



**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE PADA REMAJA DI SMA XYZ,
PAPUA BARAT**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

SUSANTHY MARGARETH SOEDARYO

705140144

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019



**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME*
ONLINE PADA REMAJA DI SMA XYZ,
PAPUA BARAT**

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menempuh Ujian

Sarjana Strata Satu (S-1) Psikologi

DISUSUN OLEH:

SUSANTHY MARGARETH SOEDARYO

705140144

FAULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2019

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Susanthy Margareth Soedaryo**

NIM : **705140144**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMA XYZ Papua Barat

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 20 Desember 2019

Yang Memberikan Pernyataan



Susanthy Margareth Soedaryo

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Susanthy Margareth Soedaryo**

N I M : **705140144**

Alamat : **Jl. Simpony Arkuki
Manokwari**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

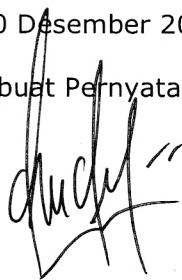
Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMA XYZ Papua Barat

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 20 Desember 2019

Yang Membuat Pernyataan



Susanthy Margareth Soedaryo

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA DI SMA XYZ, PAPUA BARAT**

Susanthy Margareth Soedaryo

705140144



(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)

Pembimbing I



(Agoes Dariyo, M.Si., Psi.)

Pembimbing II

Jakarta, 19 Desember 2019

Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara



(Dr. Rostiana, M.Si., Psikolog)

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara

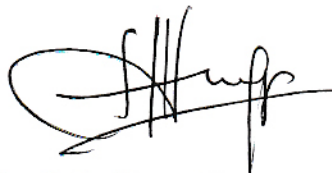
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA
REMAJA DI SMA XYZ, PAPUA BARAT**

Susanthy Margareth Soedaryo

705140144

PANITIA UJIAN



(Dr. Raja Oloan Tumanggor)

Penguji I



(Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psi.)

Penguji II



(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)

Penguji III

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat, rahmat, dan karunia-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMA XYZ, Papua Barat” sebagai salah satu syarat yang wajib untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Tarumanagara.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis mendapat banyak sekali masukan, arahan, dukungan, bimbingan petunjuk, serta bantuan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan “ Terima Kasih” yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Rostiana, M.Si., Psi. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara
2. Ibu Sri Tiatri, Ph.D., Psi. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Agoes Dariyo, M.Si., Psi. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu setia memberikan peneliti motivasi, arahan, dan membimbing penulis dalam proses pengerjaan Skripsi.
3. Ibu Monik, M.Si., Psi. dan Ibu Niken Widi Astuti, M.Si., Psi. Selaku Dosen Expert Judgment yang membantu mengkaji alat ukur penelitian.
4. Ibu Dr. Zamralita, M.M., Psi. Selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Tarumanagara.

5. Bapak Drs. Adrianus Hara. Selaku Kepala Sekolah di SMA XYZ, Papua Barat yang telah mengizinkan penulis untuk dapat melakukan penelitian pengambilan data untuk proses Skripsi.
6. Ibunda Ermy Damayanti Soedaryo. Selaku ibu kandung peneliti yang selalu setia dalam memberikan motivasi, dukungan doa, dan dukungan material bagi penulis.
7. Alm. Eyangkung Soedaryo. Selaku eyang bagi penulis yang juga memberikan motivasi, bimbingan, dan doa bagi peneliti semasa hidupnya.
8. Eyangti Lodia T. Nafie. Selaku eyang dari penulis yang juga memberikan dukungan dan doa bagi penulis.
9. Charlina M. S. Soedaryo, Jeremy, Aprilia, dan Sella. Selaku adik sepupu penulis yang juga selalu memberikan dukungan bagi penulis.
10. Aba Hasan, Bapa Jim, Ma' Elis, dan Dady Marthen yang juga selaku orangtua yang juga selalu memberikan dukungan dan doa bagi penulis.
11. Juan C. E. Watofa selaku orang special yang juga selalu memberikan dukungan bagi penulis.
12. Danny, Teta, Angelia, Valen, Dian, Kevin, Yani, Doddy. Selaku teman-teman dekat penulis yang bukan hanya memberikan dukungan, melainkan tempat penulis menceritakan keluh kesah selama pengerjaan Skripsi dan juga membantu penulis terkait informasi tambahan bagi penulis.
13. Siswa-siswi SMA XYZ selaku responden dalam penelitian pengambilan data untuk Skripsi.
14. Dan untuk semua Dosen Pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, terimakasih untuk setiap ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini. Hingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik

berkat dari setiap ilmu yang telah diperoleh dari awal hingga akhir perkuliahan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada setiap pihak yang tidak disebutkan namanya namun telah mendukung dalam penulisan Skripsi ini. Adapun seluruh isi dari Skripsi ini merupakan tanggung jawab dari penulis. Terima kasih.

Jakarta, ... Desember 2019

Susanthy M Soedaryo

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	x
Abstrak	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penulisan	7
1.4 Manfaat Penulisan	8
1.4.1 Manfaat Teoretis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Sistematika Penulisan	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kontrol Diri	10
2.1.1 Definisi Kontrol Diri	10
2.1.2 Perkembangan Kontrol Diri	12
2.1.3 Dimensi Kontrol Diri	12
2.1.4 Aspek Kontrol Diri	13
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri	14
2.1.6 Hal-hal yang Dibutuhkan dalam Kontrol Diri	14

2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.1 Definisi Kecanduan	15
2.2.2 Karakteristik Kecanduan	17
2.2.3 Ciri-ciri Kecanduan	18
2.2.4 Definisi <i>Game Online</i>	18
2.2.5 Karakteristik Pemain <i>Game Online</i>	18
2.2.6 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	19
2.2.7 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	20
2.2.8 Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	21
2.2.9 Simptom Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.2.10 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	23
2.3 Remaja	24
2.3.1 Definisi Remaja	21
2.3.2 Perkembangan Remaja	27
2.3.3 Tugas Perkembangan Remaja	28
2.4 Kerangka Berpikir	29
2.5 Hipotesis Penelitian	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Partisipan Penelitian	32
3.1.1 Karakteristik Partisipan Penelitian	32
3.1.2 Gambaran Partisipan Penelitian berdasarkan Jenis Kelamin	34

3.1.3 Gambaran Partisipan Penelitian berdasarkan Usia	35
3.1.4 Gambaran Partisipan Penelitian berdasarkan Status Orangtua	35
3.1.5 Gambaran Partisipan Penelitian berdasarkan Kondisi Orangtua	36
3.2 Jenis Penelitian	37
3.3 <i>Setting</i> dan Instrumen Penelitian	37
3.3.1 <i>Setting</i> Penelitian	37
3.3.2 Instrumen Penelitian	38
3.4 Pengukuran Penelitian	39
3.4.1 Pengukuran Variabel Kontrol Diri	39
3.4.2 Pengukuran Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	43
3.5 Prosedur Penelitian	45
3.5.1 Persiapan Penelitian	45
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian	46
3.6 Pengolahan dan Teknik Analisis Data	47
 BAB IV HASIL DAN ANALISIS DATA	
4.1 Analisis Deskriptif Variabel	48
4.1.1 Gambaran Variabel Kontrol Diri	48
4.1.2 Gambaran Data Kecanduan <i>Game Online</i>	49
4.2 Uji Normalitas	50
4.2.1 Uji Normalitas Kontrol Diri	50
4.2.2 Uji Normalitas Kecanduan <i>Game Online</i>	51

4.3 Analisis Data Utama	51
4.4 Analisis Data Tambahan	53
4.4.1 Analisis Uji Beda antara Kontrol Diri dengan Jenis Kelamin	53
4.4.2 Analisis Uji Beda antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Jenis Kelamin ...	53
4.4.3 Uji Beda Dimensi Kontrol Diri Berdasarkan Jenis Kelamin	55
 BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Diskusi	58
5.3 Saran	59
5.3.1 Saran Teoretis	59
5.3.2 Saran Praktis	59
ABSTRACT	xii
DAFTAR PUSTAKA	P-1
LAMPIRAN	L-1

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.</i> Gambar Kerangka Berpikir	30
---	----

