

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

SKRIPSI

Kevin SulTony Ibrahim

Oleh:

201910515013



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan
Kecanduan *Game online* Pada Remaja
Nama Mahasiswa : Kevin Sultony Ibrahim
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515013
Program Studi/ Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Senin, 22 Januari 2024

Jakarta, 02 Februari 2024

Pembimbing I

Prof. Adi Fahrudin, Ph.D.
NIDN. 0012016608

Pembimbing II

Ditta Febrieta, S.Psi., M.A
NIDN. 0307029001

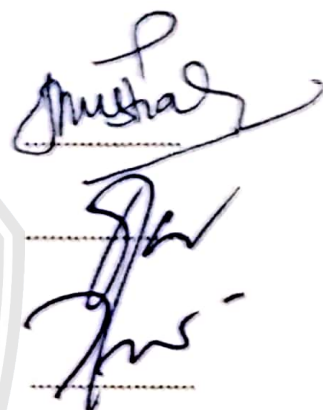
LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan
Game online Pada Remaja
Nama Mahasiswa : Kevin Sultony Ibrahim
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515013
Program Studi/ Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Senin, 22 Januari 2024

Jakarta, 02 Februari 2024


MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Dr. Sulistiasih, M.Si
NIDN. 0330086105
Penguji I : Prof. Adi Fahrudin, Ph.D
NIDN. 0012016608
Penguji II : Ditta Febrieta, S.Psi., M.A.
NIDN. 0307029001




Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi



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



Prof. Adi Fahrudin, Ph.D
NIDN. 0012016608

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game online* pada Remaja 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 di pinjam 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, 02 Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan



Kevin Sultony Ibrahim
Npm : 201910515013

ABSTRAK

Kevin Sultony Ibrahim, 201910515013. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja.

Penelitian ini merupakan sebuah studi yang membahas tentang hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kota Bekasi. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden pada wilayah Kota Bekasi, dengan karakteristik sampelnya yakni remaja antara usia 16-24 tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan teknik pengambilan sampel teknik *non-probability sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain : uji validitas dan uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis, uji korelasi, uji kategorisasi sampel penelitian, dan analisis korelasi antar variabel. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis korelasi Spearman, menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif dengan kekuatan yang sangat kuat antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, yang artinya (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dengan skor koefisien korelasi sebesar $-0,617^{**}$ dan signifikansi 0,000. Dari hasil hasil kategorisasi yang dilakukan, sebagian besar remaja memiliki kecanduan *game online* yang tinggi, serta sebagian remaja memiliki kontrol diri yang rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki remaja maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja tersebut dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri yang dimiliki remaja maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja tersebut.

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

ABSTRACT

Kevin Sultony Ibrahim, 201910515013. *The Relationship Between Self-Control and Online Game Addiction in Adolescents.*

*This research is a study that discusses the relationship between self-control and online game addiction in adolescents. This research aims to find out how strong the relationship is between self-control and online game addiction in teenagers in Bekasi City. The number of samples in this study was 100 respondents in the Bekasi City area, with the characteristics of the sample being teenagers aged 16-24 years. The method used in this research is a quantitative method using non-probability sampling techniques. The instrument used in this research was a Likert scale. Data analysis carried out in this research included: validity and reliability tests, normality tests, correlation tests, research sample categorization tests, and correlation analysis between variables. The results of this research are based on the results of Spearman's correlation analysis, showing 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 -0.617^{**} and a significance of 0.000. From the results of the categorization carried out, the majority of teenagers have high online game addiction, and some teenagers have low self-control. These results show that, the higher the self-control a teenager has, the lower the online game addiction in that teenager and conversely, the lower the self-control a teenager has, the higher the online game addiction in that teenager.*

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



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta melalui petunjuknya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan *Kecanduan Game online* pada Remaja”.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan banyak dukungan serta bantuan, Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kesehatan secara fisik dan psikis sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Prof. Adi Fahrudin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi dan selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis pada saat proses penyusunan skripsi.
3. Ditta Febrieta, S.Psi., M.A selaku dosen pembimbing skripsi kedua yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Sarita Candra Merida, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama masa studi perkuliahan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
5. Ibu Yulia Fitriani, S.Psi., M.A. selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II: Bekasi.
6. Kedua orang tua penulis, bapak Sugianto dan ibu Fatwa Ardayani beserta keluarga tercinta atas dukungan serta do'a restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan proposal skripsi.
7. Terima kasih kepada Novita Dwi Yanti yang telah membantu dan selalu ada dalam hal - hal penting, memberikan dukungan serta telah menjadi tempat bercerita dan keluh kesah dari awal perkuliahan hingga proses mengerjakan penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada Abdul Azis, Saddam Nabeel, Muhammad Fariz Adnan selaku mentor dalam penyusunan skripsi.

