

**PENGARUH PERSEPSI FAKTOR DESAIN GIM DAN MOTIVASI
BERMAIN GIM PADA *SUBJECTIVE WELLBEING* PENGGUNA GIM
DARING**



Citra Yunianti

1801617129

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Psikologi

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI

“Pengaruh Persepsi Faktor Desain Gim dan Motivasi Bermain Gim pada *Subjective Wellbeing*
Pengguna Gim Daring”

Nama Mahasiswa : Citra Yuniarti
 NIM : 1801617129
 Program Studi : Psikologi
 Tanggal Ujian : 23 Agustus 2021

Pembimbing I






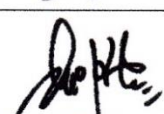

Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd
 NIP. 197909252002122001

Pembimbing II



Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D
 NIP. 197512162006042001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi (Penanggungjawab)*		26 21
Dr. Gungum Gumelar, M.Si (Wakil Penanggungjawab)**		2 Sept 21
Prof. Dr. Burhanuddin Tola, MA (Ketua Penguji)***		31 Agustus 2021
Dwi Kencana Wulan, M.Psi (Anggota)****		31 Agustus 2021
Erik, M.Si (Anggota)		31 Agustus 2021

Catatan:

*Dekan FPPsi

**Wakil Dekan I

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Citra Yunianti

NIM : 1801617129

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul **“Pengaruh Persepsi Faktor Desain Gim dan Motivasi Bermain Gim pada *Subjective Wellbeing* Pengguna Gim Daring”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juli 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/ karya inovatif yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 17 Agustus 2021



Citra Yunianti

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Karena ide yang terbaik ialah ide yang direalisasikan dan skripsi yang terbaik ialah skripsi yang terselesaikan”

(Lussy Dwiutami Wahyuni)

Skripsi ini saya persembahkan untuk mama, ayah, tante, mbah putri, mbah kakung, dan teman-teman kuliah saya yang sudah menemani saya untuk terus berjuang dan senantiasa mendoakan saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Citra Yunianti
NIM : 1801617129
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan Psikologi/Psikologi
Alamat email : yuniantic@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Persepsi Faktor Desain Gim dan Motivasi Bermain Gim pada *Subjective Wellbeing* Pengguna Gim Daring

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2021



(Citra Yunianti)

CITRA YUNIANTI

PENGARUH PERSEPSI FAKTOR DESAIN GIM DAN MOTIVASI BERMAIN
GIM PADA *SUBJECTIVE WELLBEING* PENGGUNA GIM DARING

SKRIPSI

Program Studi Psikologi

Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

2021

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh antara persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim terhadap *subjective wellbeing* pemain gim daring. Pengukuran variabel persepsi faktor desain gim menggunakan *Game-Design Factors Questionnaire*; motivasi bermain gim menggunakan *Motivation for Play in Online Games Frameworks*; dan *subjective wellbeing* menggunakan *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik *accidental sampling* dalam pengambilan sampel yang berjumlah 184 pemain gim daring aktif berusia 17-34 tahun di Jabodetabek. Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji *multiple regression* menunjukkan nilai F hitung (7.808) > F tabel (3.05) dan nilai p sebesar 0.001 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antarvariabel penelitian. Nilai *R square* = 0.079 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim terhadap *subjective wellbeing* pemain gim daring sebesar 7.9%.

Kata kunci: *Subjective Wellbeing*, Persepsi Faktor Desain Gim, Motivasi Bermain Gim, Gim Daring

CITRA YUNIANTI

**THE EFFECT OF GAME DESIGN FACTORS PERCEPTION AND MOTIVATION
FOR PLAYING GAMES ON SUBJECTIVE WELLBEING OF ONLINE GAME
USERS**

Undergraduated Thesis

*Psychology Study Program, Faculty of Psychology Education
State University of Jakarta, 2021*

ABSTRACT

This study was conducted to examine the effect of game design factors perception and motivation for playing games on subjective wellbeing of online gamers. The measurement of game design factors perception variables is using the Game-Design Factors Questionnaire; motivation for playing games variables is using the Motivation for Play in Online Games Frameworks; and subjective wellbeing variables is using the Scale of Positive and Negative Experience (SPANE). This study uses a quantitative approach using accidental sampling technique in taking a sample of 184 active online gamers whose 17-34 years old in Jabodetabek. The results of hypothesis test which is using multiple regression test prove that the calculated F value (7.808) $> F$ table (3.05) and the p value is 0.001 which means that there is a significant effect between the research variables. The R square value = 0.079 indicates that the effect given by game design factors perception and motivation for playing games on the subjective wellbeing of online gamers is 7.9%.

