

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN  
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PADA KOMUNITAS REMAJA *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi  
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Oleh:

**Diah Rahmawati**

**201610515191**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan antara Kontrol Diri dengan  
Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada  
Komunitas Remaja *Game Online*

Nama Mahasiswa : Diah Rahmawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610515191

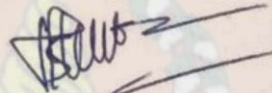
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Januari 2021

Bekasi, 3 Februari 2021

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Sandra Adetva Syarif, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0313128901



## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan antara Kontrol Diri dengan  
Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada  
Komunitas Remaja *Game Online*  
Nama Mahasiswa : Diah Rahmawati  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201610515191  
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Januari 2021

Bekasi, 3 Februari 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0331038702

Penguji I : Timorora Sandha Perdhana, S.Psi., M.Si

NIDN. 0324048801

Penguji II : Sandra Adetva Syarif, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0313128901

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi

Fathana Gina, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0315078603

Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog

NIDN. 0317128504

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul “hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada komunitas remaja *game online*” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan di fotocopy melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 2 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



Diah Rahmawati

201610515191

## ABSTRAK

Diah Rahmawati

201610515191

### **Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Komunitas Remaja *Game Online***

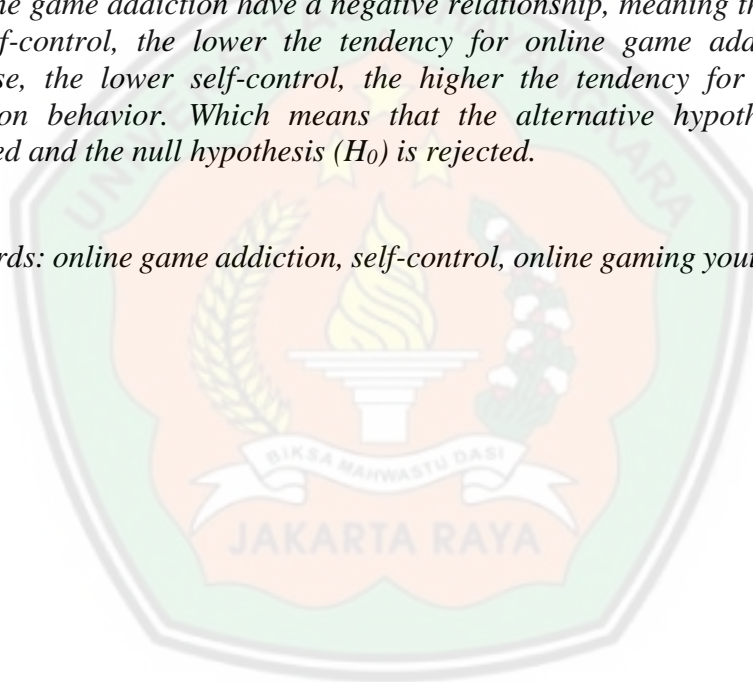
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada komunitas remaja *game online*. Kecanduan *game online* adalah perilaku kompulsif seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk mengontrol atau mengendalikannya untuk bermain *game online*. Sedangkan, kontrol diri adalah perilaku individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya yang sesuai dengan lingkungan dimana individu tersebut berada. Populasi penelitian ini adalah remaja yang berada di komunitas *game online* berjumlah 100 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecenderungan kecanduan *game online* dan skala kontrol diri. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* diperoleh nilai  $r = -0,496$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil analisis antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif artinya semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah perilaku kecenderungan kecanduan *game online*. Begitupun sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi perilaku kecenderungan kecanduan *game online*. Yang artinya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, kontrol diri, remaja.

## **ABSTRACT**

*This study is aimed to find out relationship between self-control and the tendency of online game addiction in the online gaming community. Online game addiction is the compulsive behavior of a person who is bound to a very strong habit and is unable to control or control it to play online games. Meanwhile, self-control is an individual's behavior to organize, guide, regulate, direct, and control emotions and drives from within him in accordance with the environment in which the individual is located. The population of this study were 100 people in the online gaming community. The data collection method used the online game addiction tendency scale and the self-control scale. The technique used in this research is nonprobability sampling technique, namely purposive sampling technique. Based on the results of data analysis using the product moment correlation analysis technique, the value of  $r = -0.496$  and  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) was obtained. The results of the analysis between self-control and the tendency of online game addiction have a negative relationship, meaning that the higher the self-control, the lower the tendency for online game addiction to be. Likewise, the lower self-control, the higher the tendency for online game addiction behavior. Which means that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected.*

*Keywords: online game addiction, self-control, online gaming youth community.*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya setiap saat, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “**Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Komunitas Remaja *Game Online***”. Shalawat serta salam peneliti limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangannya sehingga kita dapat merasakan indahnya hidup di bawah naungan Islam.

