

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA DEWASA AWAL DI KOTA BEKASI**

SKRIPSI

Oleh :

Wilahar Manira Suryatama

201810515105



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

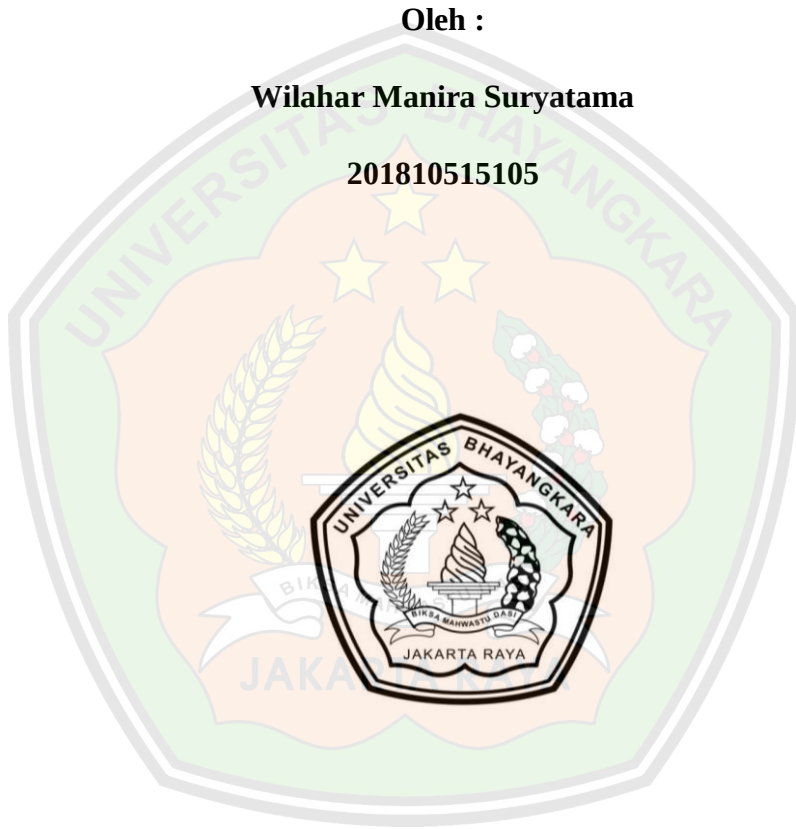
**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA DEWASA AWAL DI KOTA BEKASI**

SKRIPSI

Oleh :

Wilahar Manira Suryatama

201810515105



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri dengan
Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
pada Dewasa Awal di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Wilahar Manira Suryatama

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810515105

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 09 Agustus 2022

Bekasi, 15 Agustus 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Sandra Adetya Syarif, M.Psi., Psikolog

Ditta Febrieta, S.Psi., MA

NIDN. 0313128901

NIDN. 0307029001

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri dengan
Kecenderungan Kecanduan *Game Online*
pada Dewasa Awal di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Wilahar Manira Suryatama

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810515105

Program Studi/Fakultas : Psikologi / Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 09 Agustus 2022

Bekasi, 15 Agustus 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Rika Fitriyana, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0327068402

Penguji I : Ditta Febrieta, S.Psi., MA
NIDN. 0307029001

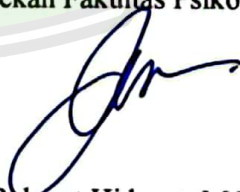
Penguji II : Sandra Adetya Syarif, M.Psi., Psikolog
NIDN. 0313128901

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi


Yulia Fitriani, S.Psi., MA
NIDN. 0314078503


Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., PhD
NIDN. 0026047110

LEMBAR PENGESAHAN



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal di Kota Bekasi 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 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 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, 15 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Wilahar Manira Suryatama

201810515105

LEMBAR PERNYATAAN



ABSTRAK

Wilahar Manira Suryatama, 201810515105. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Dewasa Awal di Kota Bekasi

