

**HUBUNGAN *SELF-CONTROL* DENGAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA AKHIR**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

ERLIN PUSPITA NINGRUM

NIM. 111811133006

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

**HUBUNGAN *SELF-CONTROL* DENGAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA AKHIR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Airlangga Surabaya**

Disusun Oleh:

ERLIN PUSPITA NINGRUM

NIM. 111811133006

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA



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 orang lain telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian 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 perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 10 Juni 2022

Menyetujui,



(Erlin Puspita Ningrum)

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN *SELF-CONTROL* DENGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
ONLINE PADA REMAJA AKHIR**

Surabaya, 15 Juli 2022

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi



Rudi Cahyono, M.Psi., Psikolog

NIP: 198109102008121002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada hari Kamis, tanggal

21 Juli 2022 dengan susunan Dewan Penguji

Ketua,



Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog

NIP. 196703131991032002

Sekretaris,



Herdina Indrijati, M.Psi., Psikolog

NIP. 197203211997022001

Anggota,



Rudi Cahyono, M.Psi., Psikolog

NIP. 198109102008121002

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q. S. Al-Insyirah: 6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini saya persembahkan untuk:

Allah SWT yang memberi petunjuk menjadikan kemudahan dalam segala urusan,

Rasulullah SAW sebaik-baik Suri Teladan,

Bapak Malik & Ibu Nining. Kakak saya: mas Jati, mbak Intan, mbak Triska.

Diri saya yang penuh semangat dan tidak pernah menyerah saat lelah,

Serta semua orang yang mendoakan dan mendukung langkah saya,

Terima kasih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa kontribusi dan dukungan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Suryanto, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
2. Rudi Cahyono, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi penulis, terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, dan waktu yang diluangkan untuk penulis selama proses penyusunan skripsi.
3. Ika Yuniar Cahyanti M.Psi., Psikolog selaku dosen wali penulis. Terima kasih atas segala bimbingan, dukungan, arahan, dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis selama masa perwalian.
4. Seluruh dosen, staf pengajar, serta karyawan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, terima kasih karena telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama masa perkuliahan.
5. Seluruh perangkat penelitian, remaja akhir yang menjadi responden, pihak-pihak yang membantu proses penelitian dan menyebarkan kuesioner. Terima kasih banyak atas bantuannya.
6. Permata hati penulis, yaitu bapak dan ibu juga kakak-kakakku tersayang. Terima kasih banyak atas kasih sayang, dukungan, motivasi, pembelajaran hidup, dan doa yang selalu dipanjatkan kepada penulis.

7. Farhana Lailati Rahma, Bagus Kusuma Nugroho, dan Rico Millenando Wahyu Setiawan, sahabat baik penulis dari awal masuk perkuliahan. Terima kasih banyak atas bantuannya, dukungan, ketulusan, kesabaran, waktu dan pengalaman hidup yang diberikan.
8. Keluarga PKPK Angkatan 6.0 Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, yaitu Trifia, Ajna, Effie, Tiffany, Arief, Ristanti, Dinda, Bambang, Galuh, Rachma, Gita, Linda, Septi, Ferlina, Fithra, dan khususnya Lantip Dewabrata kakak tingkat mahasiswa S2 Psikologi Universitas Airlangga yang selalu membagikan ilmunya terkait analisis kuantitatif kepada saya dan teman-teman yang sedang mengerjakan tugas akhir.
9. Teman-teman perkuliahan yang selalu membantu dan menghibur penulis, yaitu Poppy, Elly, Gita, Qaulan, Eka, Pandu, Dani, Fandila, Alifia, Nita, Rohmah, Ernanik, Hima, Aini, Shinta, Iiq, Nia, Annisa, Brioty, Agnes, Fatimah, Igna, Dian, Melisa, Kurnia, Novi, Absel, Anggun.
10. Keluarga KKN BBM Terik Ceria 127, yaitu Finsa, Farita, Ria, Nawang, Reza, Umar, Trifia, Ivan, Habibi. Terima kasih karena sering meluangkan waktu mendaki berbagai gunung bersama penulis dan berbagi pengalaman hidupnya yang sangat menginspirasi.
11. Sahabat penulis dari kecil yang selalu mendukung dan mendoakan penulis walaupun dipisahkan oleh jarak. Terima kasih Mila Alvarini.
12. Exort, partner penulis dalam bermain *game online*. Terima kasih karena sering meluangkan waktunya untuk menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan mendoakan penulis. Terima kasih juga untuk *squad* Devourer Esport

yang membantu pengisian kuesioner dan sering meluangkan waktunya untuk bermain *game online* bersama penulis.

