



**PENGARUH *PLAYFUL WORK DESIGN* TERHADAP *JOB CRAFTING*
PADA PEKERJA DI ERA *SOCIETY 5.0***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program
Sarjana (S1) Pada Program Studi Psikologi**

**Dais Santi
4611812007**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITA MERCU BUANA
JAKARTA
2023**



**PENGARUH *PLAYFUL WORK DESIGN* TERHADAP *JOB CRAFTING*
PADA PEKERJA DI ERA *SOCIETY 5.0***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program
Sarjana (S1) Pada Program Studi Psikologi**

**Dais Santi
4611812007**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dais Santi

NIM : 46118120070

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Pengaruh *Playful Work Design* terhadap *Job Crafting* Pada Pekerja di Era *Society 5.0*

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 15 September 2023



Dais Santi

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dais Santi

NIM : 46118120070

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Playful Work Design Terhadap Job Crafting Pada Pekerja Di Era Society 5.0

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.
NIDN : 0316058002

()

Ketua Penguji : Amy Mardhatillah, Ph.D
NIDN : 0308088403

()

Penguji 1 : Dian Din Astuti Mulia, MA.
NIDN : 8935070023

()

Jakarta, 15 September 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan melimpahkan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh *Playful Work Design* terhadap *Job Crafting* pada pekerja di era *Society 5.0*”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana.

Selama proses penelitian hingga penyusunan naskah Tugas Akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan Tugas Akhir ini selesai.
2. Dhani Irmawan, S.Psi, M.Sc selaku dosen pembimbing akademik yang membantu saya dalam menyelesaikan studi di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
3. Karisma Riskinanti, M.Psi., selaku ketua program studi Fakultas Psikologi.
4. Amy Mardhatillah, Ph.D., selaku ketua sidang dan Ibu Dian Din Astuti Mulia, MA. selaku dosen penguji tugas akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
5. Seluruh staff dan pengajar Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang sudah memberikan ilmu pengetahuan yang tidak ternilai harganya selama saya menempuh Pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Sarkum dan Sadah selaku kedua orang tua tercinta yang telah mendidik, membesarkan, memberikan dukungan, kasih sayang yang tidak pernah ada bandingannya dengan apapun serta do'a restu yang selalu diberikan.
7. Muhamad Abih Febriansyah yang sudah senantiasa menemani, meluangkan waktu dan memberikan semangat untuk terus maju dalam meraih apa yang menjadi impian saya. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk saya dan menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
8. Teman-teman penelitian payung yang selalu membantu dan memberikan saran hingga skripsi ini selesai.
9. Sahabat-sahabat saya Mufidatul Hasanah, Laila Nuzulia, Kamelia, dan Aprilia Rima Andita yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan menciptakan lingkungan yang suportif sehingga mendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

10. Serta seluruh pihak lainnya yang membantu selama penelitian dan penulisan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

11. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir yang dibuat penulis dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Jakarta, 15 September 2023

Dais Santi

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dais Santi
NIM : 46118120070
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh *Playful Work Design* terhadap *Job Crafting* Pada Pekerja Era *Society 5.0*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 September 2023

Yang menyatakan,



Dais Santi

**PENGARUH *PLAYFUL WORK DESIGN* TERHADAP *JOB CRAFTING* PADA
PEKERJA ERA *SOCIETY 5.0***

Dais Santi

46118120070

Laila Meiliyandrie Indah Wardani Ph.D

ABSTRAK

Memasuki era *society 5.0* setiap perusahaan perlu memperhatikan kesejahteraan karyawannya sebagai tanda kebahagiaan dan keseimbangan di lingkungan kerja, karena hal ini akan memberikan dampak positif pada perusahaan. Dalam suatu perusahaan memiliki karyawan dengan kinerja baik itu belum cukup, akan tetapi perusahaan akan lebih membutuhkan apabila karyawan tersebut memiliki *job crafting* yang baik dan dapat melakukan perubahan dengan dasar mendesain ulang agar selaras dengan kekuatan dan kelebihan mereka untuk meningkatkan motivasi kerja, menyeimbangkan tuntutan kerja dan sumber daya yang mereka dapat dari pekerjaannya sehingga mampu meningkatkan skill dan kepercayaan diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *playful work design* terhadap *job crafting* pada pekerja di era *society 5.0*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik *convenience sampling*. Subjek pada penelitian ini adalah pekerja *society 5.0* di Indonesia yang berusia 17-65 tahun. Jumlah responden pada penelitian ini berjumlah 430 responden. Penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif pada kategori dan analisis inferensial pada uji-uji yang dilakukan. Hasil penelitian ini didapat dari hasil uji regresi sederhana. *Designing competition* pada *playful work design* memberikan pengaruh yang lebih kuat pada *increasing structural job resource*, hal ini menunjukkan bahwa pekerja mampu membuat pekerjaan lebih menantang dan mengkondisikan dirinya sedang berkompetisi sehingga mampu meningkatkan performa kerja, produktivitas, dan memperkuat interaksi positif.

