiety variable with social well-being obtained a p-value <0.001 , and the addiction variable with social well-being obtained a p-value <0.001 . The conclusion is that online game addiction has a significant impact on the psychological well-being of adolescents in Indonesia, both directly and through social anxiety as a mediator. The higher the level of online game addiction, the higher the level of social anxiety experienced, and this has a negative impact on psychological well-being.

Keywords: Addiction, Anxiety, Well-being, Gaming, Adolescents

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peranan Kecanduan Permainan Daring Terhadap Kesejahteraan Psikologis yang Dimediasi Oleh Kecemasan Sosial Pada Remaja di Indonesia” ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini di tulis guna memenuhi syarat mencapai gelar Sarja Psikologi pada Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapat dukungan, bimbingan, bantuan, motivasi serta petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas semua bantuan dan dukungan selama pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi ini kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd., FISPH., FISCM yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
2. Ketua Jurusan Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat, Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog, atas bantuan dan kebijakan yang diberikan, sehingga proses pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

3. Dosen pembimbing, Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing utama dan Bapak Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, bantuan, arahan, dan dukungan kepada penulis selama penelitian ini.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Firdha Yuserina, M. Psi, Psikolog yang telah membimbing dan memberikan semangat.
5. Segenap Dosen Fakultas Kedokteran terutama Prodi Psikologi yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
6. Orang tua mama dan ayah yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi yang tak terhingga kepada saya.
7. Sertu Aditya Febriansyah, saya ucapkan terima kasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, selalu mendengarkan keluh kesah saya, memberikan semangat, menemani dan mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan. Terima kasih telah menjadi bagian dari hidup saya.
8. Sahabat lama saya, Rusma Listia, Rolita Aula, Riana Muzdalifah, dan Risma yang tetap hadir memberikan doa dan dukungan kepada saya.
9. Sahabat perjuangan saya, Nadya Yusniarti dan Faridha yang telah menjadi partner luar biasa selama perkuliahan hingga perjuangan skripsi ini.
10. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih Riametha Eka Febriana karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk mendukung peningkatan kualitas penelitian selanjutnya.

Banjarbaru, 11 Juni 2025

Riametha Eka Febriana

DAFTAR ISI

	Halaman
Skripsi	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kesejahteraan Psikologis	15
2.1.1 Definisi Kesejahteraan Psikologis	15
2.1.2 Dimensi Kesejahteraan Psikologis.....	16
2.1.3 Faktor Kesejahteraan Psikologis.....	17
2.2 Kecanduan Permainan Daring	19
2.2.1 Definisi Kecanduan Permainan Daring	19
2.2.2 Aspek Kecanduan Permainan Daring	21
2.2.3 Faktor Kecanduan Permainan Daring.....	23
2.3 Kecemasan Sosial	25
2.3.1 Definisi Kecemasan Sosial	25
2.3.2 Dimensi Kecemasan Sosial.....	26
2.3.3 Faktor Kecemasan Sosial.....	27

2.4 Dinamika Psikologis Peranan Kecanduan Permainan Daring terhadap Kesejahteraan Psikologis yang Dimediasi oleh Kecemasan Sosial pada Remaja di Indonesia.....	30
2.5 Landasan Teori.....	35
2.6 Hipotesis	38
2.6.1 Hipotesis Mayor.....	38
2.6.2 Hipotesis Minor	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Rancangan Penelitian.....	39
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	40
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian	40
3.2.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian	40
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian.....	42
3.3.1 Remaja Indonesia yang berusia 16-20 tahun	43
3.3.2 Aktif bermain permainan daring secara <i>mobile</i>	43
3.3.3 Aktif bermain permainan daring <i>online</i> minimal 1 jam per hari	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4.1 Instrumen Penelitian	45
3.4.2 Seleksi Aitem, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	51
3.4.4 Hasil Seleksi Aitem, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	53
3.5 Analisis Data	61
3.5.1 Uji Asumsi	61
3.5.2 Uji Hipotesis	62
BAB IV PEMBAHASAN.....	63
4.1 Gambaran Subjek Penelitian.....	63
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	64
4.3 Hasil Penelitian	66
4.3.1 Deskripsi Data Penelitian.....	66
4.3.2 Hasil Analisis Data.....	70
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis.....	73
4.4 Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 Kesimpulan	81

5.2 Saran	81
5.2.1 Bagi Remaja Indonesia	82
5.2.2 Bagi Tenaga Pendidik	82
5.2.3 Bagi Keluarga	82
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	88
A. Instrumen Penelitian	89
A.1 Informasi Penelitian	89
A.2 Persetujuan (<i>Inform Consent</i>)	90
A.3 Data Diri	90
A.4 Skala <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>	94
A.5 Skala <i>Psychological Well-Being</i>	96
A.6 Skala Kecemasan Sosial	100
B. Uji sampel <i>size G*Power</i>	103
C. Surat Pernyataan Bimbingan.....	105
C.1 Surat pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Utama.....	105
C.2 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Pendamping.....	106
C.3 Catatan Bimbingan Skripsi.....	107
D. Cek plagiasi dan Cek Uji Format.....	108
D.1 Cek Plagiasi	108
D.2 Cek Uji Format	108
E. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur	109
E.1 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Indonesian Online Game Addiction</i> <i>Questionnaire</i>	109
E.2 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Kesejahteraan Psikologis	109
E.3 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Kecemasan Sosial	110
F. Tampilan <i>Google form</i> Alat Ukur	110
F.1 Bagian Awal	110
F.2 Pernyataan Persetujuan	111
F.3 Bagian Data Diri Partisipan	111
F.4 Kuesioner Kecanduan Permainan Daring	112

F.5 Kuesioner Kesejahteraan Psikologis.....	112
F.6 Kuesioner Kecemasan Sosial.....	113
F.7 Bagian Akhir.....	113
G. Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal.....	114
H. Lembar Persetujuan Seminar Hasil.....	115
I. Hasil <i>Expert Judgment</i>	116
I.1 Data diri <i>Expert Judgment</i>	116
I.2 Hasil <i>Expert Judgment Expert Reviewer 1</i>	116
I.3 Hasil <i>Expert Judgment Expert Reviewer 2</i>	123
I.4 Perbaikan Kalimat <i>Item</i> setelah Uji Coba.....	133
J. Hasil Uji Relibilitas dan Seleksi Aitem.....	136
J.1 Data Kasar Hasil Uji Coba	136
J.2 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi <i>Item</i> Kecanduan Permainan Daring.....	144
J.3 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi <i>Item</i> Kesejahteraan Psikologis.....	145
J.4 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi <i>Item</i> Skala Kecemasan Sosial.....	147
K. Data Penelitian.....	148
K.1 Kecanduan Permainan Daring	148
K.2 Kesejahteraan Psikologis.....	159
K.3 Kecemasan Sosial.....	191
L. Hasil Analisis Data	202
L.1 Uji Normalitas.....	202
L.2 Uji Linearitas.....	202
L.3 Uji Multikolinearitas	203
L.4 Uji Heteroskedastisitas	204
L.5 Uji Regresi Hayes Model Mediasi	205
M. Poster Skripsi	209
M.1 Poster Kuesioner Uji Coba Penelitian	209
M.2 Poster Kuesioner Penelitian.....	210