Terselesainya laporan ini tidak luput dari bantuan pihak luar. Oleh karena itu, izinkanlah peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada setiap pihak yang telah mendukung serta membantu peneliti selama proses penyelesaian laporan penelitian. Pihak-pihak yang terkait tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Ibu Mira Sekar Arumi, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2. Ibu Rika Fitriyana, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik.
3. Ibu Sandra Adetya Syarif, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti dengan segenap kesabarannya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan maksimal. Terima kasih atas masukan dan saran yang telah diberikan demi kemajuan laporan ini dan yang selalu sabar dalam menghadapi perilaku mahasiswanya.
4. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah banyak memberi bantuan, bimbingan, dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama masa perkuliahan dan untuk masa yang akan datang.

5. Kedua orangtua tersayang yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, mendo'akan keberhasilan anak-anaknya dan menjadi panutan dan motivasi dalam hidup peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan laporan ini.
6. Seluruh teman-teman tersayang yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memotivasi peneliti untuk semangat kuliah dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh keluarga besar Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya bagian akademik, umum, tata usaha, perpustakaan, dan yang lainnya. Terima kasih telah memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Sesungguhnya kesempurnaan hanya milik Allah. Meskipun laporan ini dibuat dengan segenap daya dan upaya, tentunya masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan kelapangan hati penulis menerima kritikan dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi civitas akademika Fakultas Psikologi serta bagi siapa saja yang membacanya. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bekasi, 2 Februari 2021

**Diah Rahmawati**



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	16
1.3 Tujuan Penelitian.....	16
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	16
1.4.2 Manfaat Praktis .....	16
1.5 Uraian Keaslian Penelitian .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>19</b>
2.1 Kecanduan Game Online.....	19
2.1.1 Definisi kecanduan game online .....	19
2.1.2 Aspek-aspek kecanduan game online .....	19
2.1.3 Faktor-faktor penyebab kecanduan .....	21
2.2 Kontrol Diri .....	23
2.2.1 Definisi Kontrol Diri .....	23
2.2.2 Aspek-Aspek Kontrol Diri .....	24
2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri .....	25
2.3 Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri pada Remaja.....	27
2.4 Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Tipe Penelitian.....	30
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian .....	30
3.3 Definisi Operasional.....	30

3.3.1	Definisi Operasional Kecanduan Game Online .....	30
3.3.2	Definisi Operasional Kontrol Diri.....	31
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian .....	31
3.4.1	Populasi.....	31
3.4.2	Sampel.....	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.5.1	Instrumen Penelitian.....	32
3.5.2	Validitas dan Reliabilitas .....	38
3.6	Analisis Data .....	40
3.6.1	Uji Asumsi .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Ruang Lingkup Penelitian .....	41
4.2	Pelaksanaan Penelitian .....	41
4.2.1	Persiapan Penelitian .....	41
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.3	Hasil Penelitian.....	42
4.3.1	Kategorisasi Penelitian Subjek.....	42
4.3.2	Uji Asumsi Dasar .....	47
4.3.3	Uji Hipotesis .....	48
4.4	Pembahasan .....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>56</b>
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran .....	56
5.2.1	Saran Teoritis .....	56
5.2.2	Saran Praktis .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kriteria Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	33
<b>Tabel 3.2</b> Kriteria Skala Kontrol Diri.....	33
<b>Tabel 3.3</b> <i>Blue Print</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	33
<b>Tabel 3.4</b> <i>Blue Print</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba.....	34
<b>Tabel 3.5</b> <i>Blue Print</i> Kontrol Diri.....	36
<b>Tabel 3.6</b> <i>Blue Print</i> Kontrol Diri Setelah Uji Coba.....	37
<b>Tabel 3.7</b> Interpretasi Uji Reliabilitas.....	39
<b>Tabel 4.1</b> Rumus Kategorisasi.....	42
<b>Tabel 4.2</b> <i>Statistik Deskriptif</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	43
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Perhitungan.....	43
<b>Tabel 4.4</b> Rentang Skor Variabel Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> ...	44
<b>Tabel 4.5</b> Kategorisasi Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	44
<b>Tabel 4.6</b> <i>Statistik Deskriptif</i> Kontrol Diri.....	45
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Perhitungan.....	45
<b>Tabel 4.8</b> Rentan Skor Variabel Kontrol Diri .....	46
<b>Tabel 4.9</b> Kategorisasi Kontrol Diri .....	46
<b>Tabel 4.10</b> Hasil <i>Uji Normalitas</i> .....	47
<b>Tabel 4.11</b> Hasil <i>Uji Linearitas</i> .....	48
<b>Tabel 4.12</b> Hasil Uji Korelasi.....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Hasil Uji Reliabilitas Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	39
<b>Gambar 3.2</b> Hasil Uji Reliabilitas Kontrol Diri .....	39

