

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

OLEH :

ANDHIKA GAMALIEL TARIGAN

198600206



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN**

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 9/10/24

Access From (repository.uma.ac.id)9/10/24

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area



OLEH :

ANDHIKA GAMALIEL TARIGAN

198600206

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 9/10/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area


Access From (repository.uma.ac.id)9/10/24

HALAMAN PENGESAHAN

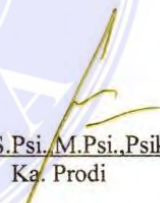
Judul Skripsi : Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online' pada Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Nama : Andhika Gamaliel Tarigan
NPM : 198600206
Fakultas : Psikologi

Disetujui oleh
Komisi Pembimbing


Dr. Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Pembimbing


Dr. Siti Aisyah, M.Psi., Psikolog
Dekan

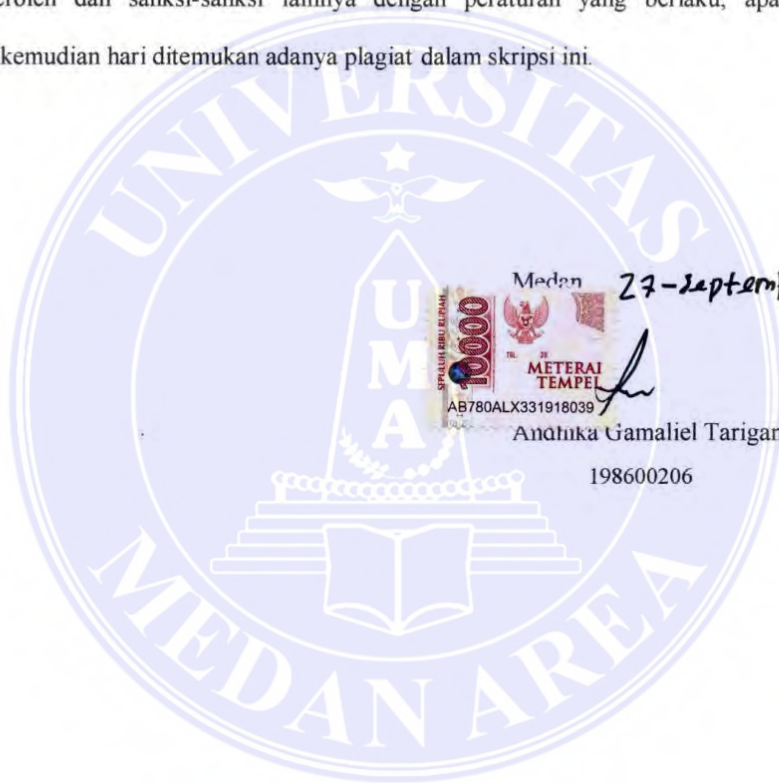

Faadhil, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Ka. Prodi

Tanggal disetujui :

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi iniyang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Andhika Gamaliel Tarigan

198600206

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andhika Gamaliel Tarigan

NPM : 198600206

Program Studi : Ilmu Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 27 September 2024



(Andhika Gamaliel Tarigan)

ABSTRAK

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA

Oleh :

Andhika Gamaliel Tarigan

198600206

Email : andikagamaliel18@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada mahasiswa. Sampel dalam penelitian berjumlah 130 orang, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan model skala likert, yaitu skala kontrol diri dan skala kecanduan game online. Hasil uji hipotesis regresi linear sederhana diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,753, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online adalah sebesar 75,3%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kontrol diri dapat mempengaruhi kecanduan game online. Hasil analisis data mean hipotetik dan mean empirik dengan dibuktikan dari kurva normal variabel kontrol diri dapat terlihat kontrol diri mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area tergolong tinggi dimana mean hipotetik (67,5) < mean empirik (68,36) dan selisihnya melebihi nilai bilangan satu SD (8,951). Untuk kurva normal variabel kecanduan game online terlihat bahwa kecanduan game online pada mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area tergolong rendah dimana nilai mean hipotetik (77,5) < mean empirik (71,92) selisihnya melebihi nilai bilangan satu SD (23,193). Dari hasil ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi kontrol diri pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, maka semakin rendah kecanduan game online yang dialami oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Kata Kunci : Kontrol Diri, Kecanduan Game Online

ABSTRACT

THE EFFECT OF SELF-CONTROL ON ONLINE GAME ADDICTION OF STUDENTS AT THE FACULTY OF PSYCHOLOGY, UNIVERSITY OF MEDAN AREA

By:

Andhika Gamaliel Tarigan

198600206

Email : andikagamaliel18@gmail.com

This study aimed to know the effect of self-control on online game addiction in college students. The sample in the study amounted to 130 people, with purposive sampling technique. Data collection used a Likert scale model, namely the self-control scale and the online game addiction scale. The results of the simple linear regression hypothesis test obtained the coefficient of determination (R^2) of 0.753, which implies that the effect of self-control on online game addiction was 75.3%. Based on the results of this study, it could be concluded that self-control could affect online game addiction. The results of data analysis of the hypothetical mean and empirical mean as evidenced from the normal curve of the self-control variable could be seen that the self-control of students of the Faculty of Psychology, University of Medan Area was high where the hypothetical mean (67.5) < empirical mean (68.36) and the difference exceeds the value of one SD (8.951). For the normal curve of the online game addiction variable, it could be seen that online game addiction in students at the Faculty of Psychology, University of Medan Area was classified as low where the hypothetical mean (77.5) < empirical mean (71.92) and the difference exceeds the value of one SD (23.193). From these results, it can be concluded that the higher the self-control in students of the Faculty of Psychology, University of Medan Area, the lower the online game addiction experienced by students of the Faculty of Psychology, University of Medan Area.

Keywords: Self-Control, Online Game Addiction.



26/24
09

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan pada tanggal 18 Mei tahun 2001 dari bapak Selamat Tarigan dan ibu Ellysa Reyna. Penulis merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara. Pada tahun 2019 penulis lulus dari SMAS Angkasa Lanud Swondo Medan dan tahun itu pula penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Selama mengikuti perkuliahan, penulis berkesempatan untuk mengikuti program Kampus Mengajar dari Kemendikbud yang berlangsung kurang lebih selama lima bulan di SD Methodis 4 Medan.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di Fakultas Psikologi di Universitas Medan Area” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing atas bimbingannya selama ini. Teruntuk teman-teman mahasiswa terima kasih telah meluangkan waktu untuk membantu penulis melaksanakan penelitian. Kepada keluarga penulis, terima kasih atas segala doa dan perhatiannya. Kepada sahabat-sahabat penulis Pojan, Adrak, Very, Fahmi, Jihan, Ine, Audi, Indrik terima kasih karena saling memberi dukungan.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan saran yang bersifat mendidik serta membangun sehingga skripsi penelitian ini bisa menjadi lebih baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Hipotesis	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kecanduan Game Onlin.....	15
2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online	15
2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online	16
2.1.3 Aspek-aspek Kecanduan Game Online	26
2.2 Kontrol Diri.....	28
2.2.1 Pengertian Kontrol Diri	28
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol Diri.....	30
2.2.3 Aspek-aspek <i>self control</i>	33
2.3 Pengaruh Self Control Dengan Addiction Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area	36
2.4 Kerangka Konseptual	38

BAB III.....	39
METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.2 Bahan dan Alat.....	39
3.3 Metodelogi Penelitian.....	40
3.3.1 Kecanduan Game Online.....	40
3.3.2 Kontrol Diri.....	41
3.4 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	41
3.4.1 Populasi Penelitian.....	41
3.4.2 Sampel Penelitian.....	42
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	42
3.5 Persiapan Penelitian.....	43
3.5.1 Persiapan Alat Ukur.....	44
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian.....	46
3.5.3 Uji Validitas Alat dan Reliabilitas Alat Ukur.....	47
3.5.4 Metode Alat Ukur.....	47
BAB IV.....	49
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	49
4.1.2 Uji Asumsi.....	50
4.1.3 Hasil Perhitungan Hipotesis.....	53
4.1.4 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik Kontrol Diri	53
4.2 Pembahasan.....	57
BAB V.....	62
SIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blue Print Kontrol Diri Sebelum Uji Coba.....	44
Tabel 2. Blue Print Kecanduan Game Online Sebelum Uji Coba.....	45
Tabel 3. Distribusi Butir Item Skala Kontrol Diri Setelah di Uji Coba	49
Tabel 4. Distribusi Butir Item Skala Kecanduan Game Online Setelah di Uji Coba	50
Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	51
Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Linearitas	52
Tabel 7. Hasil Analisis Uji Hipotesis Regresi	53
Tabel 8. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kurva Normal Variabel Kontrol Diri.	55
Gambar 2. Kurva Normal Variabel Kecanduan Game Online.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	71
Lampiran 2	73
Lampiran 3	76
Lampiran 4	98
Lampiran 5	102
Lampiran 6	105
Lampiran 7	107



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet sendiri. Mulai dari jejaring sosial, browsing, instant messaging, mendapatkan berita terkini, jual beli, video streaming, bahkan untuk bermain game.

Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol permainan video, tetapi game selalu menggunakan teknologi apa pun yang digunakan saat ini. Pertumbuhan game online mencerminkan perluasan keseluruhan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke Internet dan pertumbuhan akses Internet itu sendiri. Kesempurnaan teknologi grafis pada game online menjadi daya tarik terbesar bagi para pemainnya. Dalam game online, pemain tidak harus mengikuti aturan dunia nyata, Karena pemain bisa berubah menjadi sosok yang kuat, kapan saja memenangkan permainan dan pilih karakter tertentu yang berbeda dari diri Anda dan menjadi karakter itu sendiri. Oleh karena itu, umumnya sulit bagi pemain untuk meninggalkan komputernya. Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata game online mulai dianggap sesuatu yang kecanduan.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan *smart phone*, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer ataupun *smart phone* itu sendiri, istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau *smart phone* seperti

android. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara - negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia mulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia menurut Liga game dalam ,game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Banyak Game Online di Indonesia yang berkembang pesat dari Game online PC seperti Dota 2, Point Blank, Call Of Duty, dan lain-lain. lalu ada juga Game Online Mobile seperti Clash Of Clans, Mobile Legends, Arena Of Valor, PUBGM.(kompasiana, n.d.)

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2017, jumlah pemain game khususnya game mobile di Indonesia mencapai 60 juta dan jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui smartphone yaitu bermain game (25%). Mereka rata-rata bermain game mobile dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan smartphone yaitu bersosial media (17%), streaming video (12%), browsing (10%), hingga berbelanja online (7%). Ditinjau dari sisi usia menunjukkan bahwa seperempat dari jumlah total pemain game online memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing 27%. 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna smartphone dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan game mobile dengan persentase 17% dari basis pemain game di Indonesia (Maulida, 2018).

Para pemain game online sering kali lupa diri karena keasikan bermain game online sehingga membuat dirinya sangat sering bermain game online, banyak

faktor yang membuat parapemain game online atau sering disebut sebagai *gamers*. Banyak *gamers* berasal dari lingkungan yang penuh dengan tekan dan membuat mereka melarikan diri ke dunia game online. Banyak gamers mendapatkan komunitas online, dan game online telah menjadi bentuk aktivitas sosial di luar game.

Pada zaman sekarang banyak mahasiswa yang lebih memilih bermain game online dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungannya dan melalui bantuan teknologi mahasiswa bisa bermain tanpa bertatap muka. Game online disukai banyak orang mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa. Fenomena bermain game online di kalangan remaja harus diperhatikan, dan game online tengah populer di kalangan mahasiswa karena dari pihak developernya telah memberi ruang kepada setiap pemainnya agar bisa mengikuti ajang *tournament*. Mahasiswa banyak yang mengikuti gelaran *tournament* yang di buat oleh developernya yang berpengaruh terhadap kedisiplinan mahasiswa. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini Game online bisa di akses di mana saja, melalui PC (Personal Computer), PS (PlayStation) dan *Handphone*. Game online tidak dimainkan di kalangan lelaki saja melainkan perempuan juga bermain Game Online.

Akan tetapi bermain game online banyak dilakukan secara berlebihan dari segi intensitas waktu dan bahkan sudah menjadi kewajiban bagi beberapa orang dan pada akhirnya menjadi kecanduan. Para pemain game online yang berlebihan menurut ahli klinis sering disebut dengan kecanduan game online atau *Online Gaming Addiction*.

Online Gaming Addiction atau kecanduan bermain game online adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya (Young, 2009). Kecanduan game online terhadap seseorang dipengaruhi oleh ada beberapa faktor, antara lain rendah akan penghargaan diri dan penilaian diri yang rendah, kurangnya keterampilan komunikasi, pelarian dari dunia nyata dan kehidupan sosial, dan terseret ke dalam permainan sebagai akibat dari aktivitas di masyarakat yang sulit. Dunia maya untuk mengkompensasi masalah yang dihadapi di dunia nyata.

Kecanduan terhadap game online ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu. Tingginya intensitas bermain game online di Indonesia membuat para pemainnya menjadi pecandu game online dan mengabaikan serta melupakan kegiatannya sehari-hari guna dapat bermain game secara terus menerus.

