

**Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada
Remaja yang Bermain di Internet Cafe Poseidon Surakarta**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh

Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh :

Faiqur Rijal Hammam

F100200107

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2024

**Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada
Remaja yang Bermain di Internet Cafe Poseidon Surakarta**

SKRIPSI

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

Diajukan oleh:

Faiqur Rijal Hammam

F100200107

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada
Remaja yang Bermain di Internet Cafe Poseidon Surakarta**

Oleh :

Faiqur Rijal Hammam

F 100 200 107

Telah disetujui untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Setiyo Purwanto, S.Psi., M.Si., Psikolog

NIK.NIDN: 878 / 0625107401

1 Agustus 2024

**Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada
Remaja Yang Bermain Di Internet Cafe Poseidon Surakarta**

Yang diajukan oleh :

Faiqur Rijal Hammam

F 100 200 107

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

21 Agustus 2024

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua Sidang

Setivo Purwanto, S.Psi., M.Si., Psikolog

Penguji I

Dr. Siti Nurina Hakim, S.Psi., M.Si., Psikolog

Penguji II

Aad Satria Permadi, S.Psi., M.A., Ph.D.



Surakarta, 21 Agustus 2024

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan,

Prof. Taufik, S.Psi., M.Si., Ph.D



NIK.NIDN: 799 / 0629037401

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Faiqur Rijal Hammam

NIM : F 100 200 107

Fakultas : Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Di Internet Cafe Poseidon Surakarta

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 hasil karya ini adalah benar-benar karya saya pribadi, 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.

Kata-kata diatas adalah contoh dari pernyataan, dapat diubah sesuai dengan tidak mengurangi makna yang terkandung di dalamnya. Tandatangan disurat pernyataan ini dibubuhkan diatas materai 6000.

Yang Menyatakan

METRAL TEMPEL
10000
BBBAAKX828531210

Suarakrata, 29 Juni 2024

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrahmanirrahim. Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, karunia dan kemudahan yang diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi ini. Doa dan salam kami panjatkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabat, keluarga, pengikut dan penerusnya yang telah membebaskan kita dari zaman jahiliah hingga saat ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi dari Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, antara lain doa, dorongan, kemudahan, serta kritik dan saran dari para kerabat penulis. Untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang selalu mempermudah dan mengabulkan doa-doa penulis.
2. Orang tua penulis bapak Herhardana dan Ibu Yekti terima kasih atas cinta, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas yang telah mereka berikan selama proses penelitian ini. Doa dan semangat yang terus mengalir dari kalian adalah sumber inspirasi yang tak ternilai bagi saya.
3. Bapak Prof. Taufik Kasturi, S.Psi., M.Si., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Setiyo Purwanto, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing penulis, penyelesaian skripsi ini tidak akan mungkin terjadi tanpa bimbingan serta dukungan dari beliau, tanpa bantuan tersebut penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan tepat waktu.
5. Ibu Dr. Lisnawati Ruhaena, S.Psi, M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik.
6. Seluruh Dosen, Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan, semoga selalu diberikan keberkahan.
7. Kakak penulis Shinu dan adik penulis Rere saudara yang mendukung penulis dan menjadi tempat untuk bercerita dan orang terdekat penulis Rizaldi selaku partner yang memberi dukungan moral, menemani penulis, menjadi pengingat dan menjadi pendengar yang baik dalam mendengarkan keluh kesah penulis dari awal hingga akhir skripsi ini.

8. Keluarga penulis “OESTAD 20” terimakasih yang luar biasa atas kebersamaan kita selama ini, tanpa inspirasi, dorongan, dan dukungan yang telah kalian berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini. Terimakasih telah menjadi bagian dari keluarga selama berkuliah dari semester 1 sampai seterusnya.
9. Sahabatku selama penulis berkuliah yang belum disebutkan, terimakasih atas kebersamaannya selama berkuliah.
10. Seluruh subjek penelitian yang telah membantu dan memberikan partisipasinya dalam penulisan skripsi ini.
11. Diri sendiri yaitu penulis yang tetap teguh dan gigih dalam meniti setiap langkah perjalanan ini untuk terus semangat dan pantang menyerah dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini ada dari segala keterbatasan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mohon maaf apabila ada kekurangan. Akhir kata penulis berharap penulisan skripsi ini dapat bermanfaat.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
Abstrak	xii
Abstract	xiii
PENDAHULUAN	1
METODE PENELITIAN.....	9
Identifikasi dan Definisi Operasional.....	9
Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	9
Metode dan Alat Pengumpulan Data	10
Validitas dan Reliabilitas Instrumen	12
Metode Analisis Data	13
HASIL.....	15
Uji Normalitas	15
Uji Linieritas	16
Uji multikolinearitas.....	17
Uji Heterosekdalitas	17
Uji F Untuk Hipotesis Mayor.....	18
Uji t Untuk Hipotesis Minor.....	19
Sumbangan Efektif.....	21
PEMBAHASAN.....	23
KESIMPULAN.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blueprint Kecanduan Game Online	10
Tabel 2. <i>Blueprint</i> Kontrol Diri	11
Tabel 3. <i>Blueprint</i> Konformitas	12
Tabel 4. Demografi Subjek	15
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas	16
Tabel 6. Uji Linearitas	16
Tabel 7. Uji Multikolinearitas	17
Tabel 8. Uji F	19
Tabel 9. Uji Hipotesis Minor	19
Tabel 10. Kategorisasi Kecanduan Game Online	20
Tabel 11. Kategorisasi Kontrol Diri.....	20
Tabel 12. Kategorisasi Konformitas	21
Tabel 13. Sumbangan Efektif	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Uji Heteroskedastisitas.....18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Blueprint / Rancangan Skala	29
Lampiran 2. Skala Sebelum Divalidasi.....	30
Lampiran 3. Perhitungan Uji Validitas	39
Lampiran 4. Skala Sesudah Divalidasi	43
Lampiran 5. Perhitungan Uji Reliabilitas	49
Lampiran 6. Hasil Olah Data Uji Asumsi dan Uji Hipotesis.....	49
Lampiran 7. Kategorisasi Data Hasil Penelitian	54
Lampiran 8. Informant Consent (IC)	59
Lampiran 9. Bukti Fisik dan Bukti Analisis Data.....	60
Lampiran 10. Surat Bukti Uji Turnitin	61
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian	62

**Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Kecanduan Game Online pada
Remaja yang Bermain di Internet Cafe Poseidon Surakarta**

Faiqur Rijal Hammam¹, Setiyo Purwantoi²

rijalhammam@gmail.com¹, sp239@ums.ac.id²

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta¹²

Abstrak

Perkembangan game yang sebelumnya hanya dapat dimainkan secara *offline* mengalami transformasi yang signifikan. Mendefinisikan kecanduan game *online* sebagai perilaku berlebihan dalam interaksi manusia dan mesin, seperti bermain game *online*. Adapun beberapa factor yang mmpengaruhi kecanduan game seperti kontrol diri, konformitas. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami korelasi antara tingkat kontrol diri dan tingkat konformitas pada remaja yang tengah mengalami kecanduan permainan daring di lingkungan Internet Cafe Poseidon Solo. Hipotesis mayor pada penelitian ini adalah terdapat korelasi antara Kontrol diri dan Konformitas terhadap kecanduan bermain game pada remaja. Kemudian hipotesis minor pada penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecanduan game *online* Terdapat hubungan positif antara konformitas terhadap kecanduan game *online*. Penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini adalah remaja yang bermain game di Internet Cafe Poseidon Surakar. Sampel penelitian ini adalah 100 remaja yang bermain game di Internet Cafe Poseidon Surakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah *incidental sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala kontrol diri, skala konformitas dan skala Kecanduan Game. Metode analisis data yang digunakan adalah regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat signifikan kontrol diri dan konformitas terhadap kecanduan game ($F=37.938$; $p = 0,000$; $p < 0,01$). Terdapat pengaruh negatif sangat signifikan kontrol diri terhadap kecanduan game ($t = -5,235$; $p = 0,000$; $p < 0,01$). Terdapat pengaruh positif sangat signifikan konformitas terhadap kecanduan game ($t = 3.623$; $p=0,000$; $p < 0,01$). Tingkat kecanduan game member internet cafe Poseidon tinggi, tingkat kontrol diri pada member internet cafe Poseidon tergolong rendah, dan tingkat konformita pada member internet cafe Poseidon tergolong sangat tinggi. Sumbangan efektif sebesar 43,9% dengan rincian kontrol diri berpengaruh lebih besar yaitu 27,27 % dan konformitas berpengaruh 16,59 %.

Kata kunci: game *online*, kecanduan game, konformitas, kontrol diri.

The Influence of Self-Control and Conformity on Online Game Addiction in Adolescents Who Play at Poseidon Internet Cafe Surakarta

Faiqur Rijal Hammam¹, Setiyo Purwanto²

rijalhammam@gmail.com¹, sp239@ums.ac.id²

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstract

The development of games that previously could only be played offline has undergone a significant transformation. Defines online gaming addiction as excessive behavior in human-machine interactions, such as playing online games. There are several factors that influence game addiction, such as self-control and conformity. This research aims to explore the correlation between the level of self-control and the level of conformity in teenagers who are addicted to online games in the Poseidon Solo Internet Cafe environment. The major hypothesis in this research is that there is a correlation between self-control and conformity on gaming addiction in adolescents. Then the minor hypothesis in this research is that there is a negative relationship between self-control and online game addiction. There is a positive relationship between conformity and online game addiction. This research uses quantitative correlational. The population of this study were teenagers who played games at the Poseidon Surakar Internet Cafe. The sample for this research was 100 teenagers who played games at the Poseidon Surakarta Internet Cafe. The sampling technique used is incidental sampling. The data collection method uses a self-control scale, conformity scale and Game Addiction scale. The data analysis method used is multiple regression. The results showed that there was a very significant influence of self-control and conformity on game addiction ($F=37.938$; $p = 0.000$; $p < 0.01$). There is a very significant negative effect of self-control on game addiction ($t= -5.235$; $p = 0.000$; $p < 0.01$). There is a very significant positive effect of conformity on game addiction ($t = 3.623$; $p = 0.000$; $p < 0.01$). The level of game addiction among Poseidon internet cafe members is high, the level of self-control among Poseidon internet cafe members is low, and the level of conformity among Poseidon internet cafe members is very high. The effective contribution was 43.9%, with details of self-control having a greater influence, namely 27.27% and conformity having an influence of 16.59%.

Keywords: *online games, game addiction, conformity, self-control.*