

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN

***ONLINE GAME* PADA REMAJA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

TIARA SUKMA PRASETYO

111511133054

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN

***ONLINE GAME* PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Universitas Airlangga Surabaya

Disusun Oleh:

TIARA SUKMA PRASETYO

111511133054

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila pada kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Skripsi saya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang telah saya sandang, beserta segala konsekuensinya, sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Surabaya, 17 Juli 2022

Menyetujui,



Tiara Sukma Prasetyo

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN
ONLINE GAME PADA REMAJA**

Surabaya, 18 Juli 2022

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen

Pembimbing Penulisan Skripsi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Atika', with a stylized flourish at the end.

Atika Dian Ariana, S.Psi., M.Sc.

NIP. 198303042006042004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada hari
Kamis, tanggal 21 Juli 2022 dengan susunan Dewan Penguji

Ketua,



Herdina Indrijati, M.Psi., Psikolog

NIP. 197203211997022001

Sekretaris,



Tiara Diah Sosialita, M.Psi., Psikolog

NIP. 198912112016113201

Anggota,



Atika Dian Ariana, S.Psi., M.Sc.

NIP. 198303042006042004

HALAMAN MOTTO

“Tidak ada kesuksesan, melainkan dengan pertolongan Allah”

-Q.S. Huud:88-

“Be good to people for no reason”

-unknown-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Diriku

Terima kasih telah berjuang dan membuatku bangga.

Dan juga saya persembahkan untuk

Keluargaku

Kepada Papa, Mama, dan Adek Saka yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, berkat rahmat, hidayah, dan karunia Allah SWT, penulis diberi kelancaran, kesabaran, dan kekuatan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Online Game* pada Remaja” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi Universitas Airlangga.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Suryanto, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
2. Atika Dian Ariana, S.Psi., M.Sc. selaku dosen pembimbing seminar maupun pembimbing skripsi yang telah bersedia memberikan waktu, ilmu, serta saran dan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ike Herdiana M.si., Psikolog selaku dosen wali yang memberi semangat dan dukungan mengenai perkuliahan selama penulis menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
4. Seluruh jajaran dosen dan karyawan di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Seluruh responden yang bersedia menjadi subjek penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Mama, Papa, dan Adek Saka tercinta yang selalu menemani dan tiada henti memberikan kasih sayang, doa'a, motivasi, dan dukungan kepada penulis.
7. Yangti, Uti, dan Alm. Mbah Kung, yang selalu mendoakan agar penulis diberi kemudahan selama proses pengerjaan skripsi.
8. Ahmad Bagus Solichun, S.Psi., yang selama ini senantiasa menemani, memberi semangat, mendukung, menghibur, membantu, serta menjadi pendengar yang baik untuk segala keluh kesah penulis sejak awal masa perkuliahan hingga saat ini.
9. Kevin Raesuli, yang telah menghidupkan kembali semangat penulis ketika terpuruk dan selalu menjadi teman ketika penulis kesepian, serta membuatkan mie goreng yang enak untuk penulis selama proses menyusun skripsi.
10. Ejji Coffee Corner dan Guri Ramen Wiyung, yang selalu menyediakan tempat, hidangan, dan akses WiFi selama penulis berproses dalam pengerjaan skripsi
11. Teman-teman seperjuangan: Oyon, Dilla, Nihaya, Efin, Nidia, Putri Mega, Mayo, dan Merry yang telah membantu dan saling mendukung satu sama lain untuk segera mendapatkan gelar Sarjana.
12. Sahabat-sahabat selama masa perkuliahan: Dira, Hani, Uli, Upik, Firda, Sanie, Mbak Riri, Reyhan, Putra, Devanny, dan Dilla yang telah memberikan banyak cerita dan kenangan indah selama penulis berkuliah di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
13. Para guru dan rekan magang PAUD Anak Ceria yang telah memberikan pengalaman, semangat, dukungan dan ilmu selama penulis menjadi guru magang disana.
14. Semua pihak yang membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan agar karya ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi. Terima kasih untuk segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah Anda diberikan.