Kecanduan game online merupakan sebuah gangguan yang kerap kali diremehkan. Padahal, gangguan ini termasuk gangguan yang sering terjadi dan tidak secara khusus menyerang usia tertentu saja, Kecanduan game online juga memicu tindakan kriminal, pernah dilaporkan sebuah kasus yang melibatkan 2 remaja melakukan pencurian di sebuah ruko dan mengambil barang-barang seperti tabung gas, puluhan rokok, speaker dan tabungan pemilik ruko tersebut. Dikutip dari (Ramadhan, 2022).

Para gamers mampu berlama-lama duduk demi memainkan game tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Tercatat ada beberapa kasus,

terdapat beberapa gamers yang kecanduan dengan game online yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain game online dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah menjadi kewajibannya bahkan sampai meninggalkan pekerjaannya hanya demi game online. Karena dalam pikiran para gamers hanya ada main, main dan main saja dan memikirkan strategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan game online.

Kecanduan game online dapat memiliki dampak yang cukup serius. Berdasarkan berita yang dikutip dari Merahputih.com “seorang remaja berusia 18 tahun dari india meninggal dunia setelah bermain game online dengan durasi waktu 40 jam berturut-turut. Remaja 19 tahun yang terserang stroke akibat bermain game online PUBG secara berlebihan, menurut keterangan dokter yang memeriksa remaja tersebut mengatakan bahwa stroke terjadi karena gumpalan darah terbentuk di otaknya, sehingga sejumlah anggota tubuhnya tak berfungsi dengan baik lalu terkena stroke. Remaja tersebut juga mengalami kekurangan berat badan akut, nutrisi yang buruk hingga mengalami dehidrasi dan stress akibat kompetisi yang terjadi pada game PUBG. Ibu dari remaja tersebut mengatakan bahwa anaknya bermain mulai dari pukul 9 malam hingga pukul 4 pagi” (R.suryo P, 2019)

Kecanduan bermain game online juga membuat mahasiswa terancam di DO, berdasarkan berita yang dikutip dari News Okezone.com, “Ada orang tua yang datang ke klinik RSCM khusus adiksi karena anaknya sudah mau di-DO (Drop Out) dari universitasnya di Purwokerto. Anak kecanduan game online, jam 1, 2 pagi masih online. Tidak mau mandi, sampai pispot dibawa masuk ke kamar karena tidak mau ke kamar mandi, ia tidak mau meninggalkan game-nya, jadi dibawa

kemari." (Okezone, 2019)

Menurut Aji dalam (sepriyeni, zulhaini, 2021) game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphne bahkan ditablet sekalipun. Asal perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan. Game online sebenarnya tidak harus terkoneksi dengan internet, game online bisa terhubung dalam suatu jaringan lokal saja. Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya menurut (Peralta-argomeda et al., 2016): Shooter game, Adventure game, Action Game, Role Playing game, Real Time Strategi, Simulation, Society game, Browser game, Music/Dance game, Cross-Platform game.

Salah satu komponen yang dapat menyatakan bahwa seorang mengalami kecanduan online game yaitu withdrawal symptoms. Withdrawl symptoms adalah perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan berpengaruh pada fisik (seperti pusing, insomnia) maupun psikis (seperti cemas, mudah marah). Kecanduan game online adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari game online dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari .kecanduan game ditandai dengan pemain bermain game secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Rahayuningrum et al., 2019)

Smart dalam (Irawan & Siska W., 2021) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang

bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain game online adalah sebagai berikut : Kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol diri, lingkungan, pola asuh.

Lamanya seseorang bermain game online dapat di lihat motif-motif yang dimilikinya seperti informasi/pengetahuan (motivasi kognitif), motivasi kepuasan/kesenangan emosional (motivasi emosional), motivasi memperkuat keyakinan (Motivasi Integrasi Pribadi), motivasi bersosialisasi (Motivasi Integrasi Sosial) dan melepaskan escape from tension/problem (motivasi untuk melepaskan ketegangan) semakin kuat motivasi pemain, semakin banyak waktu yang mereka miliki digunakan untuk bermain game online, maka anda bisa menuju tanda-tanda kecanduan (Putri, 2012)

Dengan kata lain bermain game ternyata ada kemungkinan besar kehilangan uang, selain tidak hanya waktu, tapi juga materi. Menurut beberapa penelitian, anak-anak dan remaja yang kecanduan game biasanya adalah individu yang sangat cerdas, termotivasi, dan berorientasi pada disiplin. Tapi itu semua tergantung mahasiswa itu sendiri, dan jika anda mengatur waktu dengan baik, disiplin dalam perkuliahan tidak akan turun.

Menurut Smart dalam (Prasetiawan, 2016) pengaruh negatif pemanfaatan internet perlu diminimalisir. Ciri-ciri seorang anak yang sudah kecanduan internet umumnya antara lain : merasa terikat dengan game online, memainkan game online dengan lama waktu lebih dari 14 jam per minggu, merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat, merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online, berbohong pada anggota keluarga, terapis atau orang lain

untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan game online, bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan.

Gangguan permainan adalah istilah International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11) untuk perilaku bermain game (“game digital” atau “video game”) yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game dan peningkatan prioritas dalam bermain didefinisikan sebagai pola dari sejauh mana game lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas sehari-hari lainnya, game lebih diutamakan daripada aktivitas lain dan kelanjutan atau eskalasi game meskipun ada konsekuensi negatif. Untuk dapat didiagnosis dengan gangguan bermain game, pola perilaku harus cukup parah untuk menyebabkan gangguan yang signifikan pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau fungsi penting lainnya, biasanya terbukti setidaknya selama 12 bulan. Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD) adalah dasar untuk mengidentifikasi tren dan statistik kesehatan global dan merupakan standar internasional untuk melaporkan penyakit dan kondisi kesehatan.

Mengingat kecanduan game online dapat menyebabkan orang meninggal dunia dan banyak mahasiswa mengabaikan hal-hal tersebut membuat penulis tertarik untuk melakukan riset tentang kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area terkait bagaimana bermain game online yang berlebihan kurang baik dapat berdampak buruk terhadap kesehatan fisik ataupun sebaliknya.

Seperti fenomena yang dilihat oleh peneliti di lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, adanya suatu kondisi dimana mahasiswa sering sekali bermain game online pada saat perkuliahan berlangsung dan mahasiswa sering kali

menunda-nunda tugas yang di berikan oleh dosen karena sering kali bermain game yang membuat mahasiswa tersebut lupa waktu dan menjadi kan dirinya tertutup dan menjauh dari lingkungan, yang menyebabkan perubahan fisik seperti turunnya berat badan yang berlebihan, pusing dan membuat mata menjadi berkunang-kunang dan juga membuat mata minus. Fenomena tersebut menunjukkan adanya perubahan-perubahan fisik dan perilaku yang dialami oleh mahasiswa pada saat bermain game online yang berlebihan, Perubahan fisik dan perilaku yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area menunjukkan adanya gejala-gejala kecanduan game online yang dialami oleh para mahasiswa. Fenomena ini diketahui oleh peneliti dari hasil survey yang dilakukan di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan kuisisioner berdasarkan fenomena-fenomena yang peneliti lihat di lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan fenomena tersebut di lampirkan berbentuk pernyataan-pernyataan melalui *google forms* dan didapatkan 40 responden dari mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Berdasarkan hasil dari seluruh responden tersebut didapati beberapa pernyataan yang memiliki persentasi diatas 50% yaitu; lamanya bermain game online mendapat 88% dari 40 responden, merasakan penurunan berat badan dan mata berkunang-kunang mendapat persentasi 82% dari 40 responden, meninggalkan jam perkuliahan dan menunda-nunda tugas yang diberikan dosen kondisi ini mendapat persentase 80% dari 40 responden, mengurangi stres terhadap lingkungan dengan bermain game online mendapat persentase 72% dari 40 responden, kondisi lain juga didapat ketika waktu bermain yang lebih dari pada jam tidur yang perubahan fisik

yang muncul adalah berkeringat berlebihan dengan jantung berdebar kencang mendapat persentase 76% dari 40 responden.

Berdasarkan dari beberapa persentase diatas 50% ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area sering bermain game online yang berlebihan yang membuat perubahan perilaku dan fisik yang signifikan. Beberapa gejala ini terjadi karena kurangnya kontrol diri pada mahasiswa.

Smart dalam (Irawan & Siska W., 2021), mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain game online adalah sebagai berikut : kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol diri, kurang kegiatan, lingkungan, pola asuh. Dalam faktor kecanduan bermain game online adanya faktor kurangnya kontrol diri.

Salah satu penyebab individu mengalami kecanduan disebabkan adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, sehingga kontrol diri mempengaruhi perilaku penundaan terhadap tugas-tugas oleh mahasiswa, sehingga mengakibatkan penurunan prestasi individu tersebut. Kontrol diri adalah unsur yang penting untuk dapat terlepas dari kecanduan tersebut (Papalia et al., 2004) menyebutkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan tingkah laku dengan apa yang dianggap diterima secara sosial oleh masyarakat. Sejalan dengan (Borba, 2008) yang mengatakan kontrol diri adalah kemampuan mengendalikan perasaan, pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun luar sehingga seseorang mampu bertindak dengan benar. Chaplin

2001 berpendapat bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk membimbing ringkah laku sendiri yaitu kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangai implus-implus atau tingkah laku implusif.

Ketagihan akan game online ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu. Tingginya intensitas bermain game online di Indonesia membuat para pemainnya menjadi pecandu game online dan mengabaikan serta melupakan kegiatannya sehari-hari guna dapat bermain game secara terus menerus (Wibowo & Kurniawan, 2021).

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan di fakultas Psikologi Universitas Medan Area saya melihat beberapa mahasiswa mengalami sebagian besar mahasiswa kecanduan (addict game online) dan kurangnya kontrol diri (self control) dalam memahami mata pelajaran dan membagi waktu antara perkuliahan dan bermain game dan karena ada beberapa mahasiswa bermain game saat pelajaran berlangsung dan karena terlalu kecanduan bermain game sampai mahasiswa tersebut kurangnya tidur dan tidak sempat mengerjakan tugas, terkadang sampai tidak masuk kuliah. Berdasarkan adanya fenomena tersebut maka peneliti melakukan wawancara kepada tiga mahasiswa di fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Adapun hasil wawancara dari tiga narasumber dapat disimpulkan bahwa setiap narasumber memiliki kecanduan game online yang dimana mereka bermain game online tidak memikirkan tempat dan waktu, menurut salah satu narasumber ia mengakui bahwasannya sangat sulit untuk mengontrol keinginan untuk bermain game online dan mereka juga mengatakan mereka sering sekali tertinggal mata kuliah dan tidak mengerjakan tugas perkuliahan dan salah satu

narasumber juga mengatakan ia sampai lupa waktu untuk makan karena keasikkan bermain game online.

Hal ini membuat yakin peneliti bahwa kemampuan mengontrol diri memungkinkan seseorang untuk berperilaku lebih terarah dan dapat menyalurkan dorongan dari dalam dirinya secara benar dan tidak menyimpang. Dalam kaitan dengan kecanduan game online, kemampuan mengontrol diri dapat membantu mahasiswa mengendalikan diri dan mengatur perilakunya sehingga mencegahnya dari kecanduan game online.

Berdasarkan dari fenomena yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan hasil penjelasan latar belakang, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online sehingga dapat diketahui hubungan antara kedua variabel tersebut. Maka dari itu untuk lokasi penelitian, penulis mengambil lokasi di Universitas Medan Area. Oleh karenanya, penelitian ini berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area”.

Dari fenomena yang terjadi pada mahasiswa Fakultas Psikologi di Universitas Medan Area dan hasil penjelasan latar belakang, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang pengaruh *self control* terhadap *addiction game online* pada mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan alasan pemilihan judul yang telah diuraikan diatas, maka rumusan dari penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh *Self control* terhadap *Addiction Game Online* pada Mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Medan Area?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka dapat diperoleh tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana gambaran secara umum pengaruh *Self Control* terhadap *Addiction Game Online* pada Mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

1.4 Hipotesis

Dari tinjauan teori di atas dan berdasarkan uraian permasalahan yang dikemukakan, maka dapat dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut : ada pengaruh *negatif* Kontrol diri terhadap Kecanduan bermain *game online* Dengan asumsi Semakin rendah Kontrol diri maka semakin tinggi Kecanduan bermain *game online*, begitu juga sebaliknya semakin tinggi Kontrol diri maka semakin rendah Kecanduan bermain *game online* Mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan subangan bagi pengembangan ilmu Psikologi, yaitu adanya kemungkinan keterkaitan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online.

2. Manfaat Praktis

- **Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game

Online pada mahasiswa, sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi kepada remaja, sehingga mampu mencegah terjadinya kecanduan game online pada diri mahasiswa.

