

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN *INTERNET GAMING*
DISORDER PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGEND BANG BANG* (MLBB)**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas
Psikologi Universitas Medan Area*

AYU PUTRI UTAMI

16.8600.346



FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2021

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 27/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)27/12/21

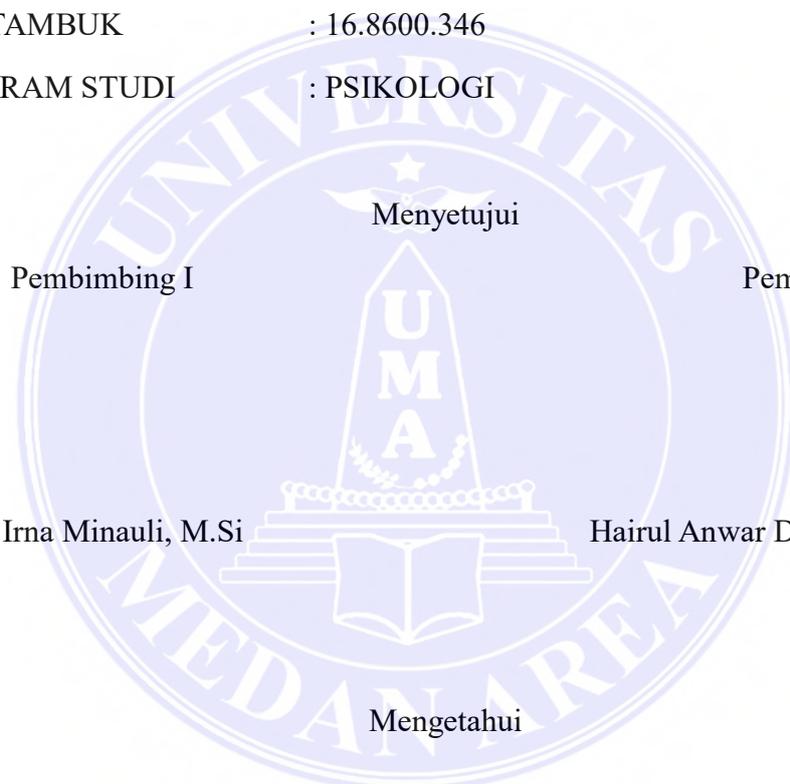
HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN
INTERNET GAMING DISORDER PADA
KOMUNITAS *MOBILE LEGEND BANG BANG*
(MLBB) UNIVERSITAS MEDAN AREA

NAMA MAHASISWA : AYU PUTRI UTAMI

NO.STAMBUK : 16.8600.346

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI



Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Irna Minauli, M.Si

Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Mengetahui

Kepala Bagian

Dekan

Dinda Permata Sari Harahap, M.Psi, Psikolog

Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA (S1) PSIKOLOGI

Pada tanggal:

23 Juni 2021

Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

Dekan



(Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi)