Keywords: subjective wellbeing, game design factors perception, motivation for playing games, online games

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Faktor Desain Gim dan Motivasi Bermain Gim pada *Subjective Wellbeing* Pengguna Gim Daring” dapat terselesaikan. Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya doa, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan tanpa mengurangi rasa hormat, peneliti ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Wakil Dekan I, Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D., selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. phil. Zarina Akbar, M.Psi., selaku Ketua Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I serta Dosen Penasihat Akademik yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaganya untuk membimbing, memberikan dukungan dan informasi, serta saran dan masukan kepada peneliti sejak awal perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi hingga akhir.
5. Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu dan tenaganya untuk membimbing, memberikan dukungan, serta saran dan masukan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
6. Seluruh dosen Fakultas Pendidikan Psikologi yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
7. Seluruh staf administrasi dan karyawan Fakultas Pendidikan Psikologi yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi perkuliahan.

8. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner yang dibagikan oleh peneliti.
9. Bapak Budi Yanto dan Ibu Hemawati selaku kedua orang tua yang sangat peneliti cintai yang selalu menemani dan memahami serta selalu memberikan doa, dukungan, nasihat, saran, dan kasih sayang yang tak terbatas kepada peneliti.
10. Mbah Putri, Mbah Kakung, Tante, Dede Anu, dan Om Doppel yang selalu mendukung dan menghibur peneliti di kala peneliti sedang gundah.
11. Seluruh keluarga besar peneliti yang sudah membantu menyebarkan kuisisioner penelitian ini serta selalu mendoakan kesehatan dan kebaikan peneliti.
12. Eca, Sapiruy, Shafber, Reijil, dan Monic yang sering menemani peneliti sejak awal perkuliahan, tempat berbagi cerita suka dan duka, pemberi motivasi dalam agenda kebaikan, dan tempat berbagi doa serta dukungan.
13. Umami, Karin, Tegar, Rangga, Uci, Sonia, Ojak, Yasmin, Naurah, Kak Ishmah, Sans, Adil, Nada, Jane, Safa, Adhit, Arip, Salvia, dan Bang Devo yang sering peneliti ajak bertukar pikiran.
14. Khatami, Fahmi, Tesha, Ichul, dan lainnya selaku teman seperbimbingan skripsi yang sudah membantu menjawab pertanyaan peneliti dalam menyusun skripsi.
15. Diah, Nauli, Dede Riska, Eneng Fira, Mia, Putri, dan Dian selaku teman rumah yang sering menemani dan menghibur peneliti di kala peneliti tengah jenuh dengan rutinitas perkuliahan.
16. Sifat, Ana, Diana, Shanti, Icha, dan Dinda selaku teman SMP peneliti yang sering membantu peneliti hingga sekarang.
17. Shela, Pipit, Fitria, Ayu, Riri, Desi, Nuke, Ghina dan Dean selaku teman SMA selaku teman SMA peneliti yang sering membantu peneliti hingga sekarang.
18. Tiara, Cilin, Mery, dan Zah selaku teman Kuliah di Politeknik STMI peneliti yang sering membantu peneliti hingga sekarang.
19. Kak Dipon, Kak Balqis, Majapahit, Bang Husky, Bang Binx, Bang Eno, Eja, Bang Marvel, Azrial, Feekz Lamia, dan Bang Volde selaku teman bermain gim War Eternal peneliti yang sudah menjadi inspirasi penelitian ini.
20. Seluruh teman-teman, kaka-abang, adik-adik yang pernah satu kelas, organisasi, atau kepanitiaan sehingga memberikan pengalaman-pengalaman yang berkesan kepada peneliti.