- **Bagi Peneliti**

Memberikan rekomendasi untuk peneliti berikutnya agar hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya yaitu tentang pengaruh self control terhadap addiction Game online pada mahasiswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Game Online

2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan Game Online (*Addict Game online*) menurut Yee, 2002 Didefinisikan oleh (Amellia Hardanti et al., 2013). Game online yang dilakukan terus menerus akan mengakibatkan adiksi. Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan. Sedangkan Ulfa (2017) berpendapat bahwa kecanduan game online merupakan kondisi individu yang memiliki kebiasaan kuat dan terikat sehingga tidak dapat lepas dari bermain game online, dari waktu ke waktu mengalami penambahan waktu bermain. Menurut Lance Dodes dalam Yee (2002), ada dua jenis adiksi yaitu adiksi fisik (kecanduan terhadap alkohol atau kokain) dan adiksi non fisik (kecanduan terhadap game online).

Kecanduan Game Online merupakan kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah game addiction menurut (Suryadi & Dianto, 2018) (dalam Grant & Kim, 2003). Adiksi game ditandai dengan pemain bermain game secara berlebihan seakan- akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010).

Kecanduan Game Online adalah kondisi atau perilaku seseorang yang bermain game berulang kali selama lebih dari 3 jam sehari atau 35 jam seminggu, secara berlebihan atau kompulsif, yang mengakibatkan kehilangan kendali, berpikir

terus menerus dan ketidakmampuan untuk keluar rumah. kontrol. Dilaksanakan untuk kepuasan tertentu, pada akhirnya dapat berdampak negatif pada rasionalitas fisik dan mental.

Kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Yee, 2006). Meningkatnya jumlah waktu yang dihabiskan dengan game online, dapat menyebabkan perilaku kecanduan bagi beberapa orang saat aktivitas tersebut menjadi tidak berfungsi, merugikan fungsi sosial, pekerjaan, keluarga, sekolah, dan psikologis individu tersebut (Gentile et al., 2011; Kuss, 2013; Zhu et al., 2015).

Menurut Aini dkk (2001), kecanduan game adalah suatu kondisi yang mengacu pada kondisi di mana seseorang terlibat dalam aktivitas atau perilaku yang berulang, berlebihan, atau kompulsif yang mengakibatkan individu tersebut menjadi tidak terkendali dan kecanduan pada tujuan tertentu. Anda kehilangan kendali atas apa yang dilakukan untuk Anda. Pada akhirnya, itu dapat memiliki efek negatif, baik secara fisik maupun mental.

Melihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game Online adalah kondisi seseorang yang bermain game melebihi dari batas wajar dan membuat fisik seseorang menjadi tidak sehat.

2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut Dewandari dalam (Irawan & Siska W., 2021) mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor- faktor yang mempengaruhi kecanduan gameonline antara lain sebagai berikut :

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis Game Online

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Terdapat beberapa jenis game online yang sering dimainkan oleh remaja menurut Lindsay dalam (NIKMAH, 2015) yaitu First-person Shooter Games (FPS), Real-time Strategy Game, Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG), Cross-platform Online Play, Massively Multiplayer Online Browser Game, dan Simulation Games.

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini :

a. First-Person Shooter Games (FPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis iniantara lain counter strike, Call Of Duty, Point Blank, PUBG, PUBGM, Dll. Permainan ini dimana setiap player harus bisa mengatur strategi dan kerjasama team yang baik.

b. Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)

Jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah World Of Warcraft, The Lord Of Rings Online, Shadow Of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, dan DOTTA.

c. Cross-platform Online Play

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat (hardware) yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Playstasion 5, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya

Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC, Nitendo switch, PsP maupun Xbox 360.

d. Massively Multiplayer Online Browser Game

Permainan yang dimainkan pada browser seperti Mozilla, Google, explore, EGDE. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

e. Simulation Games

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, permainan yang para pemain bertanggung jawab atas salah satu tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata tetapi dalam ranah virtual.

Detria dalam (Irawan & Siska W., 2021), mengatakan bahwa terdapat dua faktor penyebab kecanduan (Addict) Game Online yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan kecanduan Game Online, sebagai berikut :

1. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.

2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
3. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan gameonline pada peserta didik sebagai berikut :

- 1 Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- 2 Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3 Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Banyak orang yang beranggapan Game online itu negatif saja, sebetulnya ada dampak positif dan negatif dari game online. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto 2015, menyatakan bahwa dampak positif game online untuk kalangan pelajar yaitu:

1. Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain game online.

2. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik- teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
3. Cepat menyelesaikan masalah (problem solving) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (problem solving) yang menuntut peserta didik dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
4. Dampak positif yang paling dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih peserta didik dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Sedangkan dampak negatif game online di kalangan pelajar yaitu :

- 4 Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan game online menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.

- 5 Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher game online dan membayar retalkomputer di warnet.
- 6 Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.

Sedangkan menurut (Young, 2009), terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab seseorang mengalami kecanduan game, antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya self-esteem. Seseorang yang mengalami kecanduan game akan memersepsikan dirinya sendiri lebih buruk dari pada karakter gamenya, dan mereka akan memersepsikan karakter game mereka lebih buruk dari pada diri ideal mereka. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengatasi kelemahan mereka melalui game. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya kecenderungan untuk ketergantungan pada game.
2. Rendahnya efikasi diri. Individu yang mengalami kecanduan game memiliki keyakinan yang rendah terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Sehingga mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain game.

Berdasarkan dari dampak negatif yang di atas ada dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain game online yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain game. Biaya seperti membeli voucher game online, biaya penyewaan komputer (Internet Cafe), biaya WIFI, Pembelian Kuota internet yang membuat uang yang diberikan oleh orang tua habis untuk kebutuhan Game online.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi Addict Game Online menurut

para ahli dalam (Chiesa, 2021) :

1. Depresi

Liu dan Peng 2008 dalam penelitiannya menemukan bahwa depresi berperan dalam kecenderungan adiksi bermain online game. Depresi merupakan prediktor dari Problematic Internet Use (PIU) 15 pada pemain MMOG. Ketidakmampuan individu yang depresi dalam mengatasi emosi negatif dapat mengarah kepada perilaku adiksi, termasuk dengan mengalihkan perasaan tersebut melalui game.

2. Agresi

Kim, Namkoong dan Kim 2008 melaporkan, agresi berkaitan secara positif dengan skor adiksi bermain online game. Caplan, menemukan agresi fisik dan verbal menjadi prediktor signifikan dari PIU pada pemain MMOG. Griffiths menyatakan bahwa agresi terasosiasi dengan adiksi bermain game.

3. Obsessive Passion

Obsessive Passion adalah suatu kecenderungan/kesenangan terhadap suatu aktivitas yang disukai individu, namun tak dapat dikendalikan dan menyebabkan konflik dengan aktivitas lain. Obsessive Passion dilaporkan berkaitan dengan adiksi bermain online game. (Vallerand, Blanchard, Mageau, Wang & Chu, 2007).

4. Motivasi Bermain Game

Caplan 2009 menemukan bahwa immersion pada motivasi bermain game menjadi prediktor signifikan dari PIU pada pemain MMOG. Hussain 2015 melaporkan, penggunaan MMORPG yang bermasalah

diprediksi oleh motivasi immersion pada game. Dalam penelitian Beard & Wickham 2016 achievement dan social merupakan prediktor signifikan dari IGD.

5. Lingkungan Keluarga

Tsai dalam penelitiannya menemukan bahwa dukungan sosial dan interaksi dengan keluarga berkorelasi secara negatif dengan adiksi, sementara Yen, dkk melaporkan, tingkat konflik yang lebih tinggi bersamaan dengan rendahnya tingkat kohesivitas keluarga menjadi faktor resiko adiksi internet dalam Hyun 2015. Hyun 2015 dalam penelitiannya menemukan bahwa faktor lingkungan keluarga terasosiasi dengan adiksi bermain online game.

6. Usia dan Jenis Kelamin

Usia dan jenis kelamin merupakan prediktor dari adiksi bermain online game Hyun 2015. Dalam penelitian Hussain 2015 jenis kelamin merupakan prediktor signifikan dari adiksi bermain MMORPG, sementara dalam penelitian Toker dan Baturay 2016 signifikan terhadap adiksi game.

Sedangkan menurut Yee 2006, terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain game online:

1. Relationship

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

2. Manipulation

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor lain, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

3. Immersion

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

4. Escapism

Didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

5. Achievement

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Melihat adanya beberapa faktor yang membuat seseorang kecanduan game online yang tidak membedakan jenis kelamin, umur, dan kondisi psikologisnya.

2.1.3 Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Aspek kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan game online, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* (Griffiths dan Davies, 2005) dalam (Masyita, 2016). Masing-masing penjelasan aspek kecanduan game online adalah sebagai berikut:

- a. *Saliance*, jika bermain game menjadi aktivitas yang penting dalam kehidupan seseorang dan memiliki pemikiran, perasaan dan tingkah lakukunya.
- b. *Tolerance*, disaat dimana seorang player mulai bermain lebih sering sehingga membutuhkan waktu lebih.
- c. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. *With drawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain

(pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).

- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.

Sedangkan menurut (NIKMAH, 2015) Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah :

- a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus- menerus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game online
- c. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan

kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Mengartikan buku manual mengenai internet addiction test yang didalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang untuk online berdasarkan referensi dari DSM-IV (Young, 2009) Para peneliti pun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan compulsive control disorder, yakni dimana didalamnya terdapat Gambling Addiction, Internet Addiction Disorder, dan Internet Gaming Disorder (Rangkuti, n.d.)

Melihat uraian di atas ada beberapa aspek yang membuat seseorang menjadi kecanduan game online.

2.2 Kontrol Diri

2.2.1 Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki individu untuk mengelola stimulus yang diterima dan memberikan respon yang positif. Kontrol diri pada masing-masing individu memberikan sumbangsi dalam menekan respon yang negatif atau respon yang tidak diinginkan ketika berada dalam satu kondisi

atau. Kontrol diri didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam mengelola pikiran, emosi, stimulus, drive, dan respon yang ditampilkan sehinggamenampilkan perilaku yang positif dan menghilangkan perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari. Self-control merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang individu yang berguna untuk membentuk perilaku yang positif dari stimulus yang diterima dari lingkungan. Self-control berperan dalam serangkaian proses yang membentuk diri seorang individu, hal tersebut dapat terjadi karena kontrol diri berfungsi dalam mengatur proses-proses fisik dan psikologis, bahkan perilaku yang dimiliki individu (Alfekar et al., 2022)

Pendapat kontrol diri (Self Control) diungkapkan oleh Colhoun dan Acocella 1990 dalam (Dwi Marsela & Supriatna, 2019) Self Control adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Kontrol diri (Self Control) merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya, selain itu juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi agar sesuai dengan orang lain, menyenangkan orang lain dan menutupi perasanya (Ghufro, Goldfried dan Merbaum mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Snyder dan Gangestad 1986 mendefinisikan konsep dari kontrol diri secara langsung sangat relevan untuk melihat hubungan antara pribadi dengan lingkungan masyarakat dalam mengatur kesan masyarakat yang sesuai dengan isyarat situasional dalam bersikap dalam berpendirian yang efektif. Sedangkan menurut

Mahoney dan Thoresen dalam Robert 1975, Self control merupakan jalinan secara utuh yang dilakukan individu terhadap lingkungannya (Ghufro, M. Nur and Suminta, 2010).

Definisi self control (kontrol diri) sendiri yaitu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengarahkan tingkah lakunya ke hal hal yang positif dan menekan dorongan dorongan yang ada dalam melakukan hal yang tidak diperlukan. Kontrol diri menjadi faktor utama penyebab terjadinya perilaku dari Addict Game Online dan memiliki peranan penting dalam pengendalian diri akibat perilaku Addict Game Online. Ketika kontrol diri rendah dan mudah terganggu maka individu tersebut akan mudah juga tergoda oleh produk dan permainan di dalam game yang tidak dipertimbangkan terlebih dahulu. Sebaliknya jika seseorang memiliki kontrol diri yang tinggi akan membeli sebuah produk dan bermain game berdasarkan kebutuhan dan manfaat jangka panjang yang diberikan oleh produk tersebut (Ilham & Muhi, 2022) M. Nur and Suminta, 2010) Berdasarkan beberapa pengertian tentang kontrol diri maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol Diri

Dalam hal ini, kontrol diri sangatlah berperan penting bagi kehidupan remaja. Kontrol diri yang terdapat pada dalam diri tidaklah sama, hal tersebut dipengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukannya. Kontrol diri sebagai mediator psikologis dan berbagai perilaku. Kemampuan untuk menjauhkan dari perilaku yang mendesak dan memuaskan keinginan adaptif, orang yang memiliki

kontrol diri yang baik maka individu tersebut dapat mengarahkan perilakunya, sebaliknya jika individu yang memiliki kontrol diri yang rendah akan berdampak pada ketidakmampuan mematuhi perilaku dan tindakan, sehingga individu tidak lagi menolak godaan dan implus. Menurut (Ghufron, M. Nur and Suminta, 2010) membagi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi self control menjadi dua, yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal yang ikut andil terhadap self control adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang, maka semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu. Cara orang tua menegakkan disiplin, cara orang tua merespon kegagalan anak, gaya berkomunikasi, cara orang tua mengekspresikan kemarahan (penuh emosi atau mampu menahan diri) merupakan awal anak belajar tentang kontrol diri. Seiring dengan bertambahnya usia anak, bertambah pula komunitas yang mempengaruhinya, serta banyak pengalaman sosial yang dialaminya, anak belajar merespon kekecewaan, ketidak sukaan, kegagalan, dan belajar untuk mengendalikannya, sehingga lama-kelamaan kontrol tersebut muncul dari dalam dirinya sendiri. Menurut (Baumeister et al., 1996) mengemukakan bahwa faktor kognitif yaitu berkenaan dengan kesadaran berupa proses-proses seseorang menggunakan pikiran dan pengetahuannya untuk mencapai suatu proses dan cara-cara yang tepat atau strategi yang sudah dipikirkan terlebih dahulu. Individu yang menggunakan kemampuan diharapkan dapat memanipulasi tingkah laku sendiri melalui proses intelektual. Jadi kemampuan intelektual individu dipengaruhi seberapa besar individu memiliki kontrol diri

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini antaranya adalah lingkungan dan keluarga. Lingkungan dan keluarga terutama orang tua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Salah satunya yang diterapkan oleh orang tua adalah disiplin, karena sikap disiplin dapat menentukan kepribadian yang baik dan dapat mengendalikan perilaku pada individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan dapat mengembangkan kontrol diri dan self directions sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan dengan baik segala tindakan yang dilakukan.