Dewan Penguji

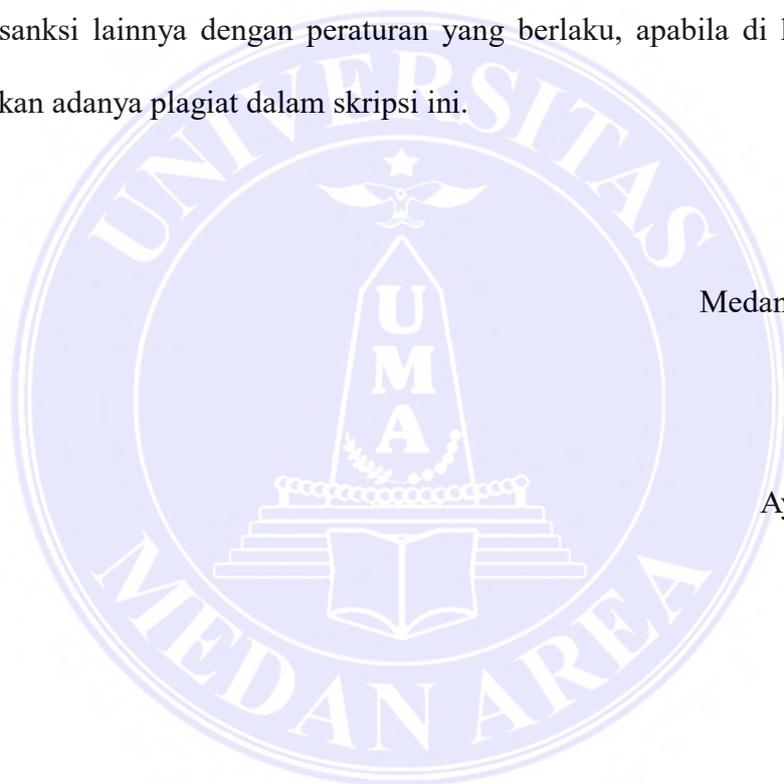
Tanda-tangan

1. Dra. Mustika Tarigan M.Psi, Psikolog _____
2. Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi _____
3. Dra. Irna Minauli, M.Si _____
4. Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si _____

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari 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 di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 23 Juni 2021

Ayu Putri Utami

16.8600.346

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Ayu Putri Utami
NPM : 16.8600.346
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

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: **HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN INTERNET GAMING DISORDER PADA KOMUNITAS MOBILE LEGEND BANG BANG (MLBB) UNIVERSITAS MEDAN AREA** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Uninversitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

ABSTRAK

Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area

Ayu Putri Utami

16.8600.346

Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kontrol diri dengan *internet gaming disorder* pada komunitas MLBB Universitas Medan Area, dimana jumlah remaja yang dijadikan sebagai subjek penelitian berjumlah 52 orang. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi: ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan *internet gaming disorder* pada anggota komunitas MLBB Universitas Medan Area. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah *internet gaming disorder*, dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi *internet gaming disorder*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment*, dimana berdasarkan analisis diperoleh dari hasil-hasil sebagai berikut, terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan *internet gaming disorder*. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,594$; $p = 0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. Koefisien determinasi (r^2) = 0,353 menunjukkan bahwa *Internet Gaming Disorder* dibentuk oleh Kontrol Diri sebesar 35,3%. Selanjutnya dilihat dari perhitungan mean hipotetik = 85 dan mean empirik = 76,00 serta standart deviasi = 21,282 diketahui bahwa kontrol diri dalam kategori sedang. Sedangkan kontrol diri dari perhitungan mean hipotetik = 92,5 dan mean empirik = 119,58 serta standart deviasi = 14,035 diketahui bahwa *internet gaming disorder* dalam kategori tinggi.

Kata kunci: kontrol diri, *internet gaming disorder*, remaja, komunitas

ABSTRACT

Correlations between Self-Control and Internet Gaming Disorder in Members of the Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Community of the University of Medan Area

Ayu Putri Utami

16.8600.346

Faculty of Psychology, Medan Area University

This study aims to see the relationship between self-control and internet gaming disorder in the MLBB community at Medan Area University, where the number of adolescents who are used as research subjects is 52 people. The hypothesis proposed in this study reads: there is a negative relationship between self-control and internet gaming disorder among members of the MLBB community at Medan Area University. This means that the higher the self-control, the lower the internet gaming disorder, and conversely, the lower the self-control, the higher the internet gaming disorder. The analytical method used in this study is the product moment correlation technique, where based on the analysis obtained from the following results, there is a negative relationship between self-control and internet gaming disorder. This result is evidenced by the correlation coefficient $r_{xy} = -0.594$; $p = 0.000 < 0.05$. Based on these results, the hypothesis that has been proposed in this study is accepted. The coefficient of determination (r^2) = 0.353 indicates that Internet Gaming Disorder is formed by Self-Control by 35.3%. Furthermore, seen from the calculation of the hypothetical mean = 85 and the empirical mean = 76.00 and the standard deviation = 21.282, it is known that self-control is in the moderate category. While the self-control from the calculation of the hypothetical mean = 92.5 and the empirical mean = 119.58 and the standard deviation = 14.035, it is known that internet gaming disorder is in the high category.

