

INTISARI
HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN FREKUENSI
BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA LAKI-LAKI DI WARUNG
INTERNET (GALAXI-NET)

Nama : AFNI RAHMAYANI TANJUNG

No. Stambuk : 07 860 0205

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kontrol diri terhadap frekuensi bermain *game online* pada remaja laki-laki.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 40 orang, dimana remaja laki-laki dalam penelitian ini berusia 13 sampai 15 tahun dan yang bermain *game online* di warung internet (GALAXI-NET).

Penelitian ini menggunakan 2 skala, yaitu skala kontrol diri dan skala frekuensi bermain *game online*. Skala kontrol diri terdiri dari 3 aspek berdasarkan Averill dalam (Latipah, 2002) yaitu kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol dalam mengambil keputusan (*decisional control*). Sedangkan skala frekuensi bermain *game online* merupakan skala interval yang menunjukkan lamanya bermain *game online* dalam sehari.

Berdasarkan hasil dari penelitian diketahui bahwa terdapat hubungan negatif diantara kontrol diri dengan frekuensi bermain *game online*. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi korelasi $r_{xy} = -0,147$; $p = 0,631$ ($p < 0,050$). Dari hasil ini maka hipotesis di tolak, artinya kontrol diri tidak mempengaruhi frekuensi bermain *game online* pada remaja laki-laki di warung internet GALAXI. Diketahui bahwa kontrol diri sangat sedikit ditemukan pada frekuensi bermain *game online* pada remaja karena mean empirik (77,8) lebih besar sedikit dari mean hipotetik (72,5). Dan skala frekuensi bermain *game online* mean empirik (2,65) lebih kecil dari pada mean hipotetik (3,5).

Kata kunci : *Kontrol Diri, Frekuensi Bermain Game Online*