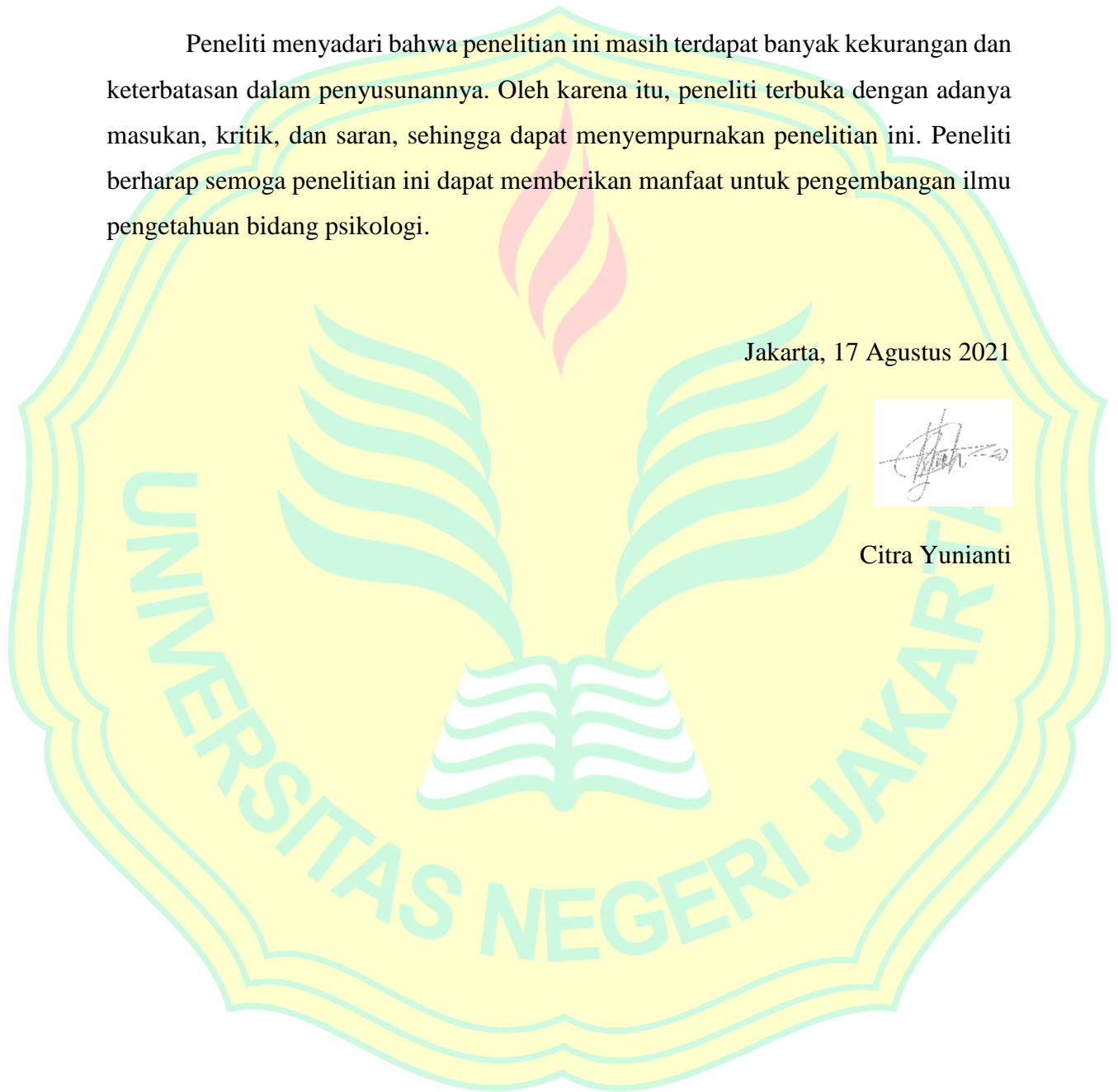
21. Semua pihak lainnya yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan doa untuk peneliti, mohon maaf karena tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, tanpa mengurangi rasa terima kasih.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, peneliti terbuka dengan adanya masukan, kritik, dan saran, sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan bidang psikologi.