Keywords: self-control, internet gaming disorder, adolescents, community

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disoreder* pada Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area”.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan M.Eng.Msc. Selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Ibu Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi, Psikolog Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang sudah meluangkan waktu untuk hadir dan memberi masukan dalam sidang meja hijau.
4. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si sebagai dosen pembimbing pertama yang telah memberikan banyak masukan kepada saya, yang meluangkan waktu, yang sangat berjasa dalam membantu saya, yang selalu meringankan dan melancarkan segala urusan saya selama proses pembuatan skripsi, yang telah banyak memberikan saya ilmu-ilmu yang Beliau miliki, dan selalu menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
5. Bapak Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si selaku dosen pembimbing kedua yang selalu memberikan semangat kepada saya, yang selalu meringankan dan melancarkan segala urusan saya selama skripsi dan memberikan banyak masukan serta ilmu Beliau pada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ketua siding ibu Dra. Mustika Tarigan, M.Psi, Psikolog yang sudah meluangkan waktu untuk hadir dan memberi masukan dalam siding meja hijau.
7. Para Dosen Fakultas Psikologi yang telah memberikan ilmu selama proses belajar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dan juga pegawai-pegawai yang telah membantu dalam mengurus keperluan penyelesaian skripsi.
8. Keluarga tercinta yang sudah memberikan semangat, mendoakan saya serta membiayai kuliah saya.

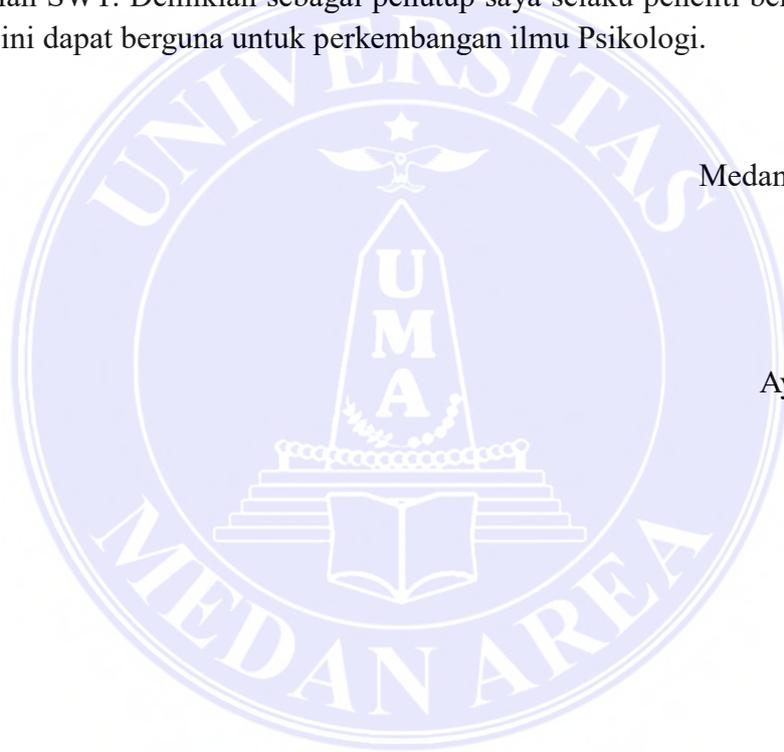
9. Terima kasih kepada para pengurus di Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area yang sudah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian dan senantiasa membantu saya dalam mendapatkan informasi.
10. Terimakasih untuk semua pihak yang terlibat dalam proses panjang ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu dan terimakasih untuk semua pembaca. Semoga karya tulis ini bermanfaat.

Peneliti sangat menyadari bahwa masih sangat banyak kelemahan pada skripsi ini baik tata tulis maupun isi yang ada. Maka dari itu peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk membantu saya menyempurnakan skripsi ini. Semoga kebaikan yang kalian berikan kepada peneliti akan mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Demikian sebagai penutup saya selaku peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna untuk perkembangan ilmu Psikologi.

