

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PENYESUAIAN SOSIAL
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE DI KECAMATAN CEPU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh:

Amalia Noor Firdaus

F 100 160 021

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PENYESUAIAN SOSIAL
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE DI KECAMATAN CEPU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan oleh:

AMALIA NOOR FIRDAUS

F 100 160 021

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PENYESUAIAN SOSIAL
DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE DI KECAMATAN CEPU**

Oleh :

AMALIA NOOR FIRDAUS

F 100 160 021

Telah disetujui untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Achmad Dwityanto O, S.Psi., M.Si., Psi.

Tanggal 20 Juli 2020

NIK. 805

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PENYESUAIAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* DI KECAMATAN CEPU

Yang diajukan oleh :

AMALIA NOOR FIRDAUS

F 100 160 021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

Selasa, 4 Agustus 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua Sidang

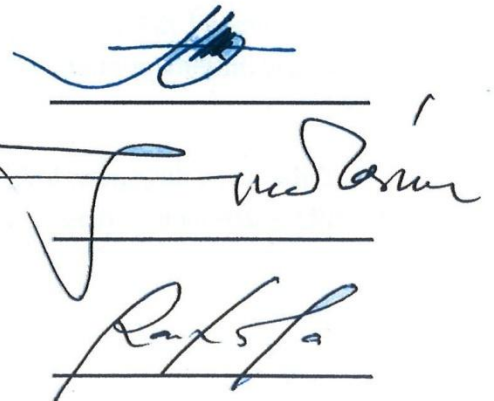
Achmad Dwityanto O, S.Psi., M.Si., Psikolog.

Penguji I

Drs. Muhammad Amir, M.Si., Psikolog.

Penguji II

Permata Ashfi Raihana, S.Psi., M.A.



Surakarta, 4 Agustus 2020



Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan,

Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., Psikolog.

NIK.NIDN: 838/0624067301

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Amalia Noor Firdaus
NIM : F 100 160 021
Fakultas : Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Judul : Hubungan Antara Kontrol Diri dan Penyesuaian Sosial dengan
Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Pemain *Game Online* di
Kecamatan Cepu

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak dapat terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya juga menyatakan bahwa hasil karya ini adalah benar-benar karya saya probadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila dilain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Surakarta, 4 Juli 2020

Yang menyatakan,



Amalia Noor Firdaus

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

inna ma'al-'usri yusrā (QS. Al-Insyirah : 6)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ

ud'uni astajib lakum (QS. Al-Mukmin : 60)

Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan (permintaan) bagimu.

وَلَمَن صَبَرَ وَغَفَرَ إِنَّ ذَلِكَ لَمِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

walaman *shabara* waghafara inna dzaalika lamin 'azmi l-umuur (QS. Asy-Syura : 43)

Tetapi orang yang bersabar dan memaafkan, sesungguhnya (perbuatan) yang demikian itu termasuk hal-hal yang diutamakan.

PERSEMBAHAN

Segala perjuangan dan sebuah karya kecil ini yang sudah saya lakukan dan kerjakan hingga saat ini saya persembahkan untuk orang tua, Mbak Ita, Almarhum abang Ahmad dan abang Mifta dan keponakan Najwa dan Malika yang kucintai dan kusayangi, terutama untuk ibu sang wonder woman yang telah menjadi penguat dan penerang untuk saya ketika semua tertutup untuk saya. Terimakasih untuk segala motivasi, masukan, doa disetiap sujudnya dan cintanya, semoga sehat selalu. Lia Bangga.

