

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN DEPRESI PADA MAHASISWA KOMUNITAS *E-SPORT***

IAIN KEDIRI

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Psikologi (S.Psi)



NAUFAL AYATULLAH KHUMAINI

933401718

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) KEDIRI

2025

HALAMAN JUDUL

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN DEPRESI PADA MAHASISWA KOMUNITAS *E-SPORT*
IAIN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh:

Naufal Ayatullah Khumaini

NIM.933401718

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP DEPRESI PADA MAHASISWA KOMUNITAS IAIN KEDIRI
*E-SPORT***

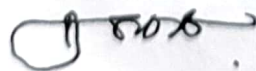
Oleh:

Naufal Ayatullah Khumaini

NIM.933401718

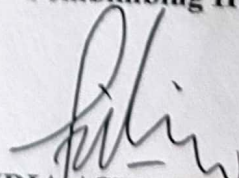
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. MOH ASROR YUSUF, M.Ag
NIP: 19750632003121004

Pembimbing II



FIDIA ASTUTI M.Psi
NIP: 199009302019032014

NOTA DINAS

Kediri,

Nomor :
Lampiran : 4 (empat berkas)
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No.7 Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Naufal Ayatullah Khumaini
NIM : 933401718
Judul : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Depresi Pada Mahasiswa Komunitas IAIN Kediri *E-Sport*

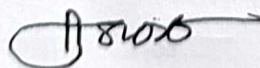
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas ketersediaan bapak/ibu, kami ucapkan terimakasih.

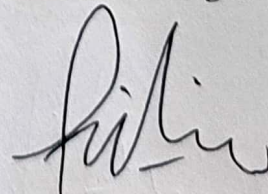
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Prof. Dr. H. MOH ASROR YUSUF, M.Ag
NIP: 19750632003121004

Pembimbing II



FIDIA ASTUTI M.Psi
NIP: 199009302019032014

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN DEPRESI PADA MAHASISWA KOMUNITAS *E-SPORT*

IAIN KEDIRI

Naufal Ayatullah Khumaini

933401718

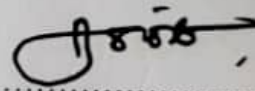
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Pada tanggal 24 Juni 2025

Tim Penguji,

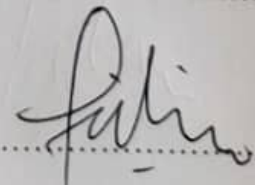
1. Penguji Utama
Prof. Dr. M. Dimyati Huda, M.Ag
NIP. 197403232000031003

()

2. Penguji I
Prof. Dr. H. Moh. Asror Yusuf, M.Ag
NIP. 197506132003121004

()

3. Penguji II
Fidia Astuti M.Psi
NIP. 199009302019032014

()

Kediri, 24 Juni 2025
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Prof. Dr. H. A. Halil Thahir, MH.I
NIP. 197111212005011006

MOTTO

“Katakan pada dirimu, besok mungkin kita sampai, besok mungkin tercapai”

(Hindia)

*“Asa besar tercipta di dada merangkul hati, saling menjaga percaya akan tiba
cahaya”*

(Rebellion Rose)

“Allah Tidak Akan Membebani Seseorang Melaikan Sesuai Dengan

Kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah Ayat 286)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Naufal Ayatullah Khumaini

NIM : 933401718

Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi hak sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 24 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Naufal Ayatullah Khumaini

NIM. 933401718

ABSTRAK

NAUFAL AYATULLAH KHUMAINI Dosen Pembimbing Prof. Dr. H. Moh. Asror Yusuf, M.Ag dan Fidia Astuti, M.Psi: Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Depresi Pada Komunitas *E-Sport* IAIN Kediri.

Kata Kunci : Bermain *Game Online*, Depresi

Dizaman sekarang ini setiap individu memiliki keinginan serta kebutuhan jasmani dan rohani. Namun dalam menggapai kebutuhan tersebut tidaklah mudah bagi seseorang, sedikit banyak akan terdapat kegagalan yang dihadapi dalam proses memperolehnya, sehingga mengalami stress dan depresi. Gadget menjadi salah satu pilihan dalam mengatasi rasa sedih dan bimbang yang sedang dialami, Gadget sebagai salah satu media rekreasi memiliki berbagai fitur-fitur unik salah satunya game online Berdasarkan adanya fenomena tersebut akan dicari tahu apakah terdapat hubungan antara depresi dengan intensitas bermain game online yang terjadi pada mahasiswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Intensitas bermain *game online* pada komunitas *E-Sport* IAIN Kediri, (2) Tingkat depresi pada komunitas *E-Sport* IAIN Kediri, (3) Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan depresi komunitas *E-Sport* IAIN Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional (*correlational studies*). Dengan subjek penelitian adalah anggota komunitas *E-Sport* IAIN Kediri. Pengambilan sampel sebanyak 60 responden menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *sampling jenuh*. *Sampling Jenuh* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Dengan analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, uji korelasi. menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 22 for windows.

Hasil temuan penelitian menunjukkan (1) intensitas bermain *game online* Komunitas IAIN Kediri *E-Sport* ialah sangat tinggi dimana sebanyak 50 orang dengan presentase 83%, (2) tingkat depresi Komunitas IAIN Kediri *E-Sport* ialah sangat tinggi dimana sebanyak 49 orang dengan presentase 81,3%, (3) hasil uji *person Correlation* pada variabel intensitas bermain *game online* dan depresi yaitu sebesar 0,655 dengan derajat hubungan antara kedua variabel ini yaitu berkorelasi kuat karena berada diantara 0,60 – 0,79.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah menganugerahkan nikmat Iman dan Islam hingga akhirnya dapat memberikan pancaran cahaya yang berhiaskan hidayah serta taufik-Nya yang mengantarkan penulis pada puncak perjalanan panjang “SKRIPSI”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga senantiasa kesejahteraan selalu teriring kepada sahabat, keluarga beserta seluruh umat Nabi Muhammad SAW.