Medan, 23 Juni 2021

Ayu Putri Utami

168600346

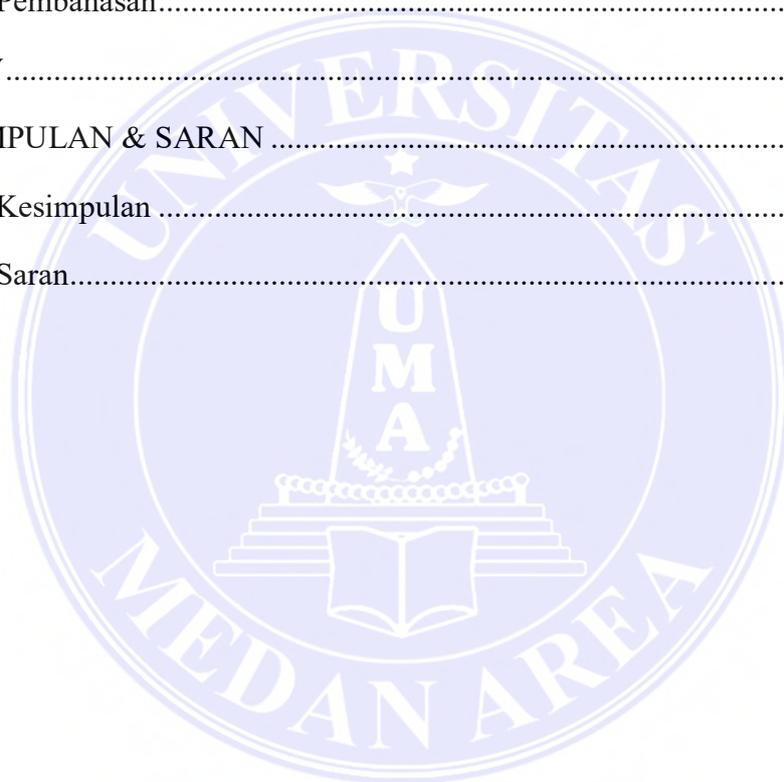


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Komunitas	10
1. Pengertian Komunitas	10
2. Ciri-ciri Komunitas	11
3. Jenis-jenis Komunitas	11
B. Remaja.....	12
C. <i>Internet Gaming Disorder</i>	14

1. Pengertian <i>Internet Gaming Disorder</i>	14
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Internet Gaming Disorder</i>	14
3. Aspek-aspek <i>Internet Gaming Disorder</i>	16
4. Kriteria <i>Internet Gaming Disorder</i>	19
D. Kontrol Diri.....	19
1. Pengertian Kontrol Diri	19
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol diri	21
3. Aspek-aspek Kontrol Diri.....	24
4. Jenis-jenis Kontrol Diri	26
E. Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Kontrol diri	27
F. Kerangka Konseptual.....	28
G. Hipotesis.....	29
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Tipe Penelitian.....	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian	30
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
D. Subjek Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	35
G. Metode Analisis Data	37
BAB IV	39
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Orientasi Kancas Penelitian.....	39
B. Persiapan Penelitian	40
1. Persiapan Administrasi	40

2. Persiapan Alat Ukur Penelitian.....	40
C. Pelaksanaan Penelitian.....	43
D. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	43
E. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	46
1. Uji Asumsi.....	46
2. Uji Hipotesis.....	48
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	49
F. Pembahasan.....	54
BAB V.....	56
KESIMPULAN & SARAN.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Item Kontrol Diri Sebelum Uji Coba	41
Tabel 4.2 Distribusi Item Internet Gaming Disorder Sebelum Uji Coba	42
Tabel 4.3 Distribusi Item Kontrol Diri Sesudah Uji Coba	44
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Skala Kontrol Diri	44
Tabel 4.5 Distribusi Item Internet Gaming Disorder Sesudah Uji Coba	45
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Skala Internet Gaming Disorder	46
Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	47
Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linearitas	48
Tabel 4.9 Hasil Analisis Korelasi Product Moment	49
Tabel 4.10 Tabel Deskriptif dari Kontrol Diri	50
Tabel 4.11 Tabel Kategorisasi dari Kontrol Diri	50
Tabel 4.12 Tabel Deskriptif dari Internet Gaming Disorder	51
Tabel 4.13 Tabel Kategorisasi dari Internet Gaming Disorder	52
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik & Mean Empirik	53
Tabel 4.15 Hasil Rangkuman Mean Hipotetik & Mean Empirik	53

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A DATA PENELITIAN	62
LAMPIRAN B UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS.....	68
LAMPIRAN C UJI NORMALITAS	76
LAMPIRAN D UJI LINEARITAS	79
LAMPIRAN E UJI HIPOTESIS.....	84
LAMPIRAN F ALAT UKUR PENELITIAN	87
LAMPIRAN G SURAT IZIN PENELITIAN	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan tidak asing lagi dikalangan masyarakat dengan kemajuan teknologi. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Teknologi internet ini semakin pesat akan tetapi ada beberapa dampak perkembangan teknologi dengan munculnya beberapa alat komunikasi baru seperti *handphone*, internet, dan televisi. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media lainnya. Beberapa peneliti berpendapat bahwa budaya modern saat ini begitu penting dalam membentuk permainan digital yang merepresentasikan antara pengalaman dunia nyata dengan dunia maya yang dimediasi teknologi internet (Dickey, 2011). Melalui internet orang-orang dapat mengakses berbagai hal, terutama permainan. Bentuk permainan ini kemudian dikenal dengan *Game Online*. Diperkirakan terdapat lebih dari lima juta pemain *game online* tersebar di berbagai belahan dunia dan jumlahnya terus meningkat (Chan & Vordere dalam Hussain dan Griffiths, 2008).

