

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI  
DENGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*  
*ONLINE* PADA REMAJA AKHIR DI  
SURABAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MARIA YOSEFINA MANEK**

**NRP 7103017051**

Fakultas Psikologi

Universitas Katolik Widya Mandala

Surabaya

2020

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI  
DENGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*  
*ONLINE* PADA REMAJA AKHIR DI  
SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Psikologi



**OLEH**

**MARIA YOSEFINA MANEK**

**NRP 7103017051**

Fakultas Psikologi

Universitas Katolik Widya Mandala

Surabaya

2020

## SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Maria Yosefina Manek

NRP : 7103017051

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

### **HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI SURABAYA**

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak manapun. Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh. Serta permohonan maaf dari pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 21 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,



Maria Yosefina Manek

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Maria Yosefina Manek

NRP : 7103017051

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

### HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI SURABAYA

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Desember 2020

Yang menyatakan,



Maria Yosefina Manek

# HALAMAN PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI SURABAYA

Oleh

Maria Yosefina Manek

NRP: 7103017040

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing : J. Dicky Susilo, MPsi., Psikolog



NIDN : 0718067904

Email : susilo\_dicky@ukwms.ac.id

Surabaya, 21 Desember 2020

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  
dan diterima untuk memenuhi Sebagian dari persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Psikologi  
Pada tanggal 21 Desember 2020



Mengesahkan

Fakultas Psikologi,  
Dekan,



(Yuni Apsari, M.Si., Psikolog)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Desak Nyoman ARD.,M.Psi., Psi. 
2. Sekretaris : Eli Prasetyo, M.Psi.,Psi (  )
3. Anggota : Elisabet W. Hapsari, M. Psi., Psi (  )
4. Anggota : J. Dicky Susilo M.Psi., Psi (  )  
NIDN 0718067904

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Penelitian ini dipersembahkan untuk:**

TUHAN YANG MAHA ESA

Keluarga Saya:

Bapak, Ibu, Kedua Kakak saya

Diri saya sendiri

dan

Orang-orang diluar sana yang sedang berjuang untuk  
kehidupan.

## **HALAMAN MOTTO**

**“AKULAH PENENTU NASIBKU  
AKULAH SANG NAHKODA JIWAKU”**

*-William Ernest Henley-*



## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria, karena kehendak dan bimbingannya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. peneliti sadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan, doa dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. **Ibu F. Yuni Apsari, M.Si., Psikolog**, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
2. **Bapak Johannes Dicky Susilo** selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu, tenaga, dan bimbingannya. Terima kasih juga atas masukan, saran, dan segala bantuan yang telah diberikan kepada saya.
3. **Dosen Penguji Ibu Desak, Ibu Lisa dan ibu Elli**, terima kasih untuk masukan yang diberikan kepada peneliti.
4. **Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**. Terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan dan juga sudah membantu serta membimbing saya selama proses perkuliahan, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan juga perkuliahan dengan baik.
5. **Karyawan Tata Usaha (Bu Lilis, Bu Eva, dan Pak Anang)**. Terima kasih atas bantuan dan juga keramahan dalam melayani saya dalam berbagai urusan administrasi.
6. **Bapak, Mama, Ka Delby, Ka Ditha** yang selalu memberikan dukungan dan pengertian kepada saya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga atas segala bantuan dan doanya yang diberikan kepada saya sehingga saya bisa sampai di titik ini.

7. **Kepada Grace, Tamara, Nur, Dicta**, terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik selama menjalani proses perkuliahan di kampus, sudah mau membantu dalam segala hal, mensupport saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini. Saya belajar banyak hal dari kalian.
8. **Teman-teman peneliti semasa SMP dan SMA, Ellen, Icha, Cherwis, Enchis, Itha, Silva, Carey, Viktor, Jordy, Nando, Yos, Bery, Naldo, Tedy, Ryo, Restin, Angel**. Terima kasih untuk waktu luangnya, obrolan kita memang selalu bermutu.
9. **Seluruh Angkatan 2017 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**. Terima kasih untuk semua teman-teman Angkatan 2017 atas kebersamaan dan juga sudah berproses bersama-sama dari awal semester satu hingga saat ini.
10. **Partisipan penelitian** yang sudah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner saya, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
11. **Untuk semua pihak yang mungkin belum disebutkan namanya, peneliti tetap ingin mengucapkan terima kasih banyak atas bantuan, dukungan, dan doanya**. Senantiasa Tuhan yang membalas kebaikan kalian semua.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	ii
Surat Pernyataan .....	iii
Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Halaman Persetujuan .....	v
Halaman Pengesahan.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Halaman Motto.....	vii
Ungkapan Terima Kasih .....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel .....	xv
Daftar	
Lampiran.....	xv
Abstrak .....	xv
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1

1.2 Batasan Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.5.2 Manfaat Praktis .....	8

## BAB II

LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Intensitas Bermain Game Online .....	9
2.1.1 Pengertian Intensitas Bermain Game Online .....	9
2.1.2 Aspek Intensitas Bermain Game Online.....	10
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online.....	10
2.2 Kontrol Diri .....	11
2.2.1 Pengertian Kontrol Diri .....	11
2.2.2 Aspek Kontrol Diri .....	12
2.3 Remaja .....	12

2.3.1 Karakteristik Remaja .....	13
2.3.2 Tugas Perkembangan Remaja .....	15
2.4 Keterkaitan Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Akhir .....	15
2.5 Hipotesis Penelitian .....	17