Surabaya, 10 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.3.1 Remaja.....	13
1.3.2 Kontrol Diri	13
1.3.3 Kecanduan <i>Online Game</i>	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1 Manfaat Teoritis	14
1.6.2 Manfaat Praktis	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Remaja.....	16
2.1.1. Pengertian Remaja.....	16
2.1.2. Rentang Usia Remaja	17
2.1.3. Tugas Perkembangan Remaja	18
2.1.4. Perkembangan Sosial Remaja	20
2.2 <i>Online Game</i>	22
2.2.1. Pengertian <i>Online Game</i>	22
2.2.2. Jenis-Jenis <i>Online Game</i>	23
2.3 Kecanduan <i>Online Game</i>	24
2.3.1. Pengertian Kecanduan <i>Online Game</i>	24

2.3.2.	Aspek Kecanduan <i>Online Game</i>	25
2.3.3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Online Game</i>	28
2.3.4.	Dampak Kecanduan <i>Online Game</i> Bagi Remaja	30
2.4	Kontrol Diri	32
2.4.1.	Pengertian Kontrol Diri	32
2.4.2.	Aspek Kontrol Diri	34
2.4.3.	Faktor-Faktor Kontrol Diri	35
2.5	Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan <i>Online Game</i> pada Remaja	37
2.6	Kerangka Konseptual	40
2.7	Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1.	Tipe Penelitian	42
3.2.	Identifikasi Variabel Penelitian	42
3.2.1	Variabel Bebas (Variabel X)	43
3.2.2	Variabel Terikat (Variabel Y)	43
3.3.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	43
3.3.1	Kontrol Diri	44
3.3.2	Kecanduan <i>Online Game</i>	45
3.4.	Subjek Penelitian	47
3.4.1	Populasi	47
3.4.2	Sampel	48
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	49
3.5.1	Alat Ukur Kontrol Diri	49
3.5.2	Alat Ukur Kecanduan <i>Online Game</i>	50
3.6.	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	52
3.6.1	Validitas Alat Ukur	52
3.6.2	Reliabilitas Alat Ukur	54
3.7.	Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		58
4. 1	Gambaran Subjek Penelitian	58
4. 2	Pelaksanaan Penelitian	61
4.2.1	Persiapan Penelitian	61
4.2.2	Pengambilan data	62
4.2.3	Hambatan penelitian	63
4. 3	Hasil penelitian	63
4.3.1	Analisis statistik deskriptif	63
4.3.2	Deskripsi Subjek berdasarkan Norma	64
4.3.3	Analisis Uji Asumsi	66
4.3.3.1	Uji Normalitas	66

4.3.3.2 Uji Linearitas	67
4.3.3.3 Uji Heteroskedastisitas	68
4.3.4 Uji korelasi	69
4.3.5 Uji Analisis Regresi Linear	70
4. 4 Pembahasan	73
4. 5 Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
5.2.1 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya	77
5.2.2 Saran Bagi Subjek	78
5.2.3 Saran Bagi Orang Tua	79
5.2.4 Saran Bagi Sekolah	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Kontrol Diri (<i>Self-Control Scale</i>)	50
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Online Game</i>	51
Tabel 3.3 Penilaian <i>Professional Judgements</i> Alat Ukur <i>Self-Control Scale</i>	53
Tabel 3.4 Penilaian <i>Professional Judgements</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Online Game</i>	53
Tabel 3.5 Reliabilitas Alat Ukur <i>Self-control Scale</i> dan Kecanduan <i>Online Game</i>	55
Tabel 4.1 Data Demografis berdasarkan Jenis Kelamin	58
Tabel 4.2 Data Demografis berdasarkan Tingkat Pendidikan	58
Tabel 4.3 Data Demografis berdasarkan Usia	59
Tabel 4.4 Demografis berdasarkan Asal Daerah	60
Tabel 4.5 Data Demografis berdasarkan Durasi Bermain <i>Online Game</i>	60
Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	64
Tabel 4.7 Kategori Penormaan	65
Tabel 4.8 Kategori Penormaan Kontrol Diri	65
Tabel 4.9 Kategori Penormaan Kecanduan <i>Online Game</i>	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Linearitas	68
Tabel 4.12 Hasil Uji Korelasi Kontrol Diri dan Kecanduan <i>Online Game</i>	70
Tabel 4.13 Hasil Model ANOVA Analisis Regresi	71
Tabel 4.14 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	71
Tabel 4.15 Hasil Model Summary Analisis Regresi Linear	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna <i>Online Game</i> di Indonesia	3
Gambar 1.2 Data Usia Pengguna <i>Online Game</i> di Indonesia	4
Gambar 3.1 Skema Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y	44
Gambar 4.1 Uji Pesebaran <i>Scatterplot</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Izin Peminjaman Alat Ukur Kontrol Diri dan Kecanduan <i>Online Game</i>	85
Lampiran 2. Kuisisioner Penelitian	86
Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Alat Ukur Kontrol Diri	96
Lampiran 4. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Alat Ukur Kecanduan <i>Online Game</i>	97
Lampiran 5. Hasil Uji Analisis Deskriptif	98
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	98
Lampiran 7. Hasil Uji Linearitas.....	100
Lampiran 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	101
Lampiran 9. Hasil Uji Korelasi	101
Lampiran 10. Hasil Uji Regresi Linear Variabel Penelitian	102