Internet gaming memiliki dua jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online Games* (MMOs) yang memungkinkan beberapa pemain bermain bersama yang didasarkan pada atensi dan kompetisi (Kuss, 2013). Selain itu, ada *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) merupakan games paling

digemari dan menjadi *game online* yang paling populer, karena mendorong pemainnya untuk bermain relatif sesuai dengan keinginannya (Kuss, 2013). *Game online* pada dasarnya untuk pelampiasan emosi, *refreshing* otak dan adapula yang bermain *Game Online* sudah menjadi bagian dirinya sendiri bisa disebut dengan kecanduan *Game Online*. Setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Fenomena yang muncul akibat ketidakmampuan mengontrol penggunaan internet dan *video games* ini sering disebut sebagai *internet gaming disorder*.

Menurut WHO (2018), *Internet gaming disorder* didefinisikan sebagai pola perilaku gaming ("digital-gaming" or "video-gaming") yang dicirikan dengan terganggunya kemampuan kontrol diri akibat bermain game. Peningkatan prioritas yang semakin banyak terhadap game dibandingkan melakukan minat dan aktivitas sehari-hari, hal ini berlangsung terus-menerus dan semakin meningkat, walaupun tidak menyebabkan konsekuensi negatif. Griffiths a Wood (dalam Utami dan Hodikoh, 2020), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa.

Hal ini terlihat antara lain dari adanya Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) di kalangan mahasiswa Universitas Medan Area. Komunitas ini didominasi oleh remaja laki-laki sebagai anggotanya. Sesuai dengan DSM-5 (2013), remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami *Internet Gaming Disorder*, tetapi masih dalam proses penelitian lebih lanjut. Mahasiswa Universitas Medan Area banyak bermain *game online* jenis *MMORPG* seperti *Mobile Legend*. *Mobile Legend* merupakan *Game Online* yang bertema perang, dimana mereka memiliki karakter berbeda-beda dan tingkat yang berbeda-beda. Permainan tersebut

bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, maka dari itu ada istilah bagi pemain yaitu *Mabar* (main bareng). Beberapa kalangan komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) mengatakan bahwa bermain game online juga mempunyai dampak positif, seperti mengurangi stres. Namun dampak negatif yang terjadi di kalangan anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB), yaitu seperti kesulitan dalam mengatur waktu, kurangnya kontrol diri dan cenderung emosional (seperti marah saat bermain game).

Kecanduan game online akan berduduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas *game* selama berjam-jam dan tidak mengerjakan tugasnya yang lain. Menurut APA (American Psychiatry Association DSM-V, 2013) kecanduan bermain game online bisa lebih dari 8-10 jam perhari dan paling sedikit 30 jam per minggu. Apabila remaja dilarang untuk menggunakan komputer untuk bermain game online dengan *handphone*-nya, mereka menjadi gelisah dan mudah marah. Kecanduan seringkali bermain dalam waktu lama dan sering melupakan waktu untuk makan dan tidur. Kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young dkk, 2000). Ciri utama *Internet Gaming Disorder* adalah partisipasi menetap dan terus menerus dalam game komputer, terutama jenis permainan kelompok, untuk waktu yang sangat lama. Permainan ini merupakan kompetisi di antara kelompok atau pemain-pemain (biasanya berasal dari beberapa wilayah, sehingga aktivitas yang terjadi didorong oleh ketidakbatasan waktu) yang menunjukkan adanya interaksi sosial selama permainan.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada mahasiswa di Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) dapat dilihat fenomena yang terjadi disana seperti perilaku kontrol diri yang rendah yaitu dimana mahasiswa disana kesulitan mengatur waktu dalam belajarnya dengan baik, karena mahasiswa mengalami kecanduan *Game Online* lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain *Game Online* dibandingkan untuk bergabung dengan belajar online pada group whatsapp dan aplikasi zoom. Banyak anggota komunitas MLBB yang mengaku menghabiskan waktu semalaman atau bergadang hanya untuk bermain *Game Online*. Hal ini mengkhawatirkan, jika mahasiswa yang pada umumnya masih duduk di bangku perkuliahan dan menghabiskan waktu dengan bermain *Game Online* dapat menyebabkan tidak adanya kontrol diri mahasiswa berdampak merosotnya nilai prestasi belajarnya, ketika proses tidak adanya kontrol diri ke prestasi belajar online disaat sedang berlangsung. Tidak hanya itu, mahasiswa ketika bermain *Game Online* cenderung menunjukkan perilaku kasar dimana mereka akan marah-marah saat mengalami kekalahan ketika bermain game.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap A, salah satu anggota di Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area mengaku bahwa ia cenderung memilih untuk bermain game daripada mengerjakan tugas ataupun belajar.