Jakarta, 17 Agustus 2021



Citra Yuniarti



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.1 <i>Subjective Wellbeing</i>	8
2.1.1 Sejarah <i>Subjective Wellbeing</i>	8
2.1.2 Definisi <i>Subjective Wellbeing</i>	9
2.1.3 Faktor yang Memengaruhi <i>Subjective Wellbeing</i>	10
2.1.4 Manfaat <i>Subjective Wellbeing</i> bagi Kesehatan	12
2.1.5 Pengukuran <i>Subjective Wellbeing</i>	13
2.2 Persepsi Faktor Desain Gim	15
2.2.1 Definisi Persepsi Faktor Desain Gim	15
2.2.2 Aspek Persepsi Faktor Desain Gim	16
2.2.3 Pengukuran Persepsi Faktor Desain Gim	23
2.3 Motivasi Bermain Gim	23
2.3.1 Definisi Motivasi Bermain Gim	23
2.3.2 Aspek Motivasi Bermain Gim	24
2.3.3 Pengukuran Motivasi Bermain Gim	27
2.4 Gim	27
2.4.1 Definisi Gim	27
2.4.2 Jenis Gim Daring	28
2.4.3 Pemain Gim	29
2.5 Hubungan <i>Subjective Wellbeing</i> dengan Persepsi Faktor Desain Gim dan Motivasi Bermain Gim	29
2.6 Kerangka Konseptual	31
2.7 Hipotesis	32
2.8 Penelitian yang Relevan	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Tipe Penelitian	34
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	34

3.2.1 Definisi Konseptual	34
3.2.2 Definisi Operasional	35
3.3 Populasi dan Sampel	36
3.3.1 Populasi.....	36
3.3.2 Sampel	36
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Instrumen <i>Subjective Wellbeing</i>	37
3.4.2 Instrumen Persepsi Faktor Desain Gim	38
3.4.3 Instrumen Motivasi Bermain Gim	39
3.4.4 Uji Coba Instrumen.....	40
3.5 Analisis Data	43
3.5.1 Uji Statistik	43
3.5.2 Uji Normalitas.....	43
3.5.3 Uji Linearitas	43
3.5.4 Uji Multikolinearitas.....	44
3.5.5 Uji <i>Homoscendacity</i>	44
3.5.6 Uji Autokolerasi.....	44
3.5.7 Uji Kolerasi.....	44
3.5.8 Uji Pengaruh	45
3.5.9 Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Gambaran Responden.....	46
4.1.1 Gambaran Responden Menurut Jenis Kelamin	46
4.1.2 Gambaran Responden Menurut Usia.....	47
4.1.3 Gambaran Responden Menurut Domisili	48

4.1.4	Gambaran Responden Menurut Jenis Gim	49
4.2	Prosedur Penelitian	50
4.2.1	Persiapan Penelitian	50
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian	51
4.3	Hasil Analisis Data Penelitian	51
4.3.1	Hasil Data Distribusi Deskriptif	51
4.3.2	Kategorisasi Skor Variabel	54
4.3.3	Uji Normalitas	65
4.3.4	Uji Linearitas	66
4.3.5	Uji Multikolinearitas	67
4.3.6	Uji <i>Homoscendacity</i>	68
4.3.7	Uji Autokolerasi	69
4.3.8	Uji Kolerasi	70
4.3.9	Uji Pengaruh	71
4.3.10	Tabulasi Silang Antarvariabel	76
4.4	Pembahasan	77
4.5	Keterbatasan Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Implikasi	82
5.3	Saran	82
5.3.1	Bagi Peneliti Selanjutnya	82
5.3.2	Bagi Subjek Penelitian	83
5.3.3	Bagi Institusi Terkait	83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		94