Kata Kunci : *Playful Work Design, Job Crafting, Society 5.0*

THE INFLUENCE OF PLAYFUL WORK DESIGN ON JOB CRAFTING IN WORKERS IN THE ERA OF SOCIETY 5.0

Dais Santi

46118120070

Laila Meiliyandrie Indah Wardani Ph.D

ABSTRACT

Entering the era of society 5.0, every company needs to pay attention to the welfare of its employees as a sign of happiness and balance in the work environment, because this will have a positive impact on the company. In a company, having employees with good performance is not enough, but the company will need it more if these employees have good job crafting and can make changes on the basis of redesign to align with their strengths and increase work motivation, balance work demands, and the resources they get from their work, so they can improve their skills and self-confidence. This research aims to find out whether there is an influence of playful work design on job crafting among workers in the era of society 5.0. This research uses quantitative research methods with convenience sampling techniques. The subjects in this research were society 5.0 workers in Indonesia aged 17–65 years. The number of respondents in this study was 430. This research also uses descriptive analysis on categories and inferential analysis on the tests carried out. The results of this research were obtained from the results of a simple regression test. Designing competition in a pleasant work design has a stronger influence on increasing structural job resources. This shows that workers are able to make work more challenging and condition themselves to compete so that they can improve work performance, productivity and strengthen positive interactions..

Keyword : *Playful Work Design, Job Crafting, Society 5.0.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Job Crafting</i>	6
2.1.1 Definisi <i>Job Crafting</i>	6
2.1.2 Dimensi <i>Job Crafting</i>	7
2.1.3 Faktor-faktor <i>Job Crafting</i>	7
2.1.4 Alat Ukur <i>Job Crafting</i>	8
2.2 <i>Playful Work Design</i>	8
2.2.1 Definisi <i>Playful Work Design</i>	8
2.2.2 Dimensi <i>Playful Work Design</i>	9
2.2.3 Faktor <i>Playful Work Design</i>	9
2.2.4 Alat Ukur <i>Playful Work Design</i>	10
2.3 Penelitian Terdahulu	10

2.4 Dinamika Penelitian	12
2.5 Kerangka Berfikir.....	14
2.6 Hipotesis Penelitian.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Desain Penelitian.....	15
3.2 Definisi Operasional.....	15
3.2.1 <i>Playful Work Design</i>	15
3.2.2 Job Crafting	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data	15
3.4 Populasi dan Sampel	16
3.4.1 Populasi	16
3.4.2 Sampel	16
3.5 Teknik Sampling	16
3.6 Prosedur Penelitian.....	17
3.7 Instrumen Penelitian.....	17
3.7.1 <i>Job Crafting</i>	17
3.7.2 <i>Playful Work Design</i>	18
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	18
3.8.1 Uji Validitas.....	18
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	19
3.9 Teknik Analisa Data	20
3.9.1 Analisis Data Deskriptif	20
3.9.2 Analisis Data Inferensial	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Gambaran Penelitian	22
4.2 Profil Responden.....	22
4.2.1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	22
4.2.2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Status Pernikahan.....	23
4.2.3 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia	23
4.2.4 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Pendidikan.....	24
4.2.5 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Masa Bekerja.....	24
4.3 Analisis Deskriptif.....	25
4.3.1 <i>Job Crafting</i>	25
4.3.2 <i>Playful Work Design</i>	26

4.4 Uji Asumsi Klasik	26
4.4.1 Uji Normalitas	26
4.4.2 Uji Linearitas	28
4.4.3. Uji Homogenitas.....	29
4.5 Uji Hipotesis.....	30
4.5.1 Analisis Regresi Linier	30
4.5.2 Analisis Matriks Korelasi Antar Dimensi	32
4.5.3 Independen T-Test.....	33
4.5.4 Uji ANOVA.....	34
4.5.5 Uji ANOVA Berdasarkan Usia	35
4.5.6 Uji ANOVA Berdasarkan Status Pernikahan	35
4.5.7 Uji ANOVA Berdasarkan Pendidikan.....	35
4.5.8 Uji ANOVA Berdasarkan Masa Bekerja	35
4.6 Pembahasan.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Limitasi.....	39
5.3 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	14
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden	22
Gambar 4. 2 Status Pernikahan Responden	23
Gambar 4.3 Usia Responden.....	23
Gambar 4.4 Pendidikan Terakhir Responden	24
Gambar 4.5 Masa Kerja Responden	24
Gambar 4.6 Hasil <i>Normal Q-Q Plot</i>	27
Gambar 4.7 Hasil Detrended Normal Q-Q Plot.....	28
Gambar 4.8 Grafik Box Plot	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1 Blueprint pengukuran <i>Job Crafting</i>	17
Tabel 3.2 Blueprint pengukuran <i>playful work design</i>	18
Tabel 4.1 Hasil Analisa Deskriptif	25
Tabel 4.2 Kategorisasi Hipotetik <i>job crafting</i>	25
Tabel 4.3 Kategorisasi Hipotetik <i>playful work design</i>	26
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	27
Tabel 4.5 Hasil Uji Linearitas	29
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	29
Tabel 4.7 Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	30
Tabel 4.8 Model Sumarry.....	31
Tabel 4.9 Persamaan Regresi.....	31
Tabel 4.10 Matriks Korelasi Antar Dimensi.....	32
Tabel 4.11 Uji Independent T-Test Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
Tabel 4.12 Hasil Uji ANOVA.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alat Ukur Penelitian	45
Lampiran 2 Hasil Uji CFA.....	47
Lampiran 3 Hasil Uji Reabilitas	49
Lampiran 4 Hasil Kategorisasi Hipotetik	52
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas.....	52
Lampiran 6 Hasil Uji Homogenitas	53
Lampiran 7 Uji Linearitas	53
Lampiran 8 Hasil Uji Homoskedastisitas	54
Lampiran 9 Hasil Uji Korelasi Antar Dimensi	54
Lampiran 10 Hasil Uji Regresi Sederhana.....	55
Lampiran 11 Garis Persamaan Regresi	56
Lampiran 12 Hasil Uji Independent T-Test.....	57
Lampiran 13 Hasil Uji ANOVA.....	57
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Uji Etik Penelitian Psikologi.....	60