

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA
BEKASI**

SKRIPSI

Oleh:

Abdul Azis

201910515027



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan
Game online Pada Remaja Di Kota Bekasi
Nama Mahasiswa : Abdul Azis
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515027
Program Studi/ Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0331038702



Dr. Kus Hanna Rahmi, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0326107706

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan
Game online Pada Remaja Di Kota Bekasi
Nama Mahasiswa : Abdul Azis
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515027
Program Studi/ Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Dr. Erik Saut H. Hutahacan, S.Psi., M.Si
NIDN. 0324087902

Penguji I : Wahyu Aulizalsini, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0313058003

Penguji II : Dr. Kus Hanna Rahmi, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0326107706

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi Dekan Fakultas Psikologi

Yulia Fitriani, S. Psi., M.A
NIDN. 0314078503

Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D
NIDN. 0026047110

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Hubungan Antara Kontrol diri dengan Kecanduan *Game online* Dikalangan Remaja SMA/SMK di Kota Bekasi, ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumber nya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian 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 foto copy 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.

Jakarta, 04 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Abdul Azis

201910515027

ABSTRAK

Abdul Azis, 201910515027. Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* (Studi Korelasional tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Di Kota Bekasi).

Pada penelitian ini membahas mengenai kecanduan *game online* yang saat ini sedang marak terjadi di Indonesia, pada penelitian ini melihat perilaku kecanduan *game online*, bagaimana siswa mampu dalam menangani masalah tersebut didalam kehidupan kesehariannya. Penelitian ini merupakan sebuah studi untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kota Bekasi. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 110 responden, dengan karakteristik sampelnya yakni remaja berusia 16-18 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis korelasi, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala psikologi yaitu skala likert. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi: uji validitas dan reliabilitas item penelitian, uji normalitas, uji linieritas, analisis kategorisasi sampel penelitian, dan analisis korelasi antar variabel. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis korelasi Spearman, menunjukkan adanya hubungan negatif dengan kekuatan sangat kuat antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, yang artinya (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dengan skor koefisien korelasi sebesar -0.841^{**} dan signifikansi 0.000. Dari hasil kategorisasi yang dilakukan, sebagian besar siswa memiliki kecanduan *game online* yang tinggi, serta sebagian besar siswa memiliki kontrol diri yang rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki siswa maka semakin rendah kecanduan *game online* siswa tersebut dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri yang dimiliki siswa maka semakin tingginya kecanduan *game online* dari siswa tersebut.

Kata Kunci : *game online*, kecanduan *game online*, kontrol diri, remaja

ABSTRACT

Abdul Azis, 201910515027. *The relationship between self-control and online game addiction (Correlational Study of the Relationship Between Self-Control and Online Game Addiction in Adolescents in Bekasi City).*

*In this study, it discusses online game addiction which is currently rife in Indonesia. In this study, it looks at online game addiction behavior, how students are able to deal with this problem in their daily lives. This research is a study to determine the relationship between self-control and online game addiction. This study aims to determine how strong the relationship between self-control and online game addiction in adolescents in Bekasi City. The number of samples in this study were 110 respondents, with the characteristics of the sample being teenagers aged 16-18 years. The method used in this study is a quantitative method with correlation analysis techniques, the sampling technique in this study using purposive sampling technique. The instrument used in this study uses a psychological scale, namely the Likert scale. Data analysis carried out in this study included: validity and reliability test of research items, normality test, linearity test, sample categorization analysis, and correlation analysis between variables. The results of this study are based on the results of Spearman's correlation analysis, indicating that there is a very strong negative relationship between self-control and online game addiction, which means (H_a) is accepted and (H_o) is rejected. With a correlation coefficient score of -0.841^{**} and a significance of 0.000. From the results of the categorization carried out, most students have high online game addiction, and most students have low self-control. These results show that, the higher the self-control that students have, the lower the online game addiction of these students and conversely the lower the self-control that students have, the higher the online game addiction of these students.*

Keywords: online games, online game addiction, self-control, teenagers

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta melalui petunjuknya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Di Kota Bekasi". Sholawat dan salam senantiasa saya haturkan kepada junjungan hidup, Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa dari kegelapan kepada hal yang baik. Skripsi ini ditujukan sebagai salah satu syarat kelulusan program studi psikologi jenjang strata satu di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam proses pengerjaan skripsi ini penulis mendapat banyak dukungan, bimbingan, serta doa dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
3. Yulia Fitriani, S.Psi., MA, selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
4. Nurwahyuni Nasir, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing dan mengarahkan penulis pada saat proses penyusunan skripsi.
5. Yulia Fitriani, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan dengan sangat baik.
6. Dr. Kus Hanna Rahmi, M.Psi., Psikolog. Selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan yang membangun demi kelancaran penelitian ini.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Joko Suwito dan Ibu Alfiah yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung dalam segi moril maupun materil.
8. Kepada Fattah Azhimi Virdiananda, Althof Wahyu Pradana dan Muhammad Alwi, selaku mentor dalam proses penyelesaian skripsi.