Faktor kontrol diri (self control) menurut (Baumeister et al., 1996) adalah sebagai berikut :

- a. Orang tua, hubungan dengan orang tua memberikan bukti bahwa ternyata orang tua mempengaruhi kontrol diri anak-anaknya. Pada orang tua yang mendidik anaknya dengan keras dan otoriter akan menyebabkan anak-anaknya kurang dapat mengendalikan diri serta kurang peka terhadap peristiwa yang dihadapi. Sebaiknya orang tua sejak dini sudah mengajari anak untuk mandiri memberikan kesempatan untuk menentukan keputusannya sendiri, maka anak-anak akan lebih mempunyai kontrol diri yang baik.
- b. Faktor budaya, setiap individu yang berada dalam suatu lingkungan akan terkait budaya di lingkungan tersebut. Setiap lingkungan akan mempunyai budaya yang berbedabeda dengan budaya dari lingkungan

lain. Hal demikian mempengaruhi kontrol diri seseorang sebagai anggota lingkungan tersebut.

Sedangkan menurut Gilliom dalam (Gunarsa, 2004) ada beberapa sub- faktor yang mempengaruhi proses pembentukan pengendalian diri (*self control*) dalam diri individu. Keseluruhan sub-faktor tersebut termasuk dalam faktor *emotion regulation* (terdiri dari *active distraction*, *passive waiting*, *information gathering*, *comfort seeking*, *focus on delay object/task*, serta *peak anger*).

2.2.3 Aspek-aspek *self control*

Menurut Averill dalam (Ghufron, M. Nur and Suminta, 2010) dan (Edward P. Sarafino, 1994) terdapat beberapa aspek yaitu :

a. *Behavioral Control*

Behavioral control merupakan kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini terbagi menjadi dua komponen, yaitu :

1. Kemampuan mengatur pelaksanaan

Kemampuan untuk mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi dan kondisi atau keadaan, diri sendiri, atau sesuatu diluar dirinya.

2. Kemampuan memodifikasi stimulus

Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus,

menempatkan tenggang waktu di antara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

b. Cognitive Control

Cognitive control merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi dengan cara menginterpretasi, menilai atau menggabungkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri dari dua komponen, yaitu :

1. Memperoleh informasi

Dengan informasi yang dimiliki individu dapat mengantisipasi mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan.

2. Melakukan penilaian

Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan mentafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan memperhatikan segi-segi positif dan secara subjektif.

c. Decisional Control

Decisional control merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan.

Atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

d. *Informational Control*

Merupakan waktu yang tepat untuk mengetahui lebih banyak tentang tekanan-tekanan, apa saja yang terjadi, mengapa dan apa konsekuensi selanjtnya. Informasi kontrol diri dapat mengurangi tekanan dengan meningkatkan kemampuan individu untuk memprediksi dan mempersiapkan atas apa yang akan terjadi dengan mengurangi ketakutan- ketakutan yang sering dimiliki seseorang yang tidak terduga.

e. *Retrospective Control*

Bertujuan untuk meyakinkan tentang apa dan siapa yang mengakibatkan tekanan-tekanan setelah ini terjadi.

Sedangkan menurut (Tangney et al., 2004) terdapat lima aspek yaitu:

1. Self-discipline

Aspek ini mengacu pada kemampuan individu dalam kedisiplinan diri. Dengan kata lain, seseorang mampu memfokuskan diri saat melakukan tugas. Individu yang memiliki self-discipline mampu menahan dirinya dari hal lain yang mengganggu konsentrasinya.

2. Deliberate / nonimpulsive

Kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu sehingga memiliki sifat hati-hati, dan tidak tergesa-gesa. Seseorang yang memiliki nonimpulsive mampu bersikap tenang dalam bertindak atau mengambil keputusan.

3. Healthy habits

Kemampuan seseorang dalam mengatur perilaku sehingga menjadi suatu kebiasaan yang baik dan sehat bagi orang tersebut. Individu yang memiliki healthy habits akan menolak hal lain yang dapat berdampak buruk bagi dirinya meskipun sangat menyenangkan. Ia akan mengutamakan hal-hal lain yang berdampak positif bagi dirinya meski tidak akan berdampak secara langsung.

4. Work ethic

Menilai tentang regulasi diri dari etika individu dalam melakukan suatu aktivitas sehari-hari. Individu yang memiliki work ethics akan mampu menyelesaikan tugasnya tanpa dipengaruhi hal-hal yang ada diluar. Ia akan mampu berkonsentrasi pada tugas yang ia kerjakan.

5. Reliability

Terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam merancang rencana untuk tujuan tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya dalam rangka mencapai tujuan rencananya.

Berdasarkan aspek-aspek yang di atas kemampuan kontrol diri setiap individu menentukan siapa yang mengendalikan situasi dan kondisi atau keadaan, diri sendiri, atau sesuatu di luar dirinya.

2.3 Pengaruh Self Control Dengan Addiction Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Berdasarkan uraian di atas bahwa Addict Game online atau sering di dengar sebagai kecanduan bermain game online merupakan salah satu jenis bentuk

kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addiction disorder. Menurut penelitian dari (Anggraini & Ia, 2022) Salah satu fenomena yang terjadi pada para remaja saat ini adalah bermain game online. Game online saat ini sedang menjadi tren yang banyak diminati dan dimainkan oleh semua orang khususnya pada remaja. Game online tidak hanya dimainkan oleh satu orang saja namun dapat dimainkan oleh banyak orang atau secara berkelompok dari berbagai lokasi. Tidak semua game online dapat dimainkan secara gratis tetapi membutuhkan biaya yang banyak dalam bentuk data. Game online hanya digunakan untuk sekedar refresing agar tidak jenuh dan bosan. Pada kenyataan game online ini membuat remaja menjadi kecanduan.

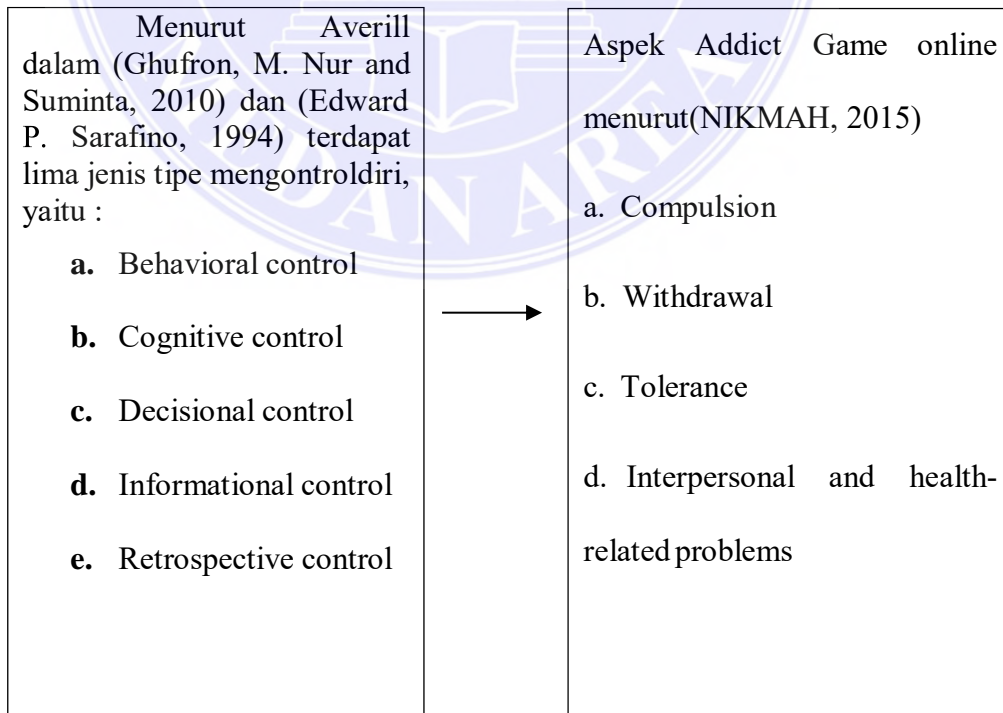
Remaja yang mengalami kecanduan game online memiliki gangguan kesehatan yang buruk, kegagalan dalam bertanggung jawab, kehilangan dalam interaksi sosial, serta mengalami permasalahan dalam beberapa aspek kehidupan, hal ini merupakan dampak negatif dari kecanduan game online. Remaja yang sering bermain game online mengakibatkan kehilangan akan kontrol diri dalam bermain game online sehingga mengalami kecanduan game online, hal ini dapat menyebabkan dampak negatif pada remaja seperti melupakan makan, begadang sampai larut malam dan berkurangnya relasi sosial dengan orang-orang disekitarnya.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kecanduan game online adalah kurangnya kontrol diri. Remaja yang mengalami kecanduan game online disebabkan ketidakmampuan dalam mengontrol diri. Searah dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Lukman, 2021) ada faktor yang memengaruhi kecanduan game online karena rendahnya kontrol diri pada individu, sehingga kemampuan

untuk mengurangi dampak buruk yang diakibatkan dari game online yang berlebihan. Kontrol diri yang rendah akan sulit mengontrol perilaku bermain game online sehingga mengalami kecanduan. Remaja yang mengalami kecanduan game online sulit mengontrol durasi bermain game, sulit mengatur pola tidur, sulit memprioritaskan kegiatan yang lain sehingga berdampak terhadap kesehatan, dan akademik pada remaja, seperti prokrastinasi akademik dan perilaku malas belajar.

Sama seperti penelitian sebelumnya menurut penelitian (Mauludiyah. & Darminto, 2020) Kontrol diri juga dapat mempengaruhi individu yang memiliki kebiasaan bermain game online, kontrol diri yang rendah dapat membuat individu semakin merasa ketagihan dalam bermain, dan sebaliknya dengan memiliki kontrol diri yang tinggi mereka dapat memiliki kemampuan untuk mengantisipasi konsekuensi negatif yang akan terjadi pada dirinya.

2.4 Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di kampus I dan kampus II Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Kampus I Universitas Medan Area beralamat di Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223 dan kampus II yang beralamat di jalan Setia Budi Nomor 79 B, Medan 20112. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 – 29 September 2023.

3.2 Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner online, peneliti membuat kuesioner dengan menggunakan seperangkat komputer dan google forms. Kuesioner adalah daftar yang berisi pertanyaan atau pernyataan-pernyataan secara tertulis yang harus dijawab oleh responden secara tertulis. Setelah itu peneliti membagikan kuesioner kepada para sampel atau Mahasiswa yang berada di tempat penelitian. Kemudian sampel tersebut mengisi pernyataan-pernyataan yang berada di kuesioner menggunakan hand phone. Adapun alat penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras terdiri atas sebuah laptop dengan spesifikasi prosesor CORE i5 intel Iris xe, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa sistem operasi Microsoft Windows 11. Adapun untuk keperluan analisis data dengan menggunakan SPSS versi 21.0 for windows. Kemudian skor yang mewakili pilihan subjek pada setiap butir pernyataan dipindahkan ke tahap berikutnya yaitu Microsoft Excel 2021.