9. Kepada teman-teman seangkatan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya seperti Pimen, Altof, Alwi, Danang, Japra, Ical, Ardo, Ravi, Rapli, dan dandi yang telah menjadi tempat bercerita dan telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi.
10. Dan semua pihak yang terlibat dan mendukung, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan proposal skripsi ini. Oleh karena itu penulis menerima saran yang bersifat membangun demi perbaikan dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, 22 Januari 2024



Kevin Sultony Ibrahim

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Uraian Variabel	12
2.1.1 Kecanduan Game online.....	12
2.1.2 Kontrol Diri	16
2.2 Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja	19
2.3 Hipotesis Penelitian	21

2.4 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Tipe Penelitian	22
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	22
3.3 Definisi Penelitian	22
3.3.1 Definisi Operasional Variabel Tergantung : Kecanduan Game	22
3.3.2 Definisi Operasional Variabel Bebas : Kontrol Diri.....	22
3.4 Populasi dan Sampel	23
3.4.1 Populasi	23
3.4.2 Sampel dan sampling.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1 Instrumen Penelitian	24
3.5.2 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	26
3.6 Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Profil Responden Penelitian	29
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	30
4.2.1 Persiapan Penelitian.....	30
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	30
4.2.3 Validitas dan Realibilitas Alat Ukur Penelitian.....	31
4.2.3.1 Uji Validitas.....	31
4.3 Hasil Penelitian.....	34
4.3.1 Profil Demografis	34
4.3.2 Uji Asumsi Penelitian	34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
5.2.1 Saran Praktis	45
5.2.2 Saran Teoritis.....	46
5.3 Limitasi Penelitian	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor pada skala kecanduan <i>game online</i>	24
Tabel 3. 2 Skor pada skala kontrol diri.....	24
Tabel 3. 3 BluePrint Kecanduan Game	25
Tabel 3. 4 BluePrint Kontrol diri.....	26
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Beda Aitem	27
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Beda Aitem	27
Tabel 4.1 Profil Responden Penelitian	29
Tabel 4. 2 Uji Daya Beda Aitem Skala Kecanduan Game online	31
Tabel 4. 3 Uji Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri.....	32
Tabel 4.4 Tabel Uji Realibilitas.....	33
Tabel 4.5 Profil Demografis	34
Tabel 4. 6 Uji Normalitas	34
Tabel 4. 7 Kategorisasi Variabel Kecanduan Game online.....	36
Tabel 4. 8 Kategorisasi Subjek Penelitian Variabel Kontrol Diri	37
Tabel 4. 9 Uji Korelasi Spearman.....	38
Tabel 4. 10 Hasil analisis Demografis Kecanduan game online dan Kontrol Diri	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	21
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Kartu Bimbingan Skripsi	54
Lampiran 2 - Izin Menggunakan Alat Ukur Penelitian	56
Lampiran 3 - Aitem Skala Kecanduan <i>Game online</i>	57
Lampiran 4 - Aitem Skala Kontrol Diri.....	59
Lampiran 5 - Perhitungan Sampel Menggunakan Software G-Power	61
Lampiran 6 - Screenshoot Google Form Pengambila Data	62
Lampiran 7 - Screenshoot Bukti Penyebaran Skala Penelitian	63
Lampiran 8 - Tabulasi Data Skala Kecanduan Game online.....	65
Lampiran 9 - Tabulasi Data Skala Kontrol Diri	68
Lampiran 10 - Uji Validitas Skala Kecanduan <i>Game online</i>	71
Lampiran 11 - Uji Validitas Skala Kontrol Diri	72
Lampiran 12 - Uji Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game online</i>	73
Lampiran 13 – Uji Reliabilitas Skala Kontrol Diri.....	73
Lampiran 14 - Uji Normalitas Skala Kecanduan Game online dan Kontrol Diri	73
Lampiran 15 - Uji Kategorisasi Skala Kecanduan Game online.....	73
Lampiran 16 - Uji Kategorisasi Skala Kontrol Diri	74
Lampiran 17 - Uji Normalitas.....	74
Lampiran 18 - Uji Linearitas	74
Lampiran 19 - Uji Beda Kecanduan game online	75
Lampiran 20 - Uji Beda Kontrol Diri	77