Kecenderungan kecanduan pada *game online* adalah ketergantungan yang dimiliki oleh seorang individu dalam kadar yang berlebihan terhadap *game online* dilakukan secara terus menerus, sehingga akhirnya dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan fisik individu. Kajian kontrol diri dan kecenderungan kecanduan *game online* pada pengguna dewasa awal yang bermain *game online* masih belum ada yang difokuskan pada karakteristik subjek yg memiliki akun *game online*, oleh karena itu penelitian ini bermaksud menganalisis hubungan kontrol diri dan kecenderungan kecanduan *game online* pada pengguna yg memiliki akun *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada dewasa awal yang bermain *game online*. Dalam penelitian ini responden yang dilibatkan adalah dewasa awal yang bermain *game online* di Kota Bekasi. Metode analisis yang digunakan ialah dengan *correlational non-parametrik* dari Spearman. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada dewasa awal yang bermain *game online* dengan arah penelitian negatif, yang dimana apabila kontrol diri rendah maka kecenderungan kecanduan *game online* tinggi dan sebaliknya. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih diperdalam lagi khususnya terkait dengan jenis kelamin responden yang bermain *game online*.

Kata kunci: *game online*, kecenderungan kecanduan *game online*, kontrol diri, dewasa awal

ABSTRACT

Wilahar Manira Suryatama, 201810515105. Relationship of Self-Control with Online Game Addiction Tendency in Early Adult in Bekasi City

The tendency to become addicted to online games is the dependence that an individual has on online games that are carried out continuously, so that eventually it can have a negative impact on the psychological and physical development of individuals. There is still no study of self-control and online game addiction tendencies in early adult users who play online games, which focuses on the characteristics of subjects who have online gaming accounts, therefore this study intends to analyze the relationship between self-control and online game addiction tendencies in users who have online game accounts. online game. This study aims to determine whether there is a relationship between self-control with online game addiction tendencies in early adults who play online games. In this study, the respondents involved were early adults who played online games in Bekasi City. The analytical method used is non-parametric correlational from Spearman. The results of this study indicate that there is a relationship between self-control and the tendency to become addicted to online games in early adults who play online games in a negative direction, where if self-control is low, the tendency to become addicted to online games is high and vice versa. As for suggestions for further research to be further deepened, especially related to the gender of respondents who play online games.

Keywords: online games, online game addiction tendencies, self-control, early adult

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang mana atas berkat rahmatnya penulis dapat melakukan penelitian ini dengan baik dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan *Game online* dengan Kontrol Diri pada Mahasiswi yang kecanduan *game online*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Ketika penyusunan skripsi ini banyak hal yang dihadapi peneliti, baik yang dialami langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta kerja sama yang baik dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena telah memberikan saya kesehatan baik psikis maupun fisik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya, Bapak saya yang bernama Asep Sabar Utama, ibu saya yang bernama Hertina Ema Suryaningsih dan adik perempuan saya saya Nursafa Annisa Zakia yang telah memberikan semangat, do'a dan dukungan finansial serta dorongan kepada saya dalam menyelesaikan kuliah saya dari awal masuk sampai akhir nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan baik.
3. Bapak Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya atas kepemimpinannya dan bimbingannya bagi seluruh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Yulia Fitriani, S.Psi., MA selaku Ketua Program Studi Psikologi atas bimbingannya bagi seluruh mahasiswa Psikologi khususnya angkatan 2018.
5. Ibu Sandra Adetya Syarif, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan banyak waktunya, membantu dan

membimbing saya dengan baik dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya, saya mengucapkan banyak terima kasih.

6. Ibu Rika Fitriyana, M.Psi., Psikolog selaku Penguji yang telah banyak memberikan masukan, serta kritik terhadap skripsi penulis sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
7. Ibu Ditta Febrieta, S.Psi., MA selaku Penguji yang telah banyak memberikan masukan, serta kritik terhadap skripsi penulis sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
8. Bapak Ferdy Muzzamil, M.Psi., M.Si selaku Penguji yang telah banyak memberikan masukan, serta kritik terhadap skripsi penulis sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
8. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan banyak ilmunya dan seluruh staf Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah membantu dalam kegiatan perkuliahan dan administrasi selama studi.
9. Teman-teman saya terutama Albertus, Adellia, Yoga, Fikri, Aryo, Tegar, Raden, Septo teman seperjuangan dalam membantu selama proses pengerjaan skripsi.