I Love You.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat, hidayah, dan karunia-Nya. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Baginda Nabi besar Muhammad SAW yang senantiasa diharapkan syafaatnya di *Yaumul Kiyamah* nanti. Aamiin. Berkat dari segala petunjuk dan tuntunan yang diberikan kepada Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Antara Kontrol Diri dan Penyesuaian Sosial dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Pemain Game Online di Kecamatan Cepu”**.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari telah melibatkan banyak pihak yang dengan ikhlas membantu, baik berupa tenaga, motivasi, arahan, masukan, dan doa sehingga skripsi dapat tersusun. Dengan keikhlasan dan ketulusan, penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk :

1. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si, Psikolog selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Achmad dwityanto, S.Psi, M.Si, Psikolog selaku pembimbing skripsi dan juga pembimbing akademik yang selalu memberi dukungan dan masukan kepada penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi ini. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja.
3. Seluruh dosen dan Staf di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, begitu juga dengan Unit Biro Skripsi dan olah data. Terimakasih atas ilmu yang diberikan, pengalaman, motivasi, dan nasehat yang telah diberikan.
4. Untuk sahabat-sahabatku Indah Naluri Pradita, Ratih Ratnawati, Fatjria Wulandari Putri, Wulan Faiz Hanifah, Farika Nur Amalia, Della Anggita Putri yang selalu memahami dan mengerti, memberikan masukan, memberikan motivasi serta supportnya, yang telah bersedia direpotkan, dan memberikan semangat ketika malas mengerjakan skripsi. Semoga persahabatan kita sampai *Janatullah*.

5. Terimakasih untuk keluarga ASCS angkatan 2016, dan lainnya yang telah menemani saat berada di Solo. Semoga ASCS selalu kompak.
6. Terimakasih kepada seluruh partisipan/subjek remaja di Kecamatan Cepu yang telah ikhlas dan meluangkan waktunya untuk membantu mengisi angket yang telah diberikan.
7. Terimakasih untuk teman teman angkatan 2016 Fakultas Psikologi UMS yang tidak bisa disebutkan satu persatu. See you on the top teman-teman.
8. Terimakasih untuk teman-teman kost Argus Mubarak 4.
9. Dan terimakasih untuk semua yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan kenangan kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Semoga, karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam bidang psikologi.

Wassalamuallaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Surakarta, 4 Agustus 2020

Penulis

Amalia Noor Firdaus

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
PENDAHULUAN	1
METODE	10
Populasi, Sampel, Teknik Sampling.....	10
Alat Pengumpulan Data.....	11
HASIL	14
Uji Asumsi.....	14
Uji Hipotesis.....	15
Sumbangan Efektif	16
Kategorisasi	17
PEMBAHASAN	19
Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online	19

Hubungan Penyesuaian Sosial dengan Kecanduan Game Online.....	20
Keterbatasan Penelitian	22
PENUTUP	22
Saran Penelitian	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Survey Awal.....	2
Tabel 2 Blue Print Kontrol Diri	12
Tabel 3 Blue Print Penyesuaian Sosial.....	13
Tabel 4 Blue Print Kecanduan Game Online	13
Tabel 5 Kategorisasi Kontrol Diri.....	17
Tabel 6 Kategorisasi Penyesuaian Sosial	18
Tabel 7 Kategorisasi Kecanduan Game Online	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Sebelum Validitas	28
Lampiran 2 Perhitungan Validitas	37
Lampiran 3 Skala Sesudah Validitas.....	43
Lampiran 4 Perhitungan Uji Reliabilitas.....	49
Lampiran 5 Hasil Olah Data Uji Asumsi dan Uji Hipotesis	55
Lampiran 6 Kategorisasi Data Penelitian.....	62
Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian	69

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DAN PENYESUAIAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KECAMATAN CEPU