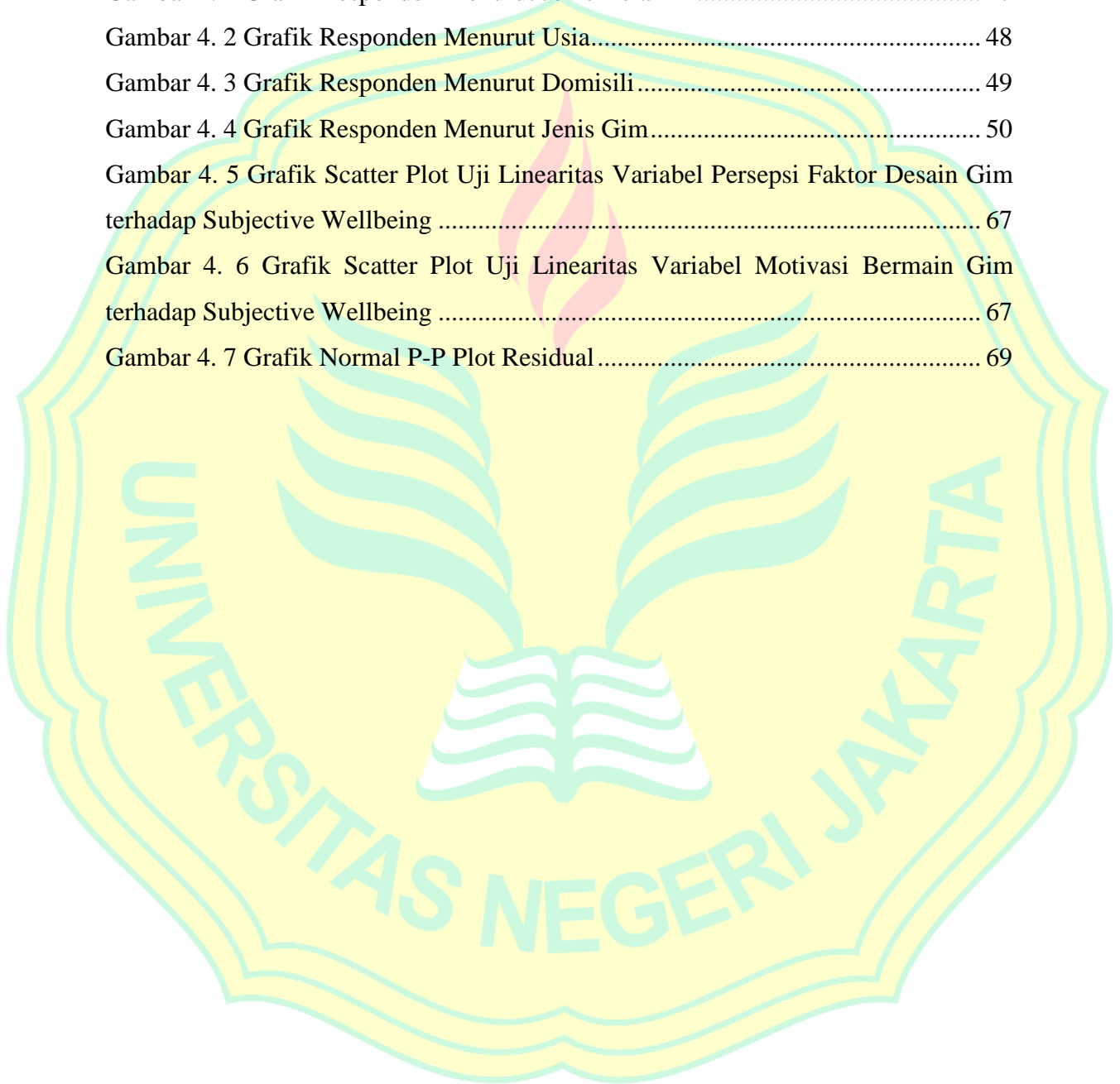
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Blueprint Skala Subjective Wellbeing	37
Tabel 3. 2 Blueprint Skala Persepsi Faktor Desain Gim.....	38
Tabel 3. 3 Blueprint Skala Motivasi Bermain Gim.....	40
Tabel 3. 4 Blueprint Final Subjective Wellbeing	41
Tabel 3. 5 Blueprint Final Persepsi Faktor Desain Gim	42
Tabel 3. 6 Blueprint Final Persepsi Faktor Desain Gim	42
Tabel 4. 1 Gambaran Responden Menurut Jenis Kelamin.....	46
Tabel 4. 2 Gambaran Responden Menurut Usia	47
Tabel 4. 3 Gambaran Responden Menurut Domisili	48
Tabel 4. 4 Gambaran Responden Menurut Jenis Gim	49
Tabel 4. 5 Data Distribusi Deskriptif Subjective Wellbeing.....	52
Tabel 4. 6 Data Distribusi Deskriptif Persepsi Faktor Desain Gim	52
Tabel 4. 7 Data Distribusi Deskriptif Motivasi Bermain Gim.....	53
Tabel 4. 8 Kategorisasi Skor Subjective Wellbeing.....	55
Tabel 4. 9 Kategorisasi Skor Variabel Subjective Wellbeing Berdasarkan Jenis Kelamin.....	55
Tabel 4. 10 Kategorisasi Skor Variabel Subjective Wellbeing Berdasarkan Usia	56
Tabel 4. 11 Kategorisasi Skor Variabel Subjective Wellbeing Berdasarkan Domisili	56
Tabel 4. 12 Kategorisasi Skor Variabel Subjective Wellbeing Berdasarkan Jenis Gim	57
Tabel 4. 13 Kategorisasi Skor Persepsi Faktor Desain Gim	58
Tabel 4. 14 Kategorisasi Skor Variabel Persepsi Faktor Desain Gim Berdasarkan Jenis Kelamin.....	59
Tabel 4. 15 Kategorisasi Skor Variabel Persepsi Faktor Desain Gim Berdasarkan Usia	59
Tabel 4. 16 Kategorisasi Skor Variabel Persepsi Faktor Desain Gim Berdasarkan Domisili.....	60