Peneliti menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini baik dari segi materi, bahasa, maupun hal kecil lainnya. Kritik dan saran sangat diterima untuk kedepannya membangun karakter yang lebih baik lagi di masa mendatang. Akhir kata, peneliti persembahkan skripsi ini dengan harapan dapat memberi manfaat bagi bidang ilmu psikologi maupun kita semua.

Bekasi, 16 Agustus 2022

Wilahar Manira Suryatama

201810515105

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Uraian Variabel	13
2.1.1 Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.1.2 Kontrol Diri.....	18
2.2 Hubungan Antar Variabel	21
2.3 Hipotesis Penelitian	23
2.4 Kerangka Berfikir Penelitian.....	23
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN	24
3.1 Tipe Penelitian.....	24
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	24
3.3 Definisi Operasional	24
3.3.1 Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	24
3.3.2 Kontrol Diri.....	25
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25

3.4.1	Populasi Penelitian	25
3.4.2	Sampel dan Sampling	25
3.5	Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1	Instrumen Penelitian	26
3.5.2	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	31
3.6	Analisis Data	32
BAB IV		33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Profil Responden Penelitian	33
4.2	Pelaksanaan Penelitian	34
4.2.1	Persiapan Penelitian	34
4.2.2	Pelaksanaan Penelitian	36
4.3	Hasil Penelitian	37
4.3.1	Hasil Uji Asumsi	37
4.3.2	Kategorisasi Subjek Penelitian	37
4.3.3	Uji Hipotesis	40
4.4	Pembahasan	41
BAB V		45
KESIMPULAN DAN SARAN		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2.1	Saran Teoritis	45
5.2.2	Saran Praktis	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN		52

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Blue Print Uji Coba Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> ..	27
Tabel 3. 2 Blue Print Pengambilan Data Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	28
Tabel 3. 3 Tabel Alternatif Jawaban	28
Tabel 3. 4 Blue Print Uji Coba Skala Kontrol Diri.....	29
Tabel 3. 5 Blue Print Pengambilan Data Skala Kontrol Diri	30
Tabel 3. 6 Tabel Alternatif Jawaban	31
Tabel 3. 7 Klasifikasi Skor Realibilitas	32
Tabel 4. 1 Profil Responden Penelitian.....	33
Tabel 4. 2 Hasil Uji Asumsi	37
Tabel 4. 3 Deskripsi Statistik Variabel Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	38
Tabel 4. 4 Kategorisasi Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	38
Tabel 4. 5 Deskripsi Statistik Variabel Kontrol Diri	39
Tabel 4. 6 Kategorisasi Kontrol Diri	40
Tabel 4. 7 Uji Korelasi Spearman.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	23
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	53
Lampiran 2 Aitem Uji Coba Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	54
Lampiran 3 Aitem Pengambilan Data Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	56
Lampiran 4 Aitem Uji Coba Skala Kontrol Diri	58
Lampiran 5 Aitem Pengambilan Data Skala Kontrol Diri	60
Lampiran 6 Screenshoot Google Formulir Skala Uji Coba	62
Lampiran 7 Screenshoot Google Formulir Pengambilan Data	63
Lampiran 8 Tabel Coding Try out Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	64
Lampiran 9 Tabel Coding Try out Skala Kontrol Diri	68
Lampiran 10 Tabel Coding Pengambilan Data Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i>	71
Lampiran 11 Tabel Coding Pengambilan Data Kontrol Diri	77
Lampiran 12 Tabel Uji Normalitas	83
Lampiran 13 Tabel Uji Korelasi	84
Lampiran 14 Tabel Kategorisasi Berdasarkan Jenis <i>Game online</i>	85
Lampiran 15 Bukti Penyebaran Skala Uji Coba.....	86
Lampiran 16 Bukti Penyebaran Skala Penelitian	89
Lampiran 17 Lembar Bimbingan.....	92
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian	94