3.3 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian hubungan kausal bila ditinjau dari judul penelitian. Penelitian hubungan kausal merupakan hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi disini ada variabel independen (Variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi) (Sugiyono, 2019)

Definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Tujuannya agar dapat mencapai suatu alat yang sesuai dekat hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Kecanduan Game Online

Kecanduan bermain game online adalah penggunaan komputer atau game berlebih dan kompulsif yang berdampak pada masalah sosial dan/atau masalah emosional, sementara pemain tidak mampu mengendalikan penggunaan berlebih tersebut. Adapun aspek-aspek internet gaming disorder yang dikemukakan oleh

(NIKMAH, 2015) terdapat dari 4 dimensi yaitu *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

3.3.2 Kontrol Diri

Kontrol Diri merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki individu untuk mengelola stimulus yang diterima dan memberikan respon yang positif. Kontrol Diri pada masing-masing individu memberikan sumbangsi dalam menekan respon yang negatif atau respon yang tidak diinginkan ketika berada dalam satu kondisi. Adapun aspek-aspek Kontrol Diri dalam (Ghufron, M. N., & Risnawita, 2010) yaitu: behavioral control, cognitive control, decisional control.

3.4 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut (Yusuf, 2014) populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang mungkin daripada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari sifatnya. Bailey (dalam Yusuf, 2014) menyatakan populasi atau universe ialah jumlah keseluruhan dari unit analisis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang dapat terdiri dari orang, benda, kejadian, waktu, dan tempat dengan ketentuan karakteristik dalam penelitian harus sama. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi universitas medan area yang berjumlah 1587 dilihat dari mahasiswa stambuk 2019-2022.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut (Yusuf, 2014) sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi yang sudah ditetapkan awalnya oleh peneliti. Sampel diartikan sebagai sebagian dari populasi yang terpilih sesuai dengan ketentuan peneliti (Sugiyono, 2019b). Warwick (dalam Yusuf, 2014) berpendapat bahwa sampel merupakan sebagian dari suatu generalisasi yang luas yang mana dipilih untuk dapat mewakili populasi. Pemilihan sampel harus dilakukan dengan berbagai pertimbangan agar diperoleh sampel yang benar-benar mewakili populasi, ciri-ciri kecanduan game online menurut smart dalam (Prasetiawan, 2016) ada beberapa yaitu: a) Merasa terikat dengan game online b) Memainkan game online dengan waktu lebih dari 14 jam per minggu c) Merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan d) Merasa gelisah, murung, depresi, dan mudah marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online e) Mudah untuk berbohong ke siapa pun f) Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahakan. Untuk jumlah sampel dalam penelitian ini setelah dilakukan screening yaitu berjumlah 130 mahasiswa.

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota suatu populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, karena dipilih berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019). Jenis non probability sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah

purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti (Sugiyono, 2019).

3.5 Prosuder Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur atau langkah pada penelitian yang akan dijalankan yaitu:

3.5.1 Persiapan Penelitian

Pada saat sebelum melaksanakan penelitian, perihal yang perlu di persiapkan diawal yakni mengurus administrasi. Pengurusan administrasi berbentuk menyiapkan syarat-syarat yang dibutuhkan guna memohon surat izin penelitian serta pengambilan data pada pihak Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang akan diajukan kepada Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan Administrasi Keuangan Universitas Medan Area. Setelah pihak Fakultas Psikologi Universitas Medan Area mengeluarkan surat dengan nomor 2442/FPSI/01.10/IX/2023 bertepatan pada tanggal 12 September 2023, setelah itu peneliti menyerahkan surat tersebut pada pihak Universitas Medan Area. Kemudian pihak Universitas Medan Area memberikan persetujuan guna pengambilan data dengan mengeluarkan surat izin dengan nomor 1711/UMA/B/01.7/VIII/2023 bertepatan pada tanggal 15 September 2023, kemudian peneliti melaksanakan pengumpulan data penelitian. Setelah peneliti selesai melakukan pengambilan data penelitian, selanjutnya peneliti memohon surat keterangan bahwa telah selesai pengambilan data kepada pihak Universitas Medan Area, setelah itu lembaga tersebut mengeluarkan surat keterangan bahwa

peneliti sudah selesai melakukan penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara dengan nomor 1869/UMA/B/01.7/X/2023.

3.5.2 Persiapan Alat Ukur

Dalam penelitian ini, peneliti mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan untuk penelitian, yakni dimulai dengan penyusunan alat ukur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala, yaitu skala Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online.

Tabel 1. Blue Print Kontrol Diri Sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Aitem				Jlh
		Favorabel		Unfavorabel		
		valid	gugur	valid	Gugur	
Perilaku Kontrol	Kemampuan Mengatur Pelaksanaan	1,2,3	-	4,5,6,	-	6
	Kemampuan Memodifikasi Stimulus	7,8,9	-	10,11,13	-	6
Kognitif Kontrol	Kemampuan Memperoleh Informasi	13,14,15	-	16,17,18	-	6
	Kemampuan Melakukan Penilaian	19,20,21	-	22,23,24	-	6
Keputusan Kontrol	Mampu Mengambil Tindakan dan Keputusan	25,26,27	-	28,29,30	-	6
Total Aitem:						30

Skala Kontrol Diri disusun berdasarkan lima aspek kontrol diri yang dikemukakan Menurut Averill dalam (Ghufron, M. Nur and Suminta, 2010) dan (Edward P. Sarafino, 1994) yaitu, Behavioral control, Cognitive control, Decisional control, Informational Control, Retrospective Control selanjutnya pada skala ini peneliti melakukan adaptasi guna untuk disesuaikan dengan konteks kepentingan penelitian dengan menjadi 30 total aitem. Skala ini berbentuk skala likert. Butir setiap aitem pernyataan terbagi menjadi dua jenis aitem yaitu favorable dan

unfavourable. Pilihan jawaban pada setiap aitem pernyataan disediakan empat alternatif jawaban. Penilaian untuk aitem yang mendukung (favourable) adalah angka 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), angka 3 jawaban sesuai (S), angka 2 jawaban tidak sesuai (TS), dan angka 1 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS). Selanjutnya Penilaian untuk aitem yang tidak mendukung (unfavourable) adalah angka 1 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), angka 2 untuk pilihan jawaban sesuai (S), angka 3 untuk pilihan jawaban tidak sesuai (TS), dan angka 4 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS).

Tabel 2. Blue Print Kecanduan Game Online Sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Aitem				Jlh
		Favorabel		Unfavorabel		
		valid	Gugur	valid	Gugur	
Komplusif	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	11,13,15,17,19	-	12,14,16,18,20	-	10
Penarikan	Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal	1,3,5,7,9	-	2,4,6,8,10	-	10
Toleransi	Sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal	21,23,25,27	-	22,24,26,28	-	8
Hubungan Interpersonal dan kesehatan	Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan orang lain dan juga masalah kesehatan	29,31,33,35	-	30,32,34,36	-	8
Total Aitem:						36

Skala Kecanduan game online disusun berdasarkan empat aspek kecanduan game online menurut (NIKMAH, 2015) Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan

kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online yaitu, kompulsif, penarikan diri, toleransi, dan Hubungan Interpersonal dan kesehatan. Adapun jenis skala yang digunakan oleh peneliti adalah skala berbentuk likert. Dimana butir-butir aitemnya dibagi menjadi aitem favorable dan aitem unfavorable. Pilihan jawaban pada setiap aitem pernyataan disediakan empat alternatif jawaban. Penilaian untuk aitem yang mendukung (favourable) adalah angka 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), angka 3 jawaban sesuai (S), angka 2 jawaban tidak sesuai (TS), dan angka 1 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS). Selanjutnya Penilaian untuk aitem yang tidak mendukung (unfavourable) adalah angka 1 untuk pilihan jawaban sangat sesuai (SS), angka 2 untuk pilihan jawaban sesuai (S), angka 3 untuk pilihan jawaban tidak sesuai (TS), dan angka 4 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS).

3.5.3 Pelaksanaan Penelitian

Sebelum peneliti menyebarkan kuesioner kepada sampel penelitian, peneliti melakukan screening terlebih dahulu untuk mendapat data awal serta mengetahui berapa sampel yang akan diambil dalam penelitian ini, yang mana sampel dipilih berdasarkan dengan karakteristik penelitian yang ada. Setelah mendapat sampel penelitian yang sesuai, peneliti melaksanakan penelitian mulai dari tanggal 15 – 28 September 2023 kepada mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Universitas Medan Area stambuk 2011-2022 yang sudah memenuhi kriteria sampel yaitu sebanyak 130 mahasiswa. Penyebaran skala dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Dalam kuesioner yang disebarkan peneliti terdapat pernyataan ketersediaan dan petunjuk dalam pengisian skala serta skala yang akan diisi. Adapun rata-rata waktu pengisian skala adalah 8-10 menit. Setelah menyebarkan skala penelitian,

selanjutnya peneliti memindahkan jawaban sampel ke Microsoft excel dan memberikan skor kepada jawaban skala yang sudah diinput serta dilanjutkan dengan pengolahan data agar peneliti dapat mengetahui uji normalitas, linieritas dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan program SPSS 21.0 for Windows.

3.5.4 Uji Validitas Alat dan Reliabilitas Alat Ukur

Validitas merupakan keakuratan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan hasil yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2019b). Semakin tinggi validitas dari suatu alat ukur, maka semakin baik alat ukur itu digunakan. Sebaliknya, alat ukur yang memiliki validitas yang rendah, maka alat ukur tersebut kurang baik untuk digunakan (Yusuf, 2014).

Reliabilitas berkenaan dengan seberapa konsisten dan stabil data yang ditemukan (Sugiyono, 2019b). Reliabilitas merupakan kestabilan skor suatu alat ukur penelitian yang diberikan kepada individu yang sama namun diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2014).

Dalam uji reliabilitas, suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila memberikan nilai croncbach's alpha $>0,60$. Analisis reliabilitas yang nantinya dilakukan peneliti dibantu dengan bantuan program IBM Statistic SPSS versi 21.0 for windows.

3.5.5 Metode Alat Ukur

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi liner sederhana. Menurut (Sugiyono, 2019), regresi linier sederhana digunakan oleh peneliti bila penelitian bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen, bila vaiabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (naik turunnya nilai). Analisis regresi linear sederhana

digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen kepada variabel dependen.

Sebelum analisis data dilakukan dengan menggunakan regresi linear sederhana, terlebih dahulu harus dilakukan uji asumsi penelitian, yaitu meliputi:

- a. Uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian dari setiap variabel telah menyebar secara normal.
- b. Uji linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki pengaruh yang linier dengan data dari variabel terikat.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan hasil yang didapatkan di dalam penelitian ini. Pada bagian awal peneliti akan menjabarkan isi kesimpulan dalam penelitian ini dan bagian selanjutnya peneliti akan memberikan saran-saran yang mungkin dapat digunakan oleh pihak tertentu.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan analisis data didapat nilai $F = 4,829$ dengan nilai signifikansi $p = 0,072$ ($p > 0,05$), maka dapat ditarik kesimpulan karakteristik nilai regresi ini dapat digunakan untuk memprediksi variabel kecanduan game online yang di sebabkan oleh kontrol diri.
2. Berdasarkan tabel model regresi linear sederhana menjelaskan nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar $0,868$ dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas yaitu kontrol diri terhadap variabel terikat yaitu kecanduan game online yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari penguadratan R . Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,753$, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online adalah sebesar $75,3\%$, sedangkan sisanyayakni $24,7\%$ kecanduan game online dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor-faktor sosial dan

ekonomi, kesehatan, peristiwa hidup, spiritualitas, dan tipekepribadian

3. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa variabel bebas yaitu kontrol diri terindikasi tinggi sebab mean hipotetik ($67,5$) < mean empirik ($66,36$) dan selisihnya juga melebihi nilai satu SD ($8,951$) dan untuk variabel terikat yaitu kecanduan game online pada mahasiswa terindikasi rendah karena disebabkan oleh mean hipotetik ($77,5$) > mean empirik ($71,92$) serta selisihnya melebihi nilai satu SD ($23,193$). Maka dari hasil ini dapat menjawab hipotesis penelitian yaitu semakin tinggi kontrol diri pada mahasiswa maka semakin rendah juga kecanduan game online yang dialami oleh Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang sudah peneliti jabarkan, maka dari itu peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada mahasiswa untuk terus mempertahankan kontrol diri yang baik, yang telah terbukti efektif. Mahasiswa perlu menjaga kemampuan ini untuk mencegah terjadinya kecanduan game, yang sangat berdampak negatif pada studi mereka. Disarankan agar mahasiswa menggunakan game hanya sebagai sarana refreshing dan hiburan semata, dengan demikian aktivitas bermain game tidak akan mengganggu atau mengalihkan perhatian dari kewajiban akademis mereka. Menjaga keseimbangan antara hiburan dan studi sangat penting untuk memastikan keberhasilan akademis dan kesejahteraan pribadi.