“Iya gitulah kak. Aku memang suka main game makanya aku gabung di komunitas ini. Ya, kalau emang dibilang aku sering main game iya, bikin malas belajar iya hahaha. Kalau lagi mabar udah pasti lah kak mana teringat lagi aku sama tugas-tugas. Iya kadang aku bodo amat aja lah. Udah sering lah kak begadang cuma buat main sama teman-teman padahal besok mau kuliah, kalau telat masuk yaudah gak masuk kuliah aja.” (Wawancara personal, 9 November 2020)

Sama halnya dengan RS yang juga anggota di Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area juga merasa bahwa dirinya kesulitan mengatur waktu dalam belajar dengan bermain game dan merasa lebih emosional ketika bermain.

“Aku sering banget kak main ML. Dari pagi sampai ke pagi lagi pun aku pernah kak, paling aku berhenti pas mau makan/ mandi itu pun makan pagi sama siang gabisa dibedain lagi. Mungkin mamak ku dirumah juga udah kesal ya kak tapi aku kalau udah main itu udah gak peduli lagi sih, jadi kalau di marahin gitu cuma ku jawab iya-ya aja. Biasa aku main sama teman atau sendiri juga gak masalah sih kak. Hahaha kalau main main itu semua bahasa bisa keluar kak. Cakap kotor lah atau apa lah udah biasalah kak, refleks aja gitu haha. Udah lemas kali ya kak mulutnya. Ya biasanya marah-marah gitu pas kalah atau ada teman satu tim yang beban kak, aku emosi kali kak kalau udah kek gitu ada yang cupu.” (Wawancara personal, 9 November 2020)

Intensitas bermain *Game Online* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *Game Online* diantaranya yaitu mahasiswa menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* untuk bertindak asosial, serta menyebabkan komunitas pada mahasiswa menjadi malas belajar online, sehingga tidak dapat untuk mengontrol dirinya sendiri.

Kontrol diri sendiri merupakan unsur yang paling penting untuk terlepas dari *Internet Gaming Disorder*. Kontrol diri adalah kemampuan untuk menekan atau untuk mencegah tingkah laku yang menurut kata hati atau semaunya (Anshari, 1996). Menurut Chaplin (dalam Adeonalia, 2002) kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi implus-impuls atau tingkah laku impulsif. Kontrol diri menurut

Wallstons (dalam Adeonalia, 2002) adalah keyakinan individu bahwa tindakannya akan mempengaruhi perilakunya dan individu sendiri yang dapat mengontrol perilaku tersebut. Individu dengan kontrol diri yang tinggi akan melihat dirinya mampu mengontrol segala hal yang menyangkut perilakunya, begitu juga sebaliknya. Apabila kontrol dirinya rendah, maka individu tersebut tidak mampu untuk mengontrol segala hal yang menyangkut dengan perilakunya. Menurut Goldfried dan Merbaun (dalam Ghufroon & Risnawari, 2014) faktor yang mempengaruhi kontrol diri salah satunya yaitu usia. Seperti yang diketahui sebelumnya, *game online* lebih banyak dimainkan oleh para remaja daripada dewasa. Hal ini dikarenakan orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dibanding orang yang lebih muda.

Dari uraian diatas, peneliti memilih judul hubungan kontrol diri dengan *internet gaming disorder* pada komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB). Secara teori hubungan kontrol diri dan *internet gaming disorder* tersebut pasti ada, namun peneliti ingin mencari tahu seberapa besar pengaruh hubungan itu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah fenomena kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas merupakan fenomena yang tidak jarang terjadi dalam kehidupan sekarang ini. *Game online* pada Anggota Komunitas Mahasiswa terjadi disebabkan dengan salah satu faktor hubungan kontrol diri sehingga mahasiswa kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *Game Online* secara berlebihan.