ABSTRAK

Tiara Sukma Prasetyo, 111511133054, Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Online Game* pada Remaja, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2022.

xviii +100 halaman, 18 Lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan online game pada remaja. Kecanduan online game adalah suatu perilaku kompulsif dan tidak terkontrol dalam bermain game yang terhubung dengan jaringan internet. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kecanduan online game adalah kontrol diri. Kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menahan atau mengubah respon terhadap suatu hal yang berdampak buruk bagi dirinya dan mengarah pada konsekuensi negatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif explanatory research. Penelitian ini dilakukan pada 183 orang remaja dengan rentang usia 12-21 tahun, terdiri dari 111 orang laki-laki dan 72 orang perempuan yang berada pada tingkat pendidikan SMP, SMA, Diploma, dan Sarjana yang aktif bermain online game. Pengumpulan data menggunakan kuisioner online dengan alat ukur Self-Control Scale yang dikembangkan Tangney dan kawan-kawan (2004) dan telah disesuaikan dan disusun oleh Aisyah pada penelitian sebelumnya dan skala kecanduan online game milik Lemmens dan kawan-kawan (2009) dan telah diadaptasi dan digunakan oleh Amalia pada penelitian sebelumnya. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis regresi linear menggunakan bantuan program IBM SPSS 22.0 for Windows.

Dari hasil analisis data, diperoleh nilai koefisien $F = 757,498$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, dan nilai R^2 sebesar 0,807 yang berarti kontrol diri berpengaruh terhadap kecanduan online game. Persamaan regresi linear yang didapatkan adalah $Y = 188,315 - 1,348X$ yang diartikan bahwa kecanduan online game akan menurun sebesar 1,348 pada setiap peningkatan kontrol diri. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan online game pada remaja.

Kata kunci: remaja, kontrol diri, online game, kecanduan online game
Daftar Pustaka, 47 (1990-2022)

ABSTRACT

Tiara Sukma Prasetyo, 111511133054, The Effect of Self-Control on Online Game Addiction in Adolescents, *Undergraduate Thesis*, Faculty of Psychology Universitas Airlangga Surabaya, 2022.

xviii +100 pages, 18 appendices

This study aims to determine the effect of self-control on online game addiction in adolescents. Online game addiction is a compulsive and uncontrolled behavior in playing games that are connected to the internet network. One of the factors that influence the level of online game addiction is self-control. Self-control is an individual's ability to withstand or change the response to something that has a bad impact on him and leads to negative consequences.

This study uses a quantitative explanatory research method which was conducted on 183 teenagers with an age range of 12-21 years, consisting of 111 boys and 72 girls who were at the junior high, high school, diploma, and undergraduate education levels who were actively playing online games. Collecting data using an online questionnaire with the Self-Control Scale measuring instrument developed by Tangney and colleagues (2004) and has been adapted and compiled by Aisyah on previous research and Lemmens et al's online game addiction scale (2009) and has been adapted and used by Amalia in previous studies. Data analysis was performed using linear regression analysis technique using the IBM SPSS 22.0 for Windows program

From the results of data analysis, the coefficient value of $F = 757.498$ with a significance value of 0.000, and an R square value of 0.807 means that self-control has an effect on online game addiction. The linear regression equation obtained is $Y = 188.315 - 1.348X$ which means that online game addiction will decrease by 1.348 for every increase in self-control. This shows that self-control has a significant influence on online game addiction in adolescents.

Keywords: *adolescents, self-control, online game, online game addiction*

References, 47 (1990-2022)