2. Bagi Tempat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada tempat penelitian untuk membatasi penggunaan gawai oleh mahasiswa selama di dalam kelas. Pembatasan ini bertujuan untuk mencegah kejadian di mana mahasiswa bermain game di ponsel mereka selama jam pelajaran berlangsung. Sebagai alternatif institusi dapat mengintegrasikan penggunaan ponsel sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan aplikasi untuk kuis online. Dengan cara ini pengguna ponsel kan lebih terarah dan dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran di ruang kelas, ini tidak hanya membantu mencegah gangguan selama pelajaran, tetapi juga memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung proses pendidikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada mahasiswa, dengan hasil penelitian menunjukkan kontrol diri lebih tinggi daripada kecanduan game online, peneliti selanjutnya di harapkan melakukan penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa yang memiliki kontrol diri tinggi untuk memahami strategi mereka mengelola dorongan bermain game. Peneliti selanjutnya juga melakukan rancang dan uji efektivitas program intervensi yang bertujuan meningkatkan kontrol diri, termasuk pelatihan manajemen waktu dan teknik relaksasi. Peneliti juga harus melihat pengaruh dukungan sosial dari teman dan keluarga serta kondisi akademik terhadap kontrol diri dan kecanduan game online untuk perspektif lebih komprehensif. Lakukan analisis perbedaan

gender, usia, jurusan studi, dan latar belakang ekonomi terhadap kontrol diri dan kecanduan game online untuk mengidentifikasi kelompok rentan. Teliti hubungan tipe kepribadian dengan kontrol diri dan kecanduan game online untuk memahami mekanisme psikologis yang mendasari perilaku ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfikar, A. M., Zubair, A. G. H., & Gismin, S. S. (2022). Self-Control, Kematangan Emosi, dan Agresivitas pada Mahasiswa Demonstan. *Jurnal Psikologi Karakter, Vol. 2 No. 1* (2022): Jurnal Psikologi Karakter, Juni 2022), 87–94. <https://doi.org/10.56326/jpk.v2i1.1439>
- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran, v1(n3)*, 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Anggraini, S., & Ia, E. Y. (2022). PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *Empowerment Jurnal Mahasiswa ...*, 2(3). <http://journal.ubpkarawang.ac.id/mahasiswa/index.php/Empowerment/article/download/675/466>
- Apriansyah, Y. (2024). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Siswa SMAN 2 Padang Panjang Program Studi Pendidikan Agama Islam*, Departemen Ilmu Agama Islam, 8, 12376–12381.
- Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of Threatened Egotism to Violence and Aggression: The Dark Side of High Self-Esteem. *Psychological Review, 103*(1), 5–33. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.103.1.5>
- Borba, M. (2008). *tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi. alih bahasa: Lina Jusuf*. Gramedia Pustaka Utama.
- Bowo, G. (2018). *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Percetakan Biru Langit*. 09, 138–143.
- Chiesa, S. A. (2021). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus, 3*(1), 1–11.
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research, 3* (2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Edward P. Sarafino. (1994). *Health psychology : biopsychosocial interaction* (2nd ed.). New York John Wiley & Sons.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *TEORI-TEORI PSIKOLOGI.pdf*. AR-RUZZMEDIA.
- Gunarsa, S. D. (2004). *Dari anak sampai usia lanjut : bunga rampai psikologi anak* (S. D. Gunarsa (ed.)). BPK Gunung Mulia.
- Ilham, F., & Muhid, A. (2022). Self control, extrovert personality and impulsive buying behaviors among online gamers: Kontrol diri, kepribadian ekstrovert dan perilaku impulsive buying pada *Psikologia: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian ...* <https://talenta.usu.ac.id/jppp/article/view/9538>

- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- kompasiana. (n.d.). *Sejarah Game Online di Industri Android*. Kompas. Retrieved November 24, 2022, from <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>
- Lukman, F. F. (2021). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG*. vol 1 no 6.
- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota2 Malang. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*, 3(1), 3148. https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/MT_Globalization_Report_2018.pdf http://eprints.lse.ac.uk/43447/1/India_globalisation%2C_society_and_inequalities%28lsero%29.pdf <https://www.quora.com/What-is-the>
- Maulida, L. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Tek.Id. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Mauludiyah., R., & Darminto. (2020). Pengaruh kontrol diri pada tingkat kecanduan bermain game online peserta didik smp negeri 1 tulungan sidoarjo. *Jurnal mahasiswa Unesa.Ac.Id*, 11(2004). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33884>
- Mora, I., Ramadhani, S., Tobing, L., & ... (2022). PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA SEMESTER VI PROGRAM STUDI FARMASI FAKULTAS FARMASI DAN *Jurnal ...* <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/Psikologi/article/view/3274>
- NIKMAH, L. F. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Okezone. (2019). *Kecanduan Game, Mahasiswa Bawa Pispot ke Kamar Tidur hingga Terancam DO*. Okezone.Com. <https://techno.okezone.com/read/2019/06/16/326/2066993/kecanduan-game-mahasiswa-bawa-pispot-ke-kamar-tidur-hingga-terancam-do>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2004). *Human Development* (9th ed). McGraw-Hill.
- Peralta-argomeda, J., Huamantincó-araujo, A., Luz Yolanda Toro Suarez, Pimentel, H. F., Quispe Phocco, R. F., Roldán-Pérez, G., Estudiantes, V. De, Gustavson, S. S., Cosme, L. A., Trama, F. A., Ayala R., A., Ambrosio, E. S., Vasquez, M., Luz Yolanda Toro Suarez, Cepeda, J. P., Pola, M., Zuleta, C., González, C., Luz Yolanda Toro Suarez, ... Villanueva, I. (2016). PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA PEMAIN DOTA 2 MALANG. *Ucv*, 1(02), 0–116. <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/Miñano>

Guevara%2CKarenAnali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.up
b.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3346/DIVERSIDADDE
MACROINVERTEBRADOS ACUÁTICOS
Y SU.pdf?sequence=1&isAllowed=

- Prasetiawan, H. (2016). UPAYA MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE MELALUI LAYANAN KONSELING KELOMPOK. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 116–125.
<http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>
- Prasetyo, T. S., & Ariana, A. D. (2022). Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Online Game pada Remaja. *Brpkm*, X(2), 1275–1281.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. P. (2014). *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF DAN PENELITIAN GABUNGAN*. PRENAMEDIA GROUP.
- Putri, A. S. (2012). Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengunjung Game Centre Di Kelurahan Jebres Surakarta. *Perpustakaan.Uns.Ac.Id Digilib.Uns.Ac.Id*, 1–24.
- R.suryo P. (2019). *Akibat Kecanduan Main PUBG, Remaja ini Terkena Stroke di Usia Muda*. MerahPutih.Com. <https://merahputih.com/post/read/akibat-kecanduan-main-pubg-remaja-ini-terkena-stroke-di-usia-muda>
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(1), 115. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>
- Ramadhan, P. (2022). *Demi Game Online, 2 Pemuda di Tanjungbalai Bobol Kios Tetangga*. Detiksumut. <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-6110456/demi-game-online-2-pemuda-di-tanjungbalai-bobol-kios-tetangga>
- Rangkuti, R. P. (n.d.). *Internet Addiction*.
- septriyeni, zulhaini, I. (2021). Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Agama Islam Di Smp Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan. *Jom Ftk Uniks*, 2, 44–50.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Suryadi, S., & Dianto, M. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 65.
<https://doi.org/10.31851/juang.v1i2.2091>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>

Wibowo, W. A. C., & Kurniawan, A. (2021). Hubungan Self-control dengan Online Gaming Addiction pada Mahasiswa di Surabaya. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(1), 78–86.
<https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24593>

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (1st ed.). Prenadamedia Group





LAMPIRAN

Lampiran 1

Skala Kecanduan Game Online

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Umur :
 Stambuk :

1. Berikut ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan diri Anda
2. Tugas Anda adalah memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sesungguhnya. Pilih jawaban dengan sejujur-jujurnya dan sungguh-sungguh.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, maupun baik atau buruk, karena jawaban masing-masing orang berbeda-beda.

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA SALAH SATU PILIHAN ANDA.

STS : jika pernyataan **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan

TS : jika pernyataan **TIDAK SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan

S : jika pernyataan **SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan

SS : jika pernyataan **SANGAT SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan

No	Items	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya tidak pernah bolos kuliah karena game online				
2.	Saya bolos kuliah untuk bermain game online				
3.	Saya tidak masalah apabila tidak bermain game online seharian				
4.	Saya sangat gelisah apabila tidak bermain game online seharian				
5.	Saya bisa membagi waktu untuk bermain game online				
6.	Saya sulit untuk meninggalkan game online				
7.	Setiap bangun pagi saya membereskan tempat tidur				
8.	Setiap bangun pagi saya memikirkan game online				
9.	Bagi saya bermain game online itu sangat menyenangkan				
10.	Bagi saya bermain game online tidak menyenangkan				
11.	Saya suka membahas banyak hal tentang materi perkuliahan				
12.	Saya suka menceritakan permasalahan yang ada di game online kepada teman-teman				
13.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online dan mengerjakan tugas Kuliah				
14.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk tidak bermain game online satu harian				
15.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online dan belajar				
16.	Kecanduan dalam bermain game online meningkat dari waktu ke waktu				
17.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain bersama teman				
18.	Saya lupa waktu ketika bermain game online bersama teman-teman.				
19.	Saya selalu ingin bermain game online				
20.	Saya tidak senang bermain game online				
21.	Saya lebih memilih mengerjakan tugas kuliah dari pada bermain game online				
22.	Saya lebih memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				

23.	Saya lebih mengutamakan kesehatan dari pada bermain game online				
24.	Saya menghiraukan kondisi kesehatan ketika bermain game online.				
25.	Saya lebih menghabiskan waktu untuk membaca buku daripada bermain game online				
26.	Saya malas membaca buku karena lebih memilih bermain game online				
27.	Saya lebih memilih bermain bersama teman-teman dari pada bermain game online				
28.	Saya mengabaikan teman-teman ketika bermain game online				
29.	Saya dapat membagi waktu untuk bermain game online				
30.	Saya bermain game online hingga lupa waktu makan				
31.	Saya lebih memilih menjaga kesehatan daripada bermain game online				
32.	Saya tidak dapat menjaga kesehatan karena bermain game online				
33.	Saya dapat menjaga pola makan dari pada bermain game online				
34.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan karena asyik bermain game online				
35.	Saya dapat belajar apabila tidak bermain game online dalam satu hari				
36.	Saya tidak bisa belajar apabila saya tidak bermain game online				



Lampiran 2

Skala Kontrol Diri

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Umur :
 Stambuk :

1. Berikut ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan diri Anda
2. Tugas Anda adalah memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sesungguhnya. Pilih jawaban dengan sejujur-jujurnya dan sungguh-sungguh.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, maupun baik atau buruk, karena jawaban masing-masing orang berbeda-beda.

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA SALAH SATU PILIHAN ANDA.

STS : jika pernyataan **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan
 TS : jika pernyataan **TIDAK SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan
 S : jika pernyataan **SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan
 SS : jika pernyataan **SANGAT SESUAI** dengan yang anda lakukan atau rasakan

No	Items	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bermain game online jika saya ingin				
2.	Saya mampu menahan diri untuk tidak membeli produk dalam game online				
3.	Saya mampu mengontrol diri				
4.	Saya suka bermain game online tanpa perencanaan				
5.	Saya sulit mengurangi kebiasaan bermain game online				
6.	Saya tidak mampu menahan amarah ketika kalah dalam bermain game online				
7.	Saya memilih-milih ajakan teman untuk bermain game online				
8.	Saya mampu menahan diri untuk tidak bermain game online yang di sukai				
9.	Apabila teman mengajak saya untuk bermain game online saya akan menolaknya				
10.	Saya bermain game online karena ajakan teman-teman				
11.	Ketika saya melihat game online terbaru saya akan memainkannya				
12.	Saya akan tetap bermain game online tanpa bujukan teman				
13.	Saya selalu mencari informasi tentang game online yang disukai				
14.	Saya mempertimbangkan waktu perkuliahan sebelum bermain game online				
15.	Ketika teman saya memberikan informasi tentang game online saya akan mendengarkan dengan seksama				
16.	Saya tidak mencari tahu mengenai game online yang ingin di mainkan				
17.	Saya tidak mempertimbangkan waktu perkuliahan saat bermain game online				
18.	Saya mengabaikan teman saya ketika sedang bermain game online				
19.	Saya mengikuti saran teman saya untuk tidak menghabiskan waktu untuk bermain game online				
20.	Saya mampu menempatkan diri saya di segala situasi				
21.	Saya akan menegur teman saya jika terlalu sering bermain game online				
22.	Saya tidak merasa senang ketika seseorang memberikan masukan kepada saya				

23.	Saya sulit menempatkan diri di segala situasi				
24.	Saya akan membiarkan teman saya jika terlalu sering bermain game online				
25.	Saya tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan				
26.	Saya percaya diri dengan keputusan yang saya ambil				
27.	Saya selalu mempertimbangkan konsekuensinya sebelum mengambil keputusan				
28.	Saya tergesa-gesa dalam mengambil keputusan				
29.	Saya sering merasa bimbang saat akan mengambil keputusan				
30.	Saya tidak memikirkan konsekuensi saat mengambil keputusan				