13. Teman-teman dari Pramuka Universitas Airlangga, Pramuka Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Pramuka Universitas Gadjah Mada, Pramuka Universitas Diponegoro, Pramuka Universitas Negeri Malang, dan Pramuka Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya. Terima kasih banyak atas pelajaran hidup, memori yang indah, dan dukungannya kepada penulis.
14. Teman-teman sekolah yang selalu menghibur, mendukung, dan mendoakan penulis yaitu, Zulfi Hardiyanti Rochmah, Rizkhal Fanani, Milania Widyastuti.
15. Sahabat Psinar Binar 3.0 2019 dan teman-teman BEM Fakultas Psikologi divisi Pengabdian Masyarakat, serta adik-adik dari kampung Gundih, Surabaya. Terima kasih banyak atas keceriaan, pembelajaran, dan pengalamannya.
16. Teman-teman akhwat SKI Psikologi Universitas Airlangga, yaitu Ajna, Aisyah, Fatimah, Poppy, Candra, Erska, Farhana, Salwa, Ristanti, Linda. Terima kasih atas waktu, kasih sayang, motivasi yang dibagikan kepada penulis selama berdinamika bersama.
17. Seluruh warga POSS18LE, terima kasih atas kebersamaan dan kehangatan selama proses perkuliahan ini. Tanpamu Kami Kurang Satu. Psikologi Bisa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN 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 Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah	22
1.3.1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	22
1.3.2. Remaja Akhir	22
1.3.3. <i>Self-Control</i>	22
1.4 Rumusan Masalah.....	22
1.5 Tujuan Penelitian	23
1.6 Manfaat Penelitian	23
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	23
1.6.2 Manfaat Praktis	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	25
2.1 Remaja Akhir	25
2.1.1 Definisi Remaja Akhir	25
2.1.2 Karakteristik Remaja Akhir	26
2.1.3 Tugas Perkembangan Remaja.....	26

2.2	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	27
2.2.1	Intensitas	27
2.2.2	<i>Game Online</i>	28
2.2.3	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	28
2.2.4	Faktor-Faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	29
2.2.5	Aspek-Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	30
2.3	<i>Self-Control</i>	31
2.3.1	Definisi <i>Self-Control</i>	31
2.3.2	Aspek-Aspek <i>Self-Control</i>	32
2.4	Hubungan antara <i>Self-Control</i> terhadap Intensitas Bermain <i>Game Online</i> pada Remaja Akhir	33
2.5	Kerangka Konseptual	36
2.6	Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	Tipe Penelitian	38
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian	38
3.2.1	Variabel Bebas (X)	39
3.2.2	Variabel Terikat (Y)	39
3.3	Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
3.3.1	<i>Self-Control</i>	40
3.3.2	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	40
3.4	Subjek Penelitian	41
3.4.1	Populasi Penelitian	41
3.4.2	Sampel dan Metode Sampling	42
3.5	Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1	Alat Ukur	43
3.5.1.1	Alat Ukur <i>Self-Control</i>	43
3.5.1.2	Alat Ukur Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	45
3.6	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	46
3.6.1	Validitas Alat Ukur	46
3.6.2	Reliabilitas Alat Ukur	47
3.7	Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	49