### BAB III

METODE PENELITIAN .....	19
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian .....	19
3.2 Definisi Operasional .....	19
3.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel .....	19
3.3.1 Populasi .....	19
3.3.2 Teknik Pengambilan Sampel .....	20
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	20
3.4.1 Skala Kontrol Diri .....	21
3.4.2 Angket Intensitas Bermain Game Online.....	21
3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	21
3.5.1 Validitas .....	22

3.5.2 Reliabilitas .....	22
3.6 Teknik Analisis Data .....	23
3.7 Etika Penelitian .....	23
BAB IV.....	25
4.1 Orientasi Kancan Penelitian .....	25
4.2 Persiapan Pengambilan Data .....	26
4.2.1 Mempersiapkan Alat Ukur.....	26
4.3 Pelaksanaan Penelitian .....	27
4.3.1 Editing .....	27
4.3.2 Scoring .....	28
4.3.3 Coding .....	28
4.3.4 Tabulating .....	28
4.4 Hasil Penelitian .....	28
4.4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	28
4.4.2 Uji Reliabilitas .....	29
4.4.3 Deskripsi Identitas Penelitian.....	29

4.4.4 Deskripsi Data Variabel Penelitian .....	30
4.4.5 Tabulasi Silang Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online.....	33
4.4.6 Uji Asumsi .....	34
4.4.6.1 Uji Normalitas .....	34
4.4.6.2 Uji Linearitas.....	35
4.4.6.3 Uji Hipotesis .....	35
BAB V .....	36
5.1 Pembahasan .....	36
5.2 Kesimpulan .....	39
5.3 Saran .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alternatif Jawaban.....	20
Tabel 3.2 <i>Blue-print</i> Skala Kontrol Diri .....	21
Tabel 4.1 Aitem Sahih dan Gugur Skala Kontrol Diri .....	29
Tabel 4.2 Frekuensi Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin .....	30
Tabel 4.3 Frekuensi Partisipan Berdasarkan Usia .....	32
Tabel 4.4 Kategorisasi Kontrol Diri .....	32
Tabel 4.5 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online.....	32
Tabel 4.6 Tabulasi Silang .....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Input Skala Kontrol Diri .....	46
Lampiran B Input Koding Kontrol Diri .....	49
Lampiran C Input Data Intensitas Bermain Game Online .....	52
Lampiran D Uji .....	55
Lampiran E Uji Korelasi <i>Kendall's Tau b</i> .....	55
Lampiran F Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Pertama .....	56
Lampiran G Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kedua .....	58
Lampiran H Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Ketiga .....	60
Lampiran I Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keempat .....	62
Lampiran J Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kelima .....	64
Lampiran K Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keenam .....	66
Lampiran L Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Ketujuh .....	68
Lampiran M Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kedelapan .....	70
Lampiran N Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kesembilan.....	72
Lampiran O Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kesepuluh .....	74
Lampiran P Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kesebelas .....	76

Lampiran Q Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keduabelas .....	78
Lampiran R Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Ketigabelas .....	80
Lampiran S Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keempat belas ....	82
Lampiran T Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kelimabelas .....	84
Lampiran U Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keenambelas .....	86
Lampiran V Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Ketujuhbelas .....	87
Lampiran W Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kedelapanbelas .	89
Lampiran X Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Kesembilanbelas.	90
Lampiran Y Uji Reliabilitas & Validitas Putaran Keduapuluh .....	91

**Maria Yosefina Manek.** (2020). “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Akhir di Surabaya”. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

## ABSTRAK

Fenomena tingginya intensitas bermain game online pada remaja akhir marak terjadi akhir-akhir ini. Hal ini dikarenakan kemudahan mengakses permainan, dan persaingan dalam *game* yang membuat individu tertantang untuk menyelesaikan setiap level permainan tersebut. Salah satu faktor internal yang dapat menyebabkan tingginya intensitas bermain *game online* adalah rendahnya kontrol diri yang dimiliki oleh para remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada remaja akhir. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan skala Kontrol Diri dan Angket Intensitas Bermain *Game Online*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS 16.0 dengan teknik non-parametrik *Kendall's Tau-b* dan mendapat nilai signifikansi sebesar 0,020 dengan nilai  $r$  menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,168. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada remaja akhir di Surabaya dengan nilai sumbangan efektif sebesar 2,82 % yang berarti masih ada 97,18 % faktor lain yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* pada remaja akhir di Surabaya.

**Kata Kunci :** Kontrol diri, intensitas bermain *game online*, remaja akhir

**Maria Yosefina Manek.** (2020). "The Relationship between Self Control and intensity of playing online games in teenagers in Surabaya". **Undergraduate Thesis 1.** Faculty of Psychology, Widya Mandala Catholic University, Surabaya.

### **ABSTRACT**

*The high intensity of playing online games in adolescents has been happening lately. This is due to the ease of accessing the game, and in-game competition that makes individuals challenged to complete each level of the game. One of the internal factors that can cause the high intensity of playing online games is the low self-control possessed by teenagers. This study aims to determine the relationship between self-control and the intensity of playing online games in late adolescence. The method used in this research is quantitative by using a self-control scale and an intensity questionnaire to play online games. Data analysis in this study used SPSS 16.0 with Kendall's Tau-b non-parametric technique and got a significance value of 0.020 with a value of  $r$  indicating a correlation coefficient of -0.168. So it can be concluded that there is a negative relationship between self-control and the intensity of playing online games in late adolescents in Surabaya with an effective contribution value of 2.82%, which means there are 97.18% of other factors that affect the intensity of playing online games in late adolescents in Surabaya.*

*Keywords: Self control, intensity of playing online games, late adolescence*