Lampiran 3

DATA MENTAH SEBELUM DAN SESUDAH UJI COBA

Data Kontrol Diri (X) Sebelum Uji Coba

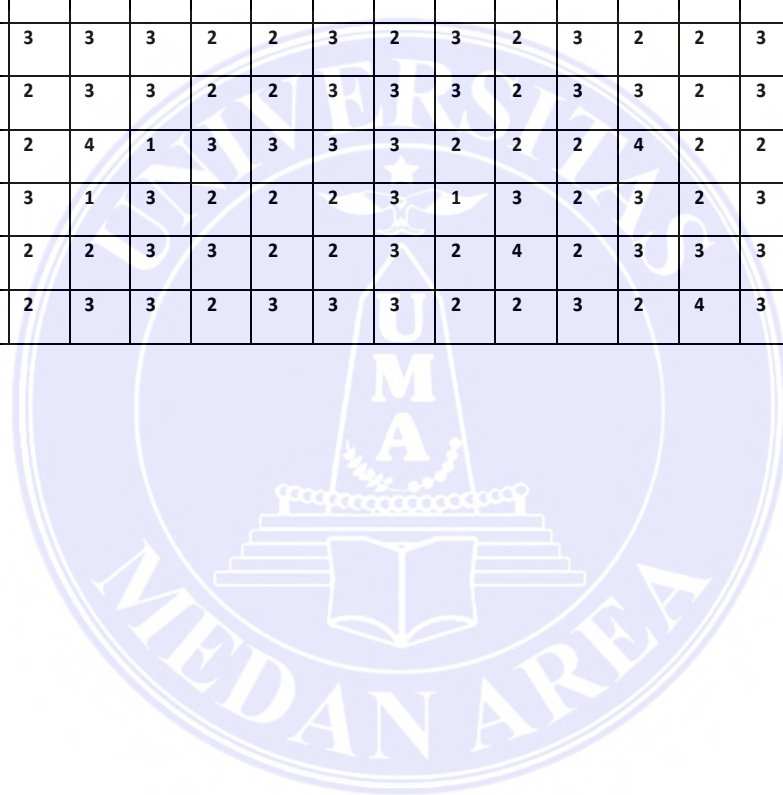
No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	
1	4	2	4	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4
2	4	4	4	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	
3	3	3	3	2	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	2	3	2	2	2	4	4	
4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	
5	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	
6	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	1	2	
7	4	4	3	1	3	3	3	4	2	2	1	2	4	1	2	3	1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	
8	4	4	4	1	3	2	3	2	2	1	2	2	4	4	2	1	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	1	3	
8	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
11	3	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	
12	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	
14	3	4	4	3	3	4	1	3	1	2	4	3	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
15	4	4	4	1	4	3	1	4	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	4	1	1	4	1	1	1	4	4	4	
16	3	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	
17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
18	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4
19	4	4	3	1	4	4	3	4	1	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
20	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	
22	3	4	4	2	4	4	2	4	3	3	3	2	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	

50	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
51	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
52	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
53	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
54	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
55	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	1	3	3
56	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
57	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
58	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
59	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
60	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
61	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
62	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
63	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
64	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
65	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
66	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
67	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
68	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
63	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
70	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
71	3	2	2	2	1	2	4	2	2	2	1	1	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
72	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
73	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
74	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
75	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
76	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
77	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	2	1	1	1	4	2	3	3	1	1	4	4	4	3	3	3

78	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
79	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
80	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
81	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
82	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
83	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
84	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
85	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
86	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
87	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
88	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
89	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
90	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	1
91	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
92	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
93	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
94	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
95	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
96	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
97	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
98	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	3
99	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	3	1
100	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	3	1	4	4	4	3	2	3
101	4	2	2	1	1	2	4	1	1	1	1	1	4	2	4	4	1	1	4	2	4	1	1	1	2	4	4	3	1	3
102	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3
103	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2

104	4	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	2	3	4	2	2	3	2	4	2	3	1	2	3	2	4	3	3	3	3	
105	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	
106	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
107	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
108	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	
109	2	1	1	1	3	3	4	1	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	1	2	3	4	3	3	3	2	1	2	1	
110	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	
111	3	4	4	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
112	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	
113	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	
114	2	3	3	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	
115	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3
116	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	
117	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	
118	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
119	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	
120	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	
121	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	
122	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	

123	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	4	2	2	
124	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	1	
125	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	3		
126	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	
127	2	1	3	2	3	4	3	2	4	1	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	4	3	4	2	3	4	1	
128	1	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	
129	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2
130	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	



Data Kecanduan Game Online (Y) Sebelum Di Uji Coba

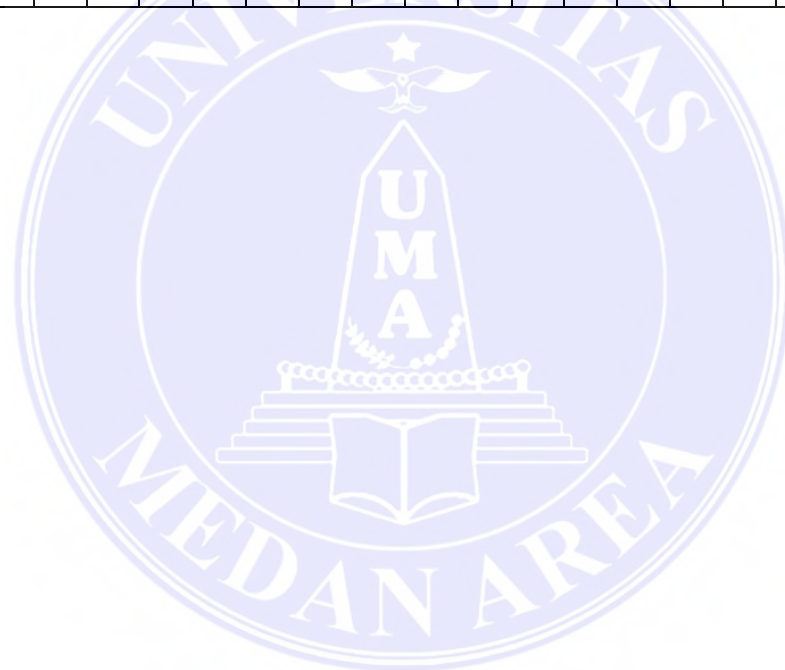
No	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 0	Y1 1	Y1 2	Y1 3	Y1 4	Y1 5	Y1 6	Y1 7	Y1 8	Y1 9	Y2 0	Y2 1	Y2 2	Y2 3	Y2 4	Y2 5	Y2 6	Y2 7	Y2 8	Y2 9	Y3 0	Y3 1	Y3 2	Y3 3	Y3 4	Y3 5	Y3 6				
1	4	4	3	4	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	
2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	1	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
3	3	3	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4
4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	2	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3		
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	
6	2	2	2	2	3	2	4	2	4	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	
7	1	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
8	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	
12	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	
13	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	3	3	3	3	3	4	4	4	3	1	4	2	4	2	3	3	2	2	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
15	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2
16	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	2	4	4	2	4	3	1	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
17	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3
18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4
23	4	3	4	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
25	1	4	4	4	1	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
26	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	1	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2

27	4	4	1	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
28	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	1	4	3	4	3	3	3	3	4	4	
29	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	
30	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	3	1	4	4	1	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	
32	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
33	1	1	4	1	2	1	2	2	4	4	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	3	1	
34	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	1	2	2	2	1	3	1	4	4	2	1	2	2	2	1	3	1	4	1	2	1	2	1	3	1	
35	2	2	4	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	3	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
36	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
37	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	1	3	4	1	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
38	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
39	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
40	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
41	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
42	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
43	2	1	2	3	4	2	4	1	2	3	4	3	4	3	4	2	4	1	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	4	3	
44	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	
45	1	4	1	4	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	3	1	4	1	4	
46	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	
47	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
48	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
49	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
50	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
51	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
52	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
53	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	
54	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	

83	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
84	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
85	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
86	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
87	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	1
88	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
89	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
90	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	2	1	2	1	4	3		
91	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
92	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	1
93	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
94	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
95	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
96	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
97	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
98	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
99	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
100	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3
101	2	2	1	1	3	1	2	2	4	4	2	1	2	1	2	1	4	1	4	4	1	1	2	2	1	1	2	1	4	3	2	2	2	2	1	2	1	
102	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	
103	4	2	3	1	3	2	4	1	3	2	4	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
104	2	1	2	1	3	1	4	1	4	3	2	1	2	3	1	2	4	2	2	4	2	1	2	3	3	4	2	4	4	2	2	2	3	3	4	2		
105	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
106	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
107	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	4	4	4	4	1	4	4	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

108	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2		
109	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	4	2	3	1	3	2	3	2	1	3	4	1	3	1	4	1	4	2	3	2	4	1	4		
110	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2		
111	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	
112	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
113	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3		
114	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	
115	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2
116	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
117	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2
118	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2
119	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3
120	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
121	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2
122	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
123	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
124	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3
125	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	4	3	1	3	2	2	2	2	2	3	3
126	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2

127	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3		
128	1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
129	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3		
130	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3



Data Kontrol Diri (X) Setelah Di Uji Coba

Kontrol Diri																											Total		
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		27	
1	4	2	4	1	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	3	4	4	4	1	4	4	4	3	4	83	
2	4	4	4	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	77	
3	3	3	3	2	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	2	2	2	2	4	4	71	
4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	4	4	4	69	
5	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	66	
6	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	4	4	2	2	2	3	2	1	2	68	
7	4	4	3	1	3	3	4	2	2	1	2	4	1	2	3	1	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	80	
8	4	4	4	1	3	2	2	2	1	2	2	4	4	2	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	3	75	
9	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	78	
10	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	77	
11	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	81	
12	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	83	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	72	
14	3	4	4	3	3	4	3	1	2	4	3	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	83	
15	4	4	4	1	4	3	4	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	4	1	4	1	1	4	4	4	74	
16	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	92	
17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	77	
18	4	4	4	2	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	94	
19	4	4	3	1	4	4	4	1	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	95	
20	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	97
22	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	2	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	92	

23	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	3	3	1	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	88
24	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	72
25	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	91
26	3	1	2	2	1	4	2	4	1	4	3	2	4	2	1	3	4	1	2	3	4	2	1	2	2	1	4	4	65
27	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79
28	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	86
29	4	2	3	2	2	2	1	1	1	4	4	3	3	2	1	4	1	2	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	72
30	3	4	3	3	4	4	4	2	2	4	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	88
31	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	3	79	
32	4	2	4	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	74	
33	4	1	2	1	1	1	2	1	3	2	1	4	2	4	4	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	60
34	4	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	4	3	1	1	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	60
35	4	2	4	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	3	4	3	3	3	3	62
36	4	3	4	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
37	3	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	1	3	3	3	4	4	1	3	4	4	4	3	3	3	2	3	84	
38	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	3	62
39	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	1	3	3	60	
40	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	3	4	4	2	2	1	4	4	3	3	3	68	
41	4	2	3	1	1	1	2	2	3	3	1	4	2	2	1	3	1	4	2	3	1	1	4	4	3	3	3	64	
42	4	2	3	1	1	1	2	2	3	3	1	4	4	2	1	3	1	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	69	
43	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62	
44	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	73
45	4	4	4	1	4	2	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	1	3	4	2	4	3	2	2	4	4	87	
46	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	70	
47	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	3	4	3	3	3	61	
48	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	3	3	2	4	3	1	4	2	3	3	3	66	
49	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62	
50	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62	

51	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
52	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
53	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
54	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
55	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	1	3	3	60
56	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
57	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
58	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
59	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
60	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
61	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
62	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
63	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
64	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
65	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
66	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
67	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
68	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
69	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
70	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
71	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	62
72	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
73	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
74	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
75	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
76	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
77	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	2	1	1	1	4	2	3	3	1	4	4	3	3	3	62
78	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62

79	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
80	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
81	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
82	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
83	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
84	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
85	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
86	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
87	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
88	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62

89	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
90	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	1	60
91	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
92	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
93	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
94	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
95	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
96	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
97	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
98	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	3	62
99	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	3	1	60
100	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	1	4	2	4	3	1	1	2	3	2	1	1	4	4	3	2	3	61
101	4	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	4	2	4	4	1	1	4	2	4	1	1	4	4	3	1	3	60
102	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	69
103	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	67
104	4	2	3	1	1	1	2	2	3	1	2	3	4	2	2	3	2	4	2	3	1	3	4	3	3	3	3	67
105	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	67

106	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	74	
107	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	74
108	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	68	
109	2	1	1	1	3	3	1	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	1	65	
110	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	71	
111	3	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76	
112	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	75	
113	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	73	
114	2	3	3	2	1	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	67	
115	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	68	
116	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	66	
117	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	64	
118	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	66	
119	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	70	
120	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	65	
121	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	65	
122	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	65	
123	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	2	68	
124	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	1	61	
125	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	3	64	
126	1	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	68	
127	2	1	3	2	3	4	2	4	1	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	2	4	4	2	3	4	1	71	
128	1	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	65	
129	2	2	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	67	
130	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	1	2	3	68	

