HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi

Oleh:
ANNISA EKO HARTANTI
F 100 120 108

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing

Wisnu Sri Hertinjung,S.Psi, M.si

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

OLEH

ANNISA EKO HARTANTI

F 100 120 108

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Rabu, 23 Desember 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. **Wisnu Sri Hertinjung,S.Psi, M.si** .....
   (Ketua Dewan Penguji)
2. **Siti Nurina Hakim,S.Psi,M.si** .....
   (Anggota I Dewan Penguji)
3. **Permata Ashfi Raihana, S.Psi,M.A.** .....
   (Anggota II Dewan Penguji)

Surakarta, 9 Januari 2021
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan

Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Desember 2020

Penulis

ANNISA EKO HARTANTI

F100120108

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMA NEGERI 1 PLUPUH

Abstrak

Saat ini kecanduan *game online* menjadi hal yang sangat disukai oleh banyak kalangan, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Ada beberapa hal yang mempengaruhi seseorang sangat menyukai *game online*, salah satunya adalah kontrol diri. Seseorang yang mempunyai kontrol diri yang tinggi diharapkan tingkat kecanduan *game online* nya rendah, dan seseorang yang tingkat kontrol dirinya rendah tingkat kecanduan *game online* nya tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: hubungan antara kontrol diri dengan keanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh, tingkat kecanduan *game online* dan tingkat kontrol diri serta beberapa pengaruh lain (sumbangan efektif) kecanduan *game online* terhadap kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan negative antara kecanduan *game online* dan kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Plupuh terdiri dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang berjumlah 43 siswa Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala kontrol diri. Metode analisis data yang digunakan adalah *Pearson Product Moment* dengan bantuan komputer program SPSS for Ms.windows ver 15 . Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) -0,671 dengan p = 0,334 (p>0,05) artinya tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan kontrol diri pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Variable kecanduan *game online* mempunyai rerata empiric (RE) sebesar 76,72 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 72,50 yang artinya kecanduan *game online* tergolong sedang. Variable kontrol diri mempunyai rerata empiric (RE) sebesar 68,89 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti tingkat kontrol diri pada penelitian ini tergolong sedang.

Kata kunci : kontrol diri, kecanduan *game online* siswa

Abstract

Currently online game addiction is very popular with many people, both children, adolescents and adults. There are several things that influence someone to really like online games, one of which is self-control. Someone who has high self-control is expected to have a low level of online game addiction, and someone who has a low level of self-control has a high level of online game addiction. The purpose of this research is to find out: The relationship between self-control and online game addiction in SMA Negeri 1 Plupuh students, the level of online game addiction and the level of self-control as well as several other effects (effective contribution) of online game addiction on self-control in SMA Negeri 1 Plupuh students. This study used a cluster random sampling technique in class XI SMA Negeri 1 Plupuh consisting of 43 students of class XI IPS 1 and XI IPS 2.The

measuring instrument used in this study was the online game addiction scale and the self-control scale. The data analysis method used is Pearson Product Moment with the help of a computer program SPSS for ms windows ver 15. Based on the results of data analysis, the value of the correlation coefficient (r) -0.671 with p = 0.334 (p> 0.05) means that there is no positive relationship between online game addiction and self-control in SMA Negeri 1 Plupuh. The online game addiction variable has an empirical average (RE) of 76.72 and a hypothetical mean (RH) of 72.50 which means that online game addiction is classified as moderate. The self-control variable has an empiric mean (RE) of 68.89 and a hypothetical mean (RH) of 65, which means that the level of self-control in this study is moderate.

Keywords: self-control, students' online game addiction

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informatika yang semakin canggih terutama dibidang internet, memudahkan seseorang bisa mencari segala informasi yang mereka butuhkan baik di bidang kesehatan, pendidikan, pengetahuan atau bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu aplikasi internet yang kini banyak di gemari adalah *game online. Game online* termasuk hiburan untuk menghilangkan penat dari aktivitas yang telah dilakukan, selain itu *game online* juga bisa meningkatkan konsentrasi.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Assiciation (MMA) jumlah pemain game di Indonesia mencapai 60 juta jiwa tahun ini, dan diperkirakan meningkat 100 juta jiwa pada tahun 2020. Hasil dari studi lainnya menunjukkan bahwa mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* nya adalah bermain *game online* (25%). Rata-rata mereka bermain *game* sekitar 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan adalah bersosial media (17%), *streaming* video (12%), *browsing* (10%) dan berbelanja *online* (7%)(Maulida,2018).