9. Kepada teman – teman Bhayangkara seperti, Pimen, Danang, Ghifa, Arif, Dandi, Ardo, Ravi, Japra, Fauzi, Kepin, Faisal, dan Noval yang telah banyak mendukung dan menjadi tempat tertawa disaat penat.
10. Kepada Sokey, Bian dan Warkop Dah yang telah menjadi tempat yang paling sering dikunjungi saat proses pengerjaan skripsi.
11. Dan semua pihak yang terlibat dan mendukung, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari masih banyaknya kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun agar bisa lebih baik lagi. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membaca.

Jakarta, 04 Agustus 2023



Abdul Azis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II.....	10
2.1 Kecanduan <i>Game online</i>	10
2.1.1 Definisi Kecanduan <i>Game online</i>	10
2.1.2 Aspek - Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	10
2.1.3 Faktor - Faktor Kecanduan <i>game online</i>	11
2.1.4 Alat Ukur Yang Digunakan	12
2.2 Kontrol Diri.....	12

2.2.1 Definisi Kontrol Diri	12
2.2.2 Aspek - Aspek Kontrol Diri	13
2.2.3 Faktor - Faktor Kontrol Diri.....	14
2.2.4 Alat Ukur Yang Digunakan	15
2.3 Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Game online</i>	15
2.4 Hipotesis Penelitian.....	16
2.5 Kerangka Berfikir Penelitian.....	17
BAB III	18
3.1 Tipe Penelitian	18
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	18
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	19
3.3.1 Definisi Operasional Kecanduan <i>Game online</i>	19
3.3.2 Definisi Operasional Kontrol Diri.....	19
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.4.1 Populasi	19
3.4.2 Sampel dan <i>Sampling</i>	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5.1 Instrumen Penelitian.....	20
3.5.2. Validitas dan Relibilitas Intrumen Peneltian.....	25
3.6 Analisis Data	26
BAB IV	27
4.1 Profil Responden Penelitian.....	27
4.2 Pelaksanaan Penelitian	27
4.2.1 Persiapan Penelitian	27
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	28
4.2.3 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian	28

4.3 Hasil Penelitian	31
4.3.1 Profil Demografis.....	31
4.3.2 Uji Asumsi Penelitian	32
4.3.3 Kategorisasi Penelitian.....	33
4.3.4 Uji Hipotesis	36
4.4 Diskusi dan Pembahasan.....	38
BAB V.....	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43
5.2.1 Saran Praktis	43
5.2.2 Saran Teoritis	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert Kecanduan <i>Game online</i>	21
Tabel 3. 2 Blue Print Skala Kecanduan <i>Game online</i>	22
Tabel 3. 3 Skala Likert Kontrol Diri	23
Tabel 3. 4 Blue Print Skala Kontrol Diri	24
Tabel 3. 5 Koefisien Reliabilitas	
Tabel 4.1 Profil Responden Penelitian	27
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Item Kecanduan <i>Game online</i>	29
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Item Kontrol Diri	30
Tabel 4.4 Reliabilitas Skala Penelitian	31
Tabel 4.5 Profil Demografis Skala	31
Tabel 4.6 Hasil Uji Asumsi Penelitian	32
Tabel 4.7 Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	34
Tabel 4.8 Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Kontrol diri	36
Tabel 4.9 Kriteria Koefisien Korelasi	37
Tabel 4.10 Uji Korelasi Spearman	37
.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian	17
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 GPower	49
Lampiran 2 Skala Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	50
Lampiran 3 Skala Variabel Kontrol Diri	52
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Pengambilan Data	55
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi.....	56
Lampiran 6 Screenshot Hasil Google Form	57
Lampiran 7 Bukti Penyebaran Kuesioner	59
Lampiran 8 Validitas Kecanduan <i>Game online</i>	64
Lampiran 9 Validitas Kontrol Diri.....	65
Lampiran 10 Realibilitas Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	66
Lampiran 11 Realibilitas Variabel Kontrol Diri.....	67
Lampiran 12 Uji Normalitas	68
Lampiran 13 Uji Linearitas.....	68
Lampiran 14 Uji Korelasi.....	68
Lampiran 15 Uji Kategorisasi Kecanduan <i>Game online</i>	69
Lampiran 16 Uji Kategorisasi Kontrol Diri	69
Lampiran 17 Mean, Median, Standar Deviation Kecanduan <i>Game online</i> ..	69
Lampiran 18 Mean, Median, Standar Deviation Kontrol Diri.....	69
Lampiran 19 Uji Demografi Jenis Kelamin	70
Lampiran 20 Tabulasi Data Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	71
Lampiran 21 Tabulasi Data Variabel Kontrol Diri.....	74