Data Kecanduan Game Online (Y) Setelah Di Uji Coba

Kecanduan Game Online																															Total			
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
1	4	4	3	4	2	2	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	85
2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	93	
3	3	3	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1	4	1	4	4	84		
4	4	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	101	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	85	
6	2	2	2	2	3	2	4	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	73	
7	1	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	109	
8	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	2	3	2	4	2	3	3	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	98	
9	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	
10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94	
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	117	
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	100	
13	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	98	
14	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107	
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	116	
16	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	113	
17	4	4	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	108	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	118	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	
21	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	

22	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	105
23	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115
24	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	79	
25	1	4	4	4	1	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	106
26	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	102
27	4	4	1	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	97
28	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	1	4	3	4	3	3	3	3	4	104
29	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	96
30	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
31	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	3	3	3	1	4	4	1	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	98
32	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	106
33	1	1	4	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	50
34	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	3	1	4	1	2	1	2	1	1	58
35	2	2	4	1	2	1	3	1	2	1	2	1	3	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	54
36	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92
37	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117
38	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50
39	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50
40	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50
41	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50
42	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	53
43	2	1	2	3	4	2	4	1	4	3	4	3	4	2	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	3	94
44	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	88
45	1	4	1	4	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	3	1	4	85	
46	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	80	
47	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	4	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	51
48	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50
49	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50

50	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
51	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
52	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
53	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
54	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
55	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
56	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
57	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	51	
58	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
59	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
60	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
61	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
62	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
63	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
64	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
65	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
66	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	60	
67	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
68	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
69	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
70	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
71	3	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	61
72	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
73	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
74	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
75	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
76	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50	
77	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	60	

78	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
79	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
80	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
81	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
82	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
83	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
84	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
85	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
86	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
87	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	48		
88	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
89	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
90	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	2	1	2	1	3	58
91	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
92	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	48		
93	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
94	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
95	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
96	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
97	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
98	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
99	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
100	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	50		
101	2	2	1	1	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	4	1	1	1	2	2	1	1	2	1	4	3	2	2	1	1	54	
102	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	79	
103	4	2	3	1	3	2	4	1	4	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	76		
104	2	1	2	1	3	1	4	1	2	1	2	3	1	2	4	2	2	1	2	3	3	4	2	4	4	2	2	2	3	3	2	71
105	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	77		

Lampiran 4

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Scale: Kontrol Diri

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	130	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	130	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,864	30

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	3,48	,780	130
aitem_2	2,52	,828	130
aitem_3	3,04	,534	130
aitem_4	1,56	,768	130
aitem_5	1,95	1,113	130
aitem_6	1,97	1,099	130
aitem_7	2,30	,722	130
aitem_8	2,44	,737	130
aitem_9	2,24	,702	130
aitem_10	2,64	,693	130
aitem_11	1,87	1,037	130
aitem_12	1,77	,928	130
aitem_13	3,21	,970	130
aitem_14	2,47	,779	130
aitem_15	3,15	,984	130
aitem_16	2,70	,711	130
aitem_17	1,98	1,127	130
aitem_18	2,03	1,141	130
aitem_19	2,47	,809	130
aitem_20	2,93	,587	130
aitem_21	2,52	,760	130
aitem_22	2,06	1,119	130
aitem_23	2,87	,686	130
aitem_24	1,92	1,042	130
aitem_25	3,31	,824	130
aitem_26	3,38	,771	130
aitem_27	3,37	,808	130
aitem_28	2,89	,626	130
aitem_29	2,81	,648	130
aitem_30	2,99	,616	130

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	73,36	84,853	,867	,878
aitem_2	74,32	72,140	,728	,834
aitem_3	73,80	79,014	,397	,855
aitem_4	75,28	77,349	,380	,853
aitem_5	74,88	67,684	,773	,823
aitem_6	74,87	68,580	,729	,826
aitem_7	74,54	80,700	,142	,764
aitem_8	74,40	73,188	,741	,836
aitem_9	74,60	78,893	,395	,857
aitem_10	74,20	86,022	,867	,880
aitem_11	74,97	70,712	,647	,834
aitem_12	75,07	74,251	,497	,845
aitem_13	73,63	94,095	,636	,807
aitem_14	74,37	76,514	,436	,850
aitem_15	73,68	93,194	,584	,805
aitem_16	74,14	86,973	,332	,883
aitem_17	74,85	70,668	,587	,836
aitem_18	74,81	67,443	,764	,823
aitem_19	74,37	76,700	,403	,852
aitem_20	73,91	79,201	,337	,857
aitem_21	74,32	75,104	,561	,845
aitem_22	74,78	68,330	,729	,826
aitem_23	73,97	79,425	,259	,859
aitem_24	74,92	70,537	,654	,833
aitem_25	73,53	86,235	-,251	,783
aitem_26	73,45	85,413	,306	,880
aitem_27	73,47	85,460	,304	,881
aitem_28	73,95	79,090	,322	,857
aitem_29	74,03	81,953	,359	,867
aitem_30	73,85	77,837	,446	,852

Scale: Kecanduan Game Online

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	130	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	130	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,953	36

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	2,54	,873	130
aitem_2	2,22	1,441	130
aitem_3	2,48	,809	130
aitem_4	2,11	1,215	130
aitem_5	2,52	,760	130
aitem_6	2,08	1,165	130
aitem_7	3,06	,567	130
aitem_8	2,12	1,230	130
aitem_9	3,31	,870	130
aitem_10	2,82	,568	130
aitem_11	2,32	,598	130
aitem_12	1,89	1,044	130
aitem_13	2,52	,696	130
aitem_14	2,08	1,339	130
aitem_15	2,55	,769	130
aitem_16	1,88	1,049	130
aitem_17	3,05	,561	130
aitem_18	1,96	1,103	130
aitem_19	2,98	1,103	130
aitem_20	2,83	,672	130
aitem_21	2,42	,735	130
aitem_22	2,02	1,144	130
aitem_23	2,58	,806	130
aitem_24	1,99	1,089	130
aitem_25	2,29	,640	130
aitem_26	1,97	1,063	130
aitem_27	2,53	,809	130
aitem_28	2,11	1,143	130
aitem_29	2,56	,778	130
aitem_30	2,11	1,170	130
aitem_31	2,55	,778	130
aitem_32	2,02	1,096	130
aitem_33	2,48	,718	130
aitem_34	2,01	1,110	130
aitem_35	3,45	,748	130
aitem_36	2,92	,654	130

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	84,76	410,431	,729	,951
aitem_2	85,08	393,675	,721	,951
aitem_3	84,82	414,043	,677	,951
aitem_4	85,19	391,567	,914	,949
aitem_5	84,78	412,961	,759	,951
aitem_6	85,22	393,167	,919	,949
aitem_7	84,24	428,881	,331	,953
aitem_8	85,18	390,958	,915	,949
aitem_9	83,99	464,240	-,747	,960
aitem_10	84,48	445,213	-,357	,956
aitem_11	84,98	423,488	,534	,952
aitem_12	85,41	403,189	,780	,950
aitem_13	84,78	413,070	,828	,951
aitem_14	85,22	399,198	,673	,951
aitem_15	84,75	410,389	,835	,950
aitem_16	85,42	402,618	,790	,950
aitem_17	84,25	428,590	,348	,953
aitem_18	85,34	397,931	,860	,949
aitem_19	84,32	478,515	-,886	,963
aitem_20	84,47	444,546	-,283	,956
aitem_21	84,88	414,946	,718	,951
aitem_22	85,28	394,403	,908	,949
aitem_23	84,72	408,667	,849	,950
aitem_24	85,31	400,525	,809	,950
aitem_25	85,01	421,108	,589	,952
aitem_26	85,33	398,409	,882	,949
aitem_27	84,77	412,629	,721	,951
aitem_28	85,19	395,025	,895	,949
aitem_29	84,74	414,288	,698	,951
aitem_30	85,19	393,195	,915	,949
aitem_31	84,75	409,540	,852	,950
aitem_32	85,28	395,334	,928	,949
aitem_33	84,82	413,496	,787	,951
aitem_34	85,29	395,929	,901	,949
aitem_35	83,85	448,188	-,371	,957
aitem_36	84,38	427,337	,341	,953

Lampiran 5

UJI NORMALITAS DAN LINEARITAS

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kontrol Diri	130	68,36	8,951	60	97
Kecanduan Game Online	130	71,92	23,193	48	123

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol Diri	Kecanduan Game Online
N		130	130
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68,36	71,92
	Std. Deviation	8,951	23,193
	Absolute	,231	,240
Most Extreme Differences	Positive	,231	,240
	Negative	-,175	-,157
Kolmogorov-Smirnov Z		1,029	1,132
Asymp. Sig. (2-tailed)		,107	,098

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kecanduan Game Online *	130	100,0%	0	0,0%	130	100,0%
Kontrol Diri						

Report

Kecanduan Game Online

Kontrol Diri	Mean	N	Std. Deviation
60	52,86	7	3,805
61	59,67	3	15,885
62	51,49	51	6,586
64	66,33	3	14,154
65	82,33	6	10,211
66	71,00	4	14,989
67	75,40	5	2,510
68	71,71	7	10,012
69	77,67	3	24,028
70	78,50	2	2,121
71	84,33	3	,577
72	91,25	4	8,539
73	86,50	2	2,121
74	106,50	4	6,807
75	93,00	2	7,071
76	99,00	1	.
77	98,33	3	8,386
78	96,50	2	6,364
79	97,50	2	,707
80	109,00	1	.
81	117,00	1	.
83	97,33	3	11,240
84	117,00	1	.
86	104,00	1	.
87	85,00	1	.
88	117,50	2	3,536
91	106,00	1	.
92	109,00	2	5,657
94	118,00	1	.
95	123,00	1	.
97	120,00	1	.
Total	71,92	130	23,193

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			62359,417	30	2078,647	29,257	,000
Kecanduan Game Online * Kontrol Diri	Between Groups	Linearity	52279,241	1	52279,241	735,823	,000
		Deviation from Linearity	10080,176	29	347,592	4,892	,072
	Within Groups		7033,814	99	71,049		
	Total		69393,231	129			

ANOVA Table

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kecanduan Game Online * Kontrol Diri	-,868	,753	,948	,899

Lampiran 6

UJI ANALISIS REGRESI LINEAR SEDERHANA

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kontrol Diri ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,868 ^a	,753	,751	11,563	1,468

a. Predictors: (Constant), Kontrol Diri

b. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	52279,241	1	52279,241	391,010	,000 ^b
	Residual	17113,990	128	133,703		
	Total	69393,231	129			

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

b. Predictors: (Constant), Kontrol Diri

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	
1	(Constant)	-81,822	7,841		-10,435	,000	1,000
	Kontrol Diri	2,249	,114	,868	19,774	,000	

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online



Lampiran 7

SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2442/FPSI/01.10/IX/2023
Lampiran : -
Hal : Penelitian

12 September 2023

Yth. Bapak/Ibu Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan
Administrasi Keuangan
Universitas Medan Area
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Andhika Gamaliel Tarigan
NPM : 198600206
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, Jl. Kolam Nomor 1 Medan Estate / Jl. Gedung PBSI, Medan 20223 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di fakultas Psikologi Universitas Medan Area*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Universitas yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Pengabdian Kepada Masyarakat



Andhika Gamaliel Tarigan, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1711/UMA/B/01.7/VIII/2023
Lamp. : 1 (satu) Berkas
Hal : Izin Penelitian Dan Pengambilan Data

15 September 2023

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
di - M e d a n

Dengan hormat,

Sesuai dengan surat Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Fakultas Psikologi Universitas Medan Area nomor 2442/FPSI/01.10/IX/2023 tertanggal 12 September 2023 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengambilan Data Tugas Akhir di Universitas Medan Area oleh mahasiswa :

Nama : **Andhika Gamaliel Tarigan**
No. Pokok Mahasiswa : **198600206**
Program Studi : **Ilmu Psikologi**
Fakultas : **Psikologi**

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data di Lingkungan Universitas Medan Area, untuk menunjang tugas akhir dengan judul Skripsi "**Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.**" Dengan tetap mengikuti protokol Covid-19.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wakil Rektor Bidang Pengembangan
SDM dan Administrasi Keuangan,

MED. DR. NUR SUSWATI, MP

Tembusan :
1. Mahasiswa Ybs
2. File





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kelsin Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2523/FPSI/01.10/X/2023 2 Oktober 2023
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan
Selesai Pengambilan Data

Yth, Ibu Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan Administrasi Keuangan
Universitas Medan Area
Di -
Tempat


Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan kepada Ibu bahwa mahasiswa kami tersebut dibawah ini :

Nama : Andhika Gamaliel Tarigan
Npm : 198600206
Fakultas/Program Studi : Psikologi/ilmu Psikologi

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data pada Universitas Medan Area dengan judul "*Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di fakultas Psikologi Universitas Medan Area*". Bersama kami mohon kepada Ibu kiranya dapat mengeluarkan Surat Keterangan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Universitas Medan Area terhitung mulai tanggal 15 - 29 September 2023 s.d 29 September 2023.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Pengabdian Kepada Masyarakat


Cahli Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Yhs
- Arsip