Apabila seseorang telah bermain *game online,* mereka lupa akan hal-hal penting yang harus di kerjakan. Berdasarkan penelitian *American Medical Assotiation* (AMA) terjadi pelepasan zat yang mengakibatkan perasaan senang dan juga nyaman ketika bermain *game online.* Hal yang serupa juga muncul ketika seseorang mengkonsumsi narkoba dan ketika menonton film *porno.*

Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan terganggu *psikisnya* seperti kehilangan banyak waktu tidur, kehilangan selera makan, hilangnya semangat dan juga tampak lesu serta emosi nya akan terganggu. Hal ini dibuktikan dari beberapa kejadian yang sering terjadi.4 siswa SMA terjaring oleh satpol PP di Lhoksumawe, Aceh ketika jam pelajaran sekolah. Mereka di tangkap ketika berada di salah satu *cafe* dan menggunakan baju bebas, dan seragam sekolah di sembunyikan di dalam tas (Rizkita, 2019).

Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Ada satu siswa yang menagku bermain *game online* dengan durasi 3 jam ketika hari sekolah dan hampir 7 jam ketika libur sekolah, namun siswa ini menagku bahwa dengan bermain *game online* sama sekali tidak mengganggu tugas sekolahnya dikarenakan tugas sekolah selalu dikerjakan diawal. Dan ada tiga siswa yang bermain *game online* dengan durasi 1-2 jam, dan menagku bahwa dengan bermain *game* menganggu tugas sekolah dan juga tugasnya dirumah sebagai anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan membuktikan bahwa seseorang yang suka bermain *game online* sulit untuk mengontrol dirinya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Shavira,2017) tentang hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya, yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007)**.** menurut Kim dkk (2002), *game online* merupakan permainan dimana terdapat beberapa atau banyak orang bermain di waktu yang sama namun di tempat berbeda dengan menggunakan jaringan komunikasi *online*.

Young (2009) dalam Pande & Marheni kecanduan game online adalalah adanya keterkaitan antara pemain atau *gamer* dengan *game* yang dimainkan. Pemain selalu berfikiran mengenai *game* nya ketika sedang *offline* dan sering berfantasi mengenai bermain game online ketika seharusnya berkonsentrasi pada hal lain. Seseorang yang telah kecanduan game online akan memfokuskan pada

bermain *game online* dan mengabaikan hal yang lain karena *game online* telah menjadi prioritasnya.

Kecanduan *game online* dapat berdampak bagi kesehatan mental yaitu mengurangi stress akibat aktivitas yang terlalu padat, memburuknya finansial dan juga kurangnya kontrol diri. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat Puspita & Mulyana (2013)

Kontrol diri pada setiap orang berbeda. Ada orang yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dan ada juga individu yang mempunyai kontrol diri yang rendah . remaja yang mempunyai kontrol diri yang rendah akan merasa kesulitan dalam mengatur perilakunya, namun sesorang yang memiliki kontrol diri yang baik belum tentu juga mempunyai perilaku yang baik dalam menyikapi kecanduan *game online.*

Papalia (2004) menyebutkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan tingkah laku dengan apa yang dianggap diterima oleh masyarakat. Menurut Averill 1973 (dalam Sarafino,1994) aspek dalam kontrol diri yaitu kontrol perilaku *(behaavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*) dan kontrol pengambilan keputusan (*decission control*).