4.2	Pelaksanaan Penelitian.....	51
4.2.1	Persiapan Penelitian.....	51
4.2.2	Proses Pengambilan Data.....	52
4.2.3	Hambatan Penelitian.....	53
4.3	Hasil Penelitian.....	53
4.3.1	Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	53
4.3.2	Kategorisasi Subjek.....	55
4.3.3	Uji Asumsi.....	56
4.3.3.1	Uji Normalitas.....	57
4.3.3.2	Uji Linearitas.....	57
4.3.4	Uji Hipotesis.....	58
4.4	Pembahasan.....	60
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....		69
5.1	Simpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
5.2.1	Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	69
5.2.2	Saran untuk Remaja Akhir.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan Penskalaan Likert pada Skala <i>Self-Control</i>	44
Tabel 3.2 Blueprint Skala <i>Self-Control</i>	44
Tabel 3.3 Keterangan Penskalaan Likert pada Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	45
Tabel 3.4 Blueprint Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	46
Tabel 3.5 Validitas Alat ukur.....	46
Tabel 3.6 Reliabilitas Alat Ukur	47
Tabel 4.1 Karakteristik Subjek Berdasarkan Usia.....	49
Tabel 4.2 Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.3 Karakteristik Subjek Berdasarkan Status.....	50
Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif.....	53
Tabel 4.5 Kategorisasi Norma.....	55
Tabel 4.6 Kategorisasi Norma Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	55
Tabel 4.7 Kategorisasi Norma <i>Self-Control</i>	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	57
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	58
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis <i>Pearson Product Moment</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 Kerangka Konseptual.....	36
Gambar 3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 2. Data Kasar Self-Control (Item 1-27).....	90
Lampiran 3. Data Kasar Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	96
Lampiran 4. Reliabilitas Skala <i>Self-Control</i> dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	102
Lampiran 5. Analisis Statistik Deskriptif	105
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas	106
Lampiran 7. Hasil Uji Linearitas.....	107
Lampiran 8. Hasil Uji Korelasi <i>Self-Control</i> dengan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	107

ABSTRAK

Erlin Puspita Ningrum, 111811133006, Hubungan *Self-Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Remaja Akhir, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2022

xviii + 82 halaman, 24 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self-control* dengan intensitas bermain *game online* pada remaja akhir. *Self-control* merupakan kapasitas untuk mengubah serta menyesuaikan diri dengan dunia agar dapat menghasilkan fungsi yang lebih baik dan optimal (Tangney dkk., 2004). Intensitas bermain *game online* adalah besarnya durasi dan frekuensi yang digunakan untuk bermain *game online*.

Pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan data survei digunakan dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun yang bermain *game online* dengan jumlah 149 subjek. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur *self-control* dan alat ukur intensitas bermain *game online* yang telah dimodifikasi oleh Putri & Prasetyaningrum (2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji analisis korelasi *pearson's product moment* dengan menggunakan bantuan *software SPSS Statistics 25*.

Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat hubungan antara *self-control* dengan intensitas bermain *game online* pada remaja akhir dengan koefisien signifikansi sebesar 0,000 dan koefisien korelasi sebesar -0,601. Artinya semakin tinggi *self-control* remaja akhir maka semakin rendahnya intensitas bermain *game online*. Sebaliknya semakin rendah *self-control* maka akan diikuti semakin tingginya intensitas bermain *game online* pada remaja akhir.

Kata kunci: *self-control*, intensitas bermain *game online*, remaja akhir

Daftar Pustaka, 177 (1968-2022)

ABSTRACT

Erlin Puspita Ningrum, 111811133006, The Relationship of Self-Control with the Intensity of Playing Online Games in Late Adolescents, Thesis, Faculty of Psychology Universitas Airlangga, 2022

xviii + 88 pages, 24 attachments

This study aims to determine the relationship between self-control with the intensity of playing online games in late teens. Self-control is the capacity to change and adapt to the world in order to produce a better and optimal function (Tangney et al., 2004). The intensity of playing online games is the amount of duration and frequency used to play online games.

A quantitative approach with survey data collection methods is used in this study. The subjects in this study were late teens in the age range of 18-21 years who played online games with a total of 149 subjects. The measuring instrument used in this study is a self-control measuring instrument and a measuring instrument for the intensity of playing online games that have been modified by Putri & Prasetyaningrum (2018). This study uses a quantitative approach with Pearson's product moment using software SPSS Statistics 25.

The results of this study found that there is a relationship between self-control and the intensity of playing online games in late teens with a significance coefficient of 0.000 and a correlation coefficient of -0.601. This means that the higher the self-control of late adolescents, the lower the intensity of playing online games. On the other hand, the lower the self-control, the higher the intensity of playing online games in late teens.

Keywords: self-control, intensity of playing online games, late adolescent

177 references (1968-2022)