Daftar Tabel

Tabel 1 Gambaran Data Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	34
Tabel 2 Gambaran Data Jenis Kelamin Partisipan Penelitian.....	34
Tabel 3 Gambaran Data Usia Partisipan Penelitian	35
Tabel 4 Gambaran Subyek Berdasarkan Status Orangtua	36
Tabel 5 Gambaran Subyek Berdasarkan Kondisi Orangtua	37
Tabel 6 Skala Kontrol Diri Sebelum Analisis Butir	41
Tabel 7 Skala Kontrol Diri Setelah Analisis Butir	43
Tabel 8 Reliabilitas Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	44
Tabel 9 Gambaran Data Variabel Kontrol Diri	49
Tabel 10 Gambaran Data Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	50
Tabel 11 Hasil Uji Normalitas Variabel Kontrol Diri	51
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	51
Tabel 13 Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	52
Tabel 14 Uji Beda Kontrol Diri berdasarkan Jenis Kelamin	53
Tabel 15 Uji Beda Kecanduan <i>Game Online</i> berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 16 Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> berdasarkan Jenis Kelamin	55
Tabel 17 Uji Beda Dimensi Kontrol Diri berdasarkan Jenis Kelamin	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Permohonan <i>Expert Judgment</i>	L-1
Lampiran 2A : Informed Consent	L-2
Lampiran 2B : Identitas Diri	L-4
Lampiran 3A : Kuesioner Kontrol Diri	L-5
Lampiran 3B : Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	L-8
Lampiran 4A : Konstruksi Alat Ukur Kontrol Diri	L-10
Lampiran 4B : Konstruksi Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	L-13
Lampiran 5A : Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Kontrol Diri Per-Dimensi	L-14
Lampiran 5B : Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Kontrol Diri	L-26
Lampiran 5C : Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	L-27
Lampiran 6A : Gambaran Data Variabel Kontrol Diri.....	L-28
Lampiran 6B : Gambaran Data Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	L-29
Lampiran 7 : Pengujian Normalitas Variabel Kontrol Diri dan Kecanduan <i>Game Online</i>	L-30
Lampiran 8 : Uji Korelasi <i>Spearman</i>	L-31
Lampiran 9A : Hasil Uji Beda Kontrol Diri dan Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	L-32
Lampiran 9B : Hasil Uji Beda Dimensi Kontrol Diri Berdasarkan Jenis Kelamin.....	L-33

Lampiran 10A : Gambaran Data Jenis Kelamin Partisipan Penelitian.....	L-35
Lampiran 10B : Gambaran Data Usia Partisipan Penelitian.....	L-36
Lampiran 10C : Gambaran Subyek Berdasarkan Status Orangtua.....	L-37
Lampiran 10D : Gambaran Subyek Berdasarkan Kondisi Orangtua	L-38

ABSTRAK

Susanthy Margareth Soedaryo (705140144)

Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMA XYZ Papua Barat: Sri Tiatri, Ph.D., Psi. & Agoes Dariyo, M.Si., Psi. Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i - xii; 59 halaman, P-1 – P-6, L-1 - L-38).

Kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk dapat mengesampingkan atau mengubah reaksi batin, baik menghentikan perilaku yang tidak diinginkan maupun dalam menahan diri untuk tidak bertindak demikian. Sedangkan kecanduan *game online* merupakan tingkat penggunaan komputer atau video *game* yang digunakan secara berlebihan dan *kompulsif* sehingga menimbulkan munculnya masalah sosial dan emosional, dan dalam hal ini pemain *game* tidak mampu mengontrol perilaku yang muncul secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Jumlah subyek dalam penelitian ini terdiri dari 290 siswa SMA. Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan teknik *non-experimental*. Berdasarkan analisis data utama dilakukan melalui *Spearman Correlation* diperoleh hasil bahwa variabel kontrol diri dengan kecanduan *game online* tidak memiliki hubungan dikarenakan ($p = 0,06 > 0,05$). Namun demikian, variabel kecanduan *game online* memiliki perbedaan ditinjau dari hasil uji beda kecanduan *game online* pada jenis kelamin.

Kata Kunci: *Kontrol Diri, Kecanduan Game Online, Remaja SMA*