(APJII,2018) mengungkapkan bahwa durasi penggunaan internet perhari paling besar terletak dalam kurun waktu 1-3 jam atau sebesar 43,89%. Kemudian durasi 4-7 jam sebesar 29,63% dan lebih dari 3 jam sebesar 26,48%. Jenis layanan yang diakses pengguna terbanyak adala aplikasi chatting yakni 89,35%, media sosial 87,13%, mesin pencari 74,84%, melihat gambar/foto 72,79%, lihat video 69,64%, dan sisanya aktivitas berinternet lainnya. Profil pengguna internet ini adalah rentang usia 35-54 tahun sebesar 29,55%, sedangkan usia 13-18 tahun sebesae 16,68%. Kemudian dari sisi pendidikan untuk S2/S3 berjumlah 88,24%. S1/diploma 79,23%, SMA 70,54%, SMP 48,53% dan SD 25,1%, Ssedangkan tidak sekolah 5,45%. Dari hasil survey yang di dapat, tingkat pendidikan SMA mempunyai peran aktiv dalam penggunaan internet sehingga perlunya waktu kontrol diri agar dapat membagi waktunya dengan baik dan tidak menganggu tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat pertanyaan “apakah ada hubungannya antara kontrol diri dengan kecanduan *game online?”*

2. METODE

Metode dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif, yaitu menguji sebuah teori dengan hipotesa analisis data yang berupa angka kemudian diolah dengan metode statistika. Penelitian ini menggunakan tekni korelasi *Product Momment* dari *Pearson.* Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Variabel bebas : kontrol diri

Variabel tergantung : kecanduan *game online*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Plupuh, dengan sampel kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang terdiri dari 43 siswa, yang diambil dengan teknik *non cluster random sampling.*

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan adopsi skala kontrol diri dari Novita(2018) yang terdiri dari 27 aitem yang meliputi 10 aitem *favorable* dan 17 aitem *unfavorable.* Skala ini menggunakan aspek-aspek kontrol diri dari Tangney,Baumister, dan Boone (2014) yaitu *self discipline, deliberate, healthy habits, work ethic* dan *reliability.* Dan kecanduan *game online* diukur menggunkan skala kecanduan *game online* yang diadopsi dari Mulyani (2018) menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* dari Lemmens (2009) yaitu *salience,tolerance, mood modification,relapse,withdral,conflict* dan *problem.*skala ini terdiri dari 30 aitem yang terdiri dari 29 aitem *favorable* dan 1 aitem *unfavorable.*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pelaksanaan analisis data ini dilakukan setelah uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas hubungan. Hal ini dilakukan karena syarat teknik korelasi *product moment* adalah sebaran data variable mempunyai distributor yang normal, antara variable bebas dan variable tergantung mempunyai korelasi

yang linera sehingga perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis.

Uji asumsi dilakukan dalam penelitian ini guna mengetahui terpenuhi atau tidaknya syarat-syarat yang diperlukan oleh suatu data supaya dapat dianalisis. Perhitungan analisis data dilakukan setelah dilakukan uji asumsi dasar. Uji asumsi dasar ini terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini dilakukam dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 15.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah subjek dapat mewakili populasi atau tidak. Data dari variable penelitian diuji normalitas sebarannya dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for social science)* dengan *Kolmogrove-Smirnov Z.* rumus yang digunakan untuk menguji normalitas adalah jika nilai signifikan p>0,05 maka sebaran data tersebut normal, jika signifikan p<0,05 maka sebaran data tersebut tidak normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	**Asym. Sig (2-tailed)**	**Keterangan**
Kontrol Diri	0,638	Normal
Kecanduan Game Online	0,916	Normal

Sumber: Hasil Olahdata, 2020

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 terlihat bahwa nilai *Asym. Sig (2-tailed)* untuk variabel control diri sebesar 0,638 dan untuk variabel kecanduan game *online* sebesar 0,916 dimana kedua hasil tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel control diri dan kecanduan game online memiliki sebaran data yang normal.

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variable bebas (kontrol diri) dan variable tergantung (kecanduan game online) memiliki korelasi yang searah (liniear) atau tidak. Hasil uji liniearitas pada penelitian ini diperoleh nilai F pada *Deviation from linearity* 0,598 dengan signifikansi 0,879, (p>0,05). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa variable bebas (kontrol diri) dan variable tergantung (kecanduan game online) memenuhi sebaran linear.

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada uji asumsi normalitas dan linearitas telah terpenuhi, maka uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari *Pearson*, yaitu mengetahui hubungan antara variable bebas (kontrol diri) dengan variable tergantung (kecanduan game online). Hasil yang diperoleh yaitu koefisien korelasi r sebesar 0,671 dan sig=0,669 dan p>0,05 yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara variable kontrol diri dan kecanduan *game online*, berdasarkan data tersebut maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti tidak diterima atau ditolak.