Dengan tetap mengharapakan pertolongan Allah SWT, sang pemberi nafas hidup yang telah melimpahkan karunia-Nya serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yakni penulisan skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Depresi Pada Mahasiswa Komunitas Iain Kediri *E-Sport*” ini dengan baik dan lancar.

Meskipun penulis merasa bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, namun berkat rahmat dan inayah dari Allah SWT, serta atas bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan seutas doa dan untaian rasa syukur, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M. Ag., selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Bpk. Prof. Dr. H. Moh Asror Yusuf, M.Ag dan Ibu Fidiah Astuti, M.Psi selaku dosen pembimbing.
3. Bpk Mad Abdul Kholid dan Ibu Kismaini selaku Kedua orang tua yang selalu mendoakan.

4. Semua orang baik disekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas setiap hal yang kalian berikan dan setiap hal yang kalian usahakan untuk saya.
5. Terimakasih kepada diri sendiri yang sampai saat ini masih mampu untuk terus berjuang dalam setiap keadaan.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 09 Juni 2025



Naufal Ayatullah Khumaini

NIM. 933401718

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. TUJUAN PENELITIAN	7
D. MANFAAT PENELITIAN	7
E. HIPOTESIS.....	8
F. ASUMSI PENELITIAN.....	9
G. PENEGASAN ISTILAH.....	9
H. TELAAH PUSTAKA	10
BAB II	13
LANDASAN TEORI.....	13
A. Depresi	13
1. Pengertian Depresi	13
2. Gejala Gejala Depresi	15
3. Aspek-aspek Depresi	17
4. Penyebab Depresi	18
5. Teori Depresi.....	24
B. Bermain <i>Game Online</i>	25
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
2. Pengertian <i>Game Online</i>	26
3. Aspek Bermain <i>Game Online</i>	28

4. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	31
C. Dinamika Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (Variabel X) Dan Depresi (Variabel Y)	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
1. Jenis Penelitian	36
2. Variabel Penelitian	37
3. Lokasi Penelitian	37
4. Sumber Data	37
B. Populasi Dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN	46
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	46
1. Profil Komunitas <i>E-Sport</i> IAIN Kediri	46
2. Deskripsi Responden	47
B. Validitas Instrumen	48
1. Uji Validitas	48
2. Uji Reliabilitas	52
3. Uji Asumsi	54
4. Uji Statistik Deskriptif	56
5. Uji Hipotesis Korelasi	61
BAB V	64
PEMBAHASAN	64
A. Tingkat Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Anggota Komunitas <i>E-Sport</i> IAIN Kediri	64
B. Tingkat Depresi Anggota Komunitas IAIN Kediri <i>E-Sport</i>	66
C. Hubungan Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Depresi Pada Mahasiswa Komunitas IAIN Kediri <i>E-Sport</i>	68
BAB VI	71

PENUTUP	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kategori Gejala Depresi	17
Tabel 3. 1. Kategori Penilaian Skala Likert	40
Tabel 3. 2. Blue-Print Skala depresi.....	40
Tabel 3. 3. Blue-Print Skala intensitas bermain <i>game online</i>	41
Tabel 3. 4. Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan	45
Tabel 4. 1. Responden	47
Tabel 4. 2. Uji Validitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	49
Tabel 4. 3. Blue Print Skala bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4. 4. Hasil Pengujian Validitas Skala Depresi.....	50
Tabel 4. 5. Blue Print Skala Depresi.....	52
Tabel 4. 6. Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Game Online</i>	53
Tabel 4. 7. Hasil Uji Relibilitas Skala Depresi.....	54
Tabel 4. 8. Hasil Uji Normalitas.....	54
Tabel 4. 9. Hasil Uji Linieritas	55
Tabel 4. 10. Pedoman Kategorisasi.....	57
Tabel 4. 11.Deskriptif Statistik Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> ..	57
Tabel 4. 12. Kategorisasi Variabel <i>Game Online</i>	58
Tabel 4. 13. Deskriptif Statistik Variabel Depresi	59
Tabel 4. 14. Kategorisasi Variabel Depresi.....	60
Tabel 4. 15. Hasil Analisis Koefiensi Korelasi	62
Tabel 4. 16. Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan Uji Korelasi.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Dinamika Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Depresi.....	35
Gambar 4. 1. Diagram Kategorisasi Variabel <i>Game Online</i>.....	59
Gambar 4. 2. Diagram Kategorisasi Variabel Depresi.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Angket Bermain <i>Game Online</i>	75
Lampiran 2. Daftar Angket Depresi	77
Lampiran 3. Tabel r <i>Product Moment</i> Pada Sig.0,05 (<i>Two Tail</i>).....	79
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Depresi.....	80
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	81
Lampiran 6. Uji Validitas Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	82
Lampiran 7. Uji Validitas Reliabilitas Skala Depresi.....	83
Lampiran 8. Uji Normalitas	84
Lampiran 9. Uji Linearitas	84
Lampiran 10. Deskriptif Statistik Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	84
Lampiran 11. Deskriptif Statistik Variabel Depresi	84
Lampiran 12. Uji Koefiensi Korelasi.....	85
Lampiran 13. Lembar Konsultasi Skripsi	86
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 15. Angaket Kuesioner	89