Tabel 4. 17 Kategorisasi Skor Variabel Persepsi Faktor Desain Gim Berdasarkan Jenis Gim.....	61
Tabel 4. 18 Kategorisasi Skor Motivasi Bermain Gim.....	62
Tabel 4. 19 Kategorisasi Skor Variabel Motivasi Bermain Gim Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
Tabel 4. 20 Kategorisasi Skor Variabel Motivasi Bermain Gim Berdasarkan Usia..	63
Tabel 4. 21 Kategorisasi Skor Variabel Motivasi Bermain Gim Berdasarkan Domisil	64
Tabel 4. 22 Kategorisasi Skor Variabel Motivasi Bermain Gim Berdasarkan Jenis Gim	65
Tabel 4. 23 Hasil Uji Linearitas	66
Tabel 4. 24 Hasil Uji Multikolinearitas.....	68
Tabel 4. 25 Hasil Uji Autokolerasi	69
Tabel 4. 26 Hasil Uji Kolerasi	70
Tabel 4. 27 Hasil Uji Signifikansi ANOVA	71
Tabel 4. 28 Model Summary.....	72
Tabel 4. 29 Hasil Uji Multiregresi	72
Tabel 4. 30 Tabulasi Silang Variabel Persepsi Faktor Desain Gim dan Subjective Wellbeing	76
Tabel 4. 31 Tabulasi Silang Variabel Motivasi Bermain Gim dan Subjective Wellbeing	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 4. 1 Grafik Responden Menurut Jenis Kelamin	47
Gambar 4. 2 Grafik Responden Menurut Usia.....	48
Gambar 4. 3 Grafik Responden Menurut Domisili	49
Gambar 4. 4 Grafik Responden Menurut Jenis Gim.....	50
Gambar 4. 5 Grafik Scatter Plot Uji Linearitas Variabel Persepsi Faktor Desain Gim terhadap Subjective Wellbeing	67
Gambar 4. 6 Grafik Scatter Plot Uji Linearitas Variabel Motivasi Bermain Gim terhadap Subjective Wellbeing	67
Gambar 4. 7 Grafik Normal P-P Plot Residual.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Analisis Validitas dan Reabilitas Instrumen	94
Lampiran 2. Hasil Uji Asumsi Prasyarat	105
Lampiran 3. Hasil Uji Kolerasi	112
Lampiran 4. Hasil Uji Pengaruh	113
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	114
Lampiran 6. Surat Pernyataan Expert Judgment.....	116