Tabel 2. kategorisasi Kontrol Diri

Interval skor	Kategorisasi	Rerata empiric	Rerata hipotetik	Frekuensi	Presentase
26 ≤ X < 41,6	Sangat rendah			0	0%
41,6 ≤ X < 57,2	Rendah			4	9,30%
57,2 ≤ X <72,8	Sedang	68,89	65	25	58,13%
72,8 ≤ X < 88,4	Tinggi			12	27,9%
88,4 ≤ X < 104	Sangat tinggi			2	4,65%
Total				43	100%

Berdasarkan kategori skala kontrol diri diketahui terdapat 0% siswa yang kontrol dirinya sangat rendah, 9,3% siswa yang kontrol dirinya rendah, 58,13% siswa yang kontrol diri nya sedang, 27,9% siswa yang kontrol diri nya tinggi dan 4,65% siswa yang kontrol diri nya sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persentase dari jumlah terbanyak berada di posisi sedang.

Tabel 3. Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Interval skor	Kategorisasi	Rerata empiric	Rerata hipotetik	Frekuensi	Presentasi
29 ≤ X < 46,40	Sangat rendah			6	14 %
46,4 ≤ X < 63,80	Rendah			8	19%
63,8 ≤ X < 81,20	Sedang	72,5	76,72	11	25%
81,20 ≤ X < 98,60	Tinggi			9	21%
98,60 ≤ X < 116	Sangat tinggi			9	21%
Total				43	100%

Berdasarkan kategori skala kecanduan *game online* diketahui terdapat 14% siswa yang kecanduan *game online* tergolong sangat rendah, 19% siswa yang kecanduan *game online* tergolong rendah, 25% siswa yang kecanduan *game online* tergolong sedang, 21% siswa yang kecanduan *game online* tergolong tinggi dan 21% siswa yang kecanduan *game online* tergolong sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa presentasi dari jumlah terbanyak berada di posisi sedang.

Tabel 4. Uji Hipotesis *Product Moment*, Sumbangan Efektif, dan Kategorisasi

Uji hipotesis	Variable	Hasil analisis	Keterangan (status)
Korelasi *product moment*	Kontrol diri dan kecanduan *game online*	(rxy) = 0,451 (p) = 76,72	
Sumbangan efektif	Kecanduan *game online* dan kontrol diri	r^2= 0,451 sumbangan efektifitas kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada remaja sebesar 45,1%	Terdapat 54,9% faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *game online*
Kategorisasi	Kontrol diri Kecanduan *game online*	RE =68,89 RH = 65 RE =76,72 RH= 72,50	Sedang Sedang

3.2 Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan teknik analisis korelaso *product* moment dari *Pearso* dan dibantu dengan aplikasi SPSS 15 *FOR WINDOWS* dapat diketahu bahwa nilai koefisien korelasi r sebesar -0,671 dan sig =0,334 : p >0,05. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hipotesis yang diajukan peneliti yaitu ada hubungan negative yang tidak signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* tidak dipengaruhi oleh kontrol diri. Hal tersebut tidak sesuai yang dikemukakan oleh Puspita & Mulyono (2018) berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Merasa bosan ketika berada di rumah ataupun di sekolah. Ketidakmampuan mengatur prioritas. Kurangnya kontrol diri (*self control)* dalam

diri individu. Keinginan yang kuat utuk mendapat nilai yang tinggi dalam suatu permainan. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, Sehingga remaja memiliki alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Adanya harapan dari orang tua yang melambung terhadap anaknya. Sumbangan efektif (SE) kontrol diri terhadap kecanduan *game online* sebebsar 44,9% sehingga 55,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lai. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada 55,1% faktor lain yang berpengaruh terhadap kecanduan *game online*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Handayani,2018) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu sarana, keluarga, dan juga jenis kelamin. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Masya dan Candra pada tahun 2016 terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kontrol dan juga depresi.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Tidak ada hubungan positif antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 1 Plupuh. Tingkat kontrol diri dalam penelitian ini tergolong sedang. Tingkat kecanduan *game online* pada penelitian ini tergolong sedang.

