

ABSTRAK

Wira Adi Cahyo Wibowo, 111711133093, Hubungan *Self-control* terhadap *online gaming addiction* Pada Mahasiswa di Surabaya, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2020.

xv + 70 halaman + 16 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang ada atau tidaknya hubungan antara *self-control* dengan *online gaming addiction* pada mahasiswa di Surabaya. *Self-control* atau kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, serta untuk menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut (Tangney, Baumeister, & Boone, 2004). *Online gaming addiction* atau kecanduan bermain *game online* adalah suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus menerus dalam memainkan *game online* atau *game* yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet demi mendapat kepuasan tersendiri (Budhi & Endang, 2016).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional dengan melakukan survei dan melibatkan 116 mahasiswa di Surabaya, dengan rentang usia 18 – 21 tahun. Alat pengumpul data berupa kuesioner *self-control scale* (SCS) yang terdiri dari 10 butir dan disusun oleh Tangney dkk. (2004) dan alat ukur *gaming addiction scale* (GAS) yang terdiri dari 21 butir dan disusun oleh Lemmens dkk. (2009). Analisis data dilakukan dengan teknik statistik korelasi *Pearson r*, dengan bantuan program *JAMOVI VERSION 1.6*.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh nilai korelasi antara *self-control* dengan *online gaming addiction* sebesar -0.388 dengan *p* sebesar <.001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan dengan tingkat korelasi yang sedang dan negatif antara *self-control* dengan *online gaming addiction*.

Kata kunci: *self-control*, *online gaming addiction*, mahasiswa di Surabaya

Daftar Pustaka, (44) (2001- 2020)

ABSTRACT

Wira Adi Cahyo Wibowo, 111711133093, *The Relationship Between Self-Control and Online Gaming Addiction Among Students in Surabaya, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology, Airlangga University, 2020.*

xv + 70 pages + 16 appendix

This research aims to answer questions about whether or not there is a relationship between self-control and online gaming addiction among students in Surabaya. Self-control is an individual's ability to reject or change a response, as well as to interrupt unwanted behavior by refraining from doing so (Tangney, Baumeister, & Boone, 2004). Online gaming addiction is a compulsive behavior or behavior that is carried out continuously in playing online games or games that are played by many people at one time through an internet connection to get their own satisfaction (Budhi & Endang, 2016).

This study used a correlational quantitative research design by conducting a survey and involving 116 students in Surabaya, with an age range of 18-21 years. The data collection tool is in the form of a self-control scale (SCS) questionnaire consisting of 10 items and compiled by Tangney et al. (2004) and a gaming addiction scale (GAS) measuring instrument consisting of 21 items and compiled by Lemmens et al. (2009). Data analysis was performed using the Pearson r correlation statistical technique, with the help of the JAMOVI VERSION 1.6 program.

From the results of the research data analysis, the correlation value between self-control and online gaming addiction is -0.388 with $p < .001$. This shows that there is a relationship with a moderate and negative correlation level between self-control and online gaming addiction.

Keywords: *self-control, online gaming addiction, college student in Surabaya*

References, (44) (2001- 2020)