Amalia Noor Firdaus¹⁾, Achmad Dwityanto, M.Si, Psikolog²⁾
Amaliafirdaus78@gmail.com¹⁾, Achmad.ums@gmail.com²⁾
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Fitur hiburan dan permainan yang disajikan dalam Internet (Interconnection-networkin) yaitu media sosial dan game online. Game online saat ini sedang menjadi tren yang banyak diminati dan dimainkan oleh semua kalangan khususnya pada remaja. Masa remaja merupakan masa yang paling bermasalah, salah satunya yaitu kurangnya kontrol diri dan penyesuaian sosial pada remaja yang mengakibatkan remaja melampiaskan hal tersebut dengan bermain game online hingga berlebihan. Tujuan dari penelitian ini yaitu : 1) untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan penyesuaian sosial dengan kecanduan game online pada remaja pemain game online di Kecamatan Cepu, 2) untuk mengetahui sumbangan efektif dari kontrol diri dan penyesuaian sosial dengan kecanduan game online, 3) untuk mengetahui tingkat kontrol diri, penyesuaian sosial, dan kecanduan game online pada remaja pemain game online. Populasi dari penelitian ini adalah remaja pemain game online di 12 komunitas gamers di Kecamatan Cepu dengan jumlah pemain sebanyak 116. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*, dengan kriteria sampel remaja usia 17-22 tahun, dan dipatkan jumlah sampel sebanyak 83. Metode penelitian ini penelitian kuantitatif dengan menggunakan instrumen penelitian skala kontrol diri, penyesuain sosial, dan kecanduan game online. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *analisis regresi linier berganda*. Dari hasil uji hipotesis tersebut memperoleh hasil dengan nilai korelasi -0,254 dengan Sig sebesar 0,010; ($p < 0,05$), Artinya variabel kontrol diri mempunyai hubungan yang negatif signifikan dengan kecanduan *game online*. Variabel penyesuaian sosial mempunyai hubungan yang negatif sangat signifikan dengan kecanduan *game online* dengan hasil nilai korelasi -0,419 dengan Sig sebesar 0,000; ($p < 0,05$), dan antara kontrol diri dan penyesuaian sosial dengan kecanduan *game online* terdapat hubungan yang sangat signifikan dengan nilai Sig sebesar 0,000; ($p < 0,05$).

Kata kunci: kecanduan *game online*, kontrol diri, penyesuaian sosial, remaja

**RELATIONSHIP BETWEEN SELF CONTROL AND SOCIAL
ADJUSTMENT WITH ONLINE GAME ADDICTION ON ADOLESCENT
ONLINE GAME PLAYERS IN CEPU DISTRICT**

Amalia Noor Firdaus¹⁾, Achmad Dwityanto, M.Si, Psikolog²⁾
Amaliafirdaus78@gmail.com¹⁾, Achmad.ums@gmail.com²⁾
Faculty of Psychology, Muhammadiyah University of Surakarta

Abstract

The entertainment and game features presented on the Internet (Interconnection-networkin) are social media and online games. Online games are currently becoming a trend that is much in demand and played by all circles, especially in adolescents. Adolescence is the most problematic period, one of which is the lack of self-control and social adjustment in adolescents which causes teens to vent this by playing online games to excess. The purpose of this study are: 1) to determine the relationship between self-control and social adjustment with online game addiction in adolescent online game players in Cepu District, 2) to find out the effective contribution of self-control and social adjustment to online game addiction, 3) to find out the level of self control, social adjustment, and addiction to online games in teenage online game players. The population of this study is adolescent online game players in 12 gamers communities in Cepu Subdistrict with a total of 116 players. The sampling technique used was purposive sampling, with a sample criteria of adolescents aged 17-22 years, and compressed as many as 83 samples. This research method quantitative research using a scale instrument of self control, social adjustment, and online game addiction. Data analysis in this study used multiple linear regression analysis. From the results of the hypothesis test obtained results with a correlation value of -0.254 with a Sig of 0.010; ($p < 0.05$), which means that self-control variables have a significant negative relationship with online game addiction. The social adjustment variable has a very significant negative relationship with online game addiction with a correlation value of -0.419 with a Sig of 0.000; ($p < 0.05$), and between self-control and social adjustment with online gaming addiction there is a very significant relationship with a Sig value of 0,000; ($p < 0.05$).

Keywords: online game addiction, self control, social adjustment, adolescents