4.2 Saran

Siswa lebih memperkuat kontol dirinya agar tidak mudah terpengaruh untuk bermain *game online*, dan nantinya tidak berpengaruh pada nilai-nilai sekolah serta pekerjaan lain dirumah. Mengadakan kelas bimbingan konseling untuk setiap kelas 1 jam dalam seminggu, supaya siswa juga mendapat pengarahan mengenai hal-hal yang baik dan yang tidak baik. Di harapkan agar guru selalu memantau kegiatan siswa ketika di dalam kelas dan juga memberikan peringatan yang tegas kepada siswa ketika siswa melakukan kesalahan. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan permasalahan ini diharapkan mempertimbangkan variable lain yang belum terdapat pada penelitian ini, lebih menyempurnakan alat ukur yang akan dipakai, memperluas populasi serta memperbanyak sampel.

DAFTAR PUSTAKA

Acocella, J.R., & Calhoun,J.F. (1990). *psychology of adjusment human relationship*.New York:McGraw-Hill

Agoes. D. (2004). *Psikologi perkembangan Remaja*.Bogor:Ghalia Indonesia.

Ameliya, R. S. (2008). *Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online game pada Remaja*. Skripsi (tidak di publikasikan)

APJII, (2018). "buletin APJII: potret zaman now pengguna & perilaku internet indonesia.https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf

Berk, Laura.E. (2008). *infants,children,and adolescent.* Perason Education Inc.

Essau,C.A.(2008).*adolescent addiction:epidemiology, Assesment and treatment*.New York: Elsevier Inc.

Ghufron &risnawati. (2010_. Teori-teori psikologi. Yogyakarta. PT Ar Ruz media.

Kimberly S. Young. (2007). treatment outcomes with internet addicts. *Clinical Director center for internet addiction recovery, 10*, 671-679.

Kim. Hyo-Jun.2002. *improving the vehicle performance with active suspensioon using road-sensing.* elcevier science Ltd.

Lemmens,J.S.,Valkenburg,P.M.,&Peter,J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adoossence. *Media psychology,12(1)*,77-95

Maulida,.(2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*.diakses tanggal 28 september 2019, https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A.

Meyriana, A.(20 Desember 2017). Bahaya Candu Gim Online. diunduh dari *http://news.liputan6.com/read/3201814/bahaya-candu-gim-online.*

http://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1521

Meyriana, A., & Siregar, E. (2017). Bahaya Candu Game Online. Diperoleh Tanggal 02 Januari 2018, dari http;//http://www.liputan6.com/news/read/3201814/bahaya-Candu-Gim

Mulyani D.Retno (2018). *Hubungan antara Depresi dan Kecanduan Online Game pada Mahasiswa di Yogyakarta.* Skripsi (tidak dipublikasikan)

Putri R, Novita (2018). *Hubungan antara Self Control dengan Intensitas Bermain Game Online pada Usia Anak Sekolah*.skripsi (tidak dipublikasikan)

Rini,A.2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*.Jakarta:Pustaka mina.

Rizkita,.(2019). *Bolos skolah, satpol PP ciduk empat siswa sedang main game di lhokseumawe*. Diakses 30 september 2019. https://beritakini.co/news/bolos-sekolah-satpol-pp-ciduk-empat-siswa-sedang-main-game-di-lhokseumawe/index.html

sarafino,E.P.(1994).Healt Psychology:Biopsychososial Interaction (4th ed). New York : John Wiley and sons.

Shavira, T. A. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. character : jurnal penelitian *psikologi*, 5 (1).

Tangney, J. P., Baumiester, R. F., & Boone, A. L. 2004. High Self Control Predicts Good Adjusment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*.72 (2), 271-322.

Tayubi,K. (30 Agustus 2016).asyik main *game online* belasan pelajar terjaring azia.diunduh dari http://jateng.metrotvnews.com/peristiwa/zNPo9DVK-asyik-main-game-online-belasan-pelajar-terjaring-razia

Young,K.(1998).Caught in the net :*How to Recognize the Signs OF Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*.New York,NY:Willey.

Young, Pitsner, O'Mara, & Buchanan. (1998). *What Is Internet Addiction?*. hhtp://www.netaddiction.com/whatis.htm.[online : 3 April 2010].