Dengan gambaran yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas MLBB Universitas Medan Area.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan diteliti agar penelitian dapat lebih terfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif dan efisien. Pada penelitian ini dibatasi hanya mengenai Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada anggota Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah: “Adakah Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas MLBB Universitas Medan Area”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas MLBB Universitas Medan Area.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui Hubungan antara Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas Remaja, maka diharapkan memberikan manfaat

yang berguna diberbagai kalangan yang terkait. Adapun manfaat ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan psikologi, yaitu terhadap adanya kemungkinan keterkaitan antara Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi subjek penelitian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi kepada remaja, sehingga mampu mencegah terjadinya Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas Remaja.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya, yaitu tentang Hubungan Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada Anggota Komunitas Remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunitas

1. Pengertian Komunitas

MacQueen, dkk (2001) memberi definisi umum komunitas adalah sekelompok orang dengan beragam karakteristik yang dihubungkan oleh ikatan sosial, berbagai perspektif yang sama, dan terlibat dalam aksi yang sama di lokasi atau keadaan geografis. Ditinjau dari asal katanya, komunitas berasal dari Bahasa Latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* artinya adalah masyarakat, publik, milik bersama, atau banyak orang. Dalam ilmu sosiologi komunitas dapat diartikan sebagai kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu. Namun definisi ini terus diperluas menjadi individu-individu yang memiliki kesamaan karakteristik tanpa melihat lokasi atau tipe interaksinya (E-Media Solusindo, 2008).

Wenger (2004) mendefinisikan komunitas itu adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi komunitas ialah suatu kelompok sosial yang saat ini perkembangan teknologi media yang membuat perubahan dalam komunikasi komunitas, memiliki identitas yang hampir sama, saling berinteraksi, dan memiliki minat terhadap sesuatu yang sama membentuk sebuah aturan baru, yaitu Komunitas Online.

2. Ciri-ciri Komunitas

Menurut ahli sosiologi dalam E-Media Solusindo/EMS (2008), sebuah komunitas memiliki ciri utama, yaitu:

- a. Adanya keanggotaan didalamnya.
- b. Adanya saling mempengaruhi
- c. Adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antar anggota
- d. Adanya ikatan emosional antar anggota

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa ciri utama yang terdapat dalam suatu komunitas yaitu adanya keanggotaan, saling berintegrasi, adanya pemenuhan kebutuhan dan adanya ikatan emosional antara anggota.

3. Jenis-jenis Komunitas

Suatu lembaga yang bergerak di bidang yaitu E-Media Solusindo/EMS (2008) mengatakan ada dua jenis komunitas yaitu:

a. Komunitas *Offline*

Komunitas *offline* adalah komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi atau faktor pengatur lainnya dimana media integrasi dan komunikasi masih menggunakan teknologi non-internet, seperti fisik, telepon, surat menyurat, dan sebagainya.

b. Komunitas *Online*

Komunitas *online*/virtual merupakan komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi, atau faktor penyatu lainnya di mana media integrasi dan komunikasinya sudah menggunakan internet. Biasanya cakupan komunitas

online imun lebih luas dan global hingga ke seluruh dunia. Berdasarkan uraian dari tokoh di atas dapat disimpulkan jenis-jenis komunitas yaitu komunitas *offline* yang medianya tidak menggunakan internet seperti fisik, telepon, surat menyurat dan sebagainya dan komunitas *online* yang komunikasi dan medianya menggunakan internet.

B. Remaja

Menurut Santrock (2011), remaja merupakan suatu masa perkembangan dan transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang didalamnya mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial emosional. Anna Freud (dalam Putri, 2017) berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Di masa remaja, remaja mulai mengembangkan minat rekreasi yaitu minat terhadap permainan (Hurlock, 1999). Hal ini membuat remaja mulai membentuk/bergabung dan terikat dalam kelompok yang memiliki minat yang sama dengannya. Permainan yang dimainkan oleh remaja juga mulai berkembang mengikuti perkembangan jaman.

Menurut Sarwono (2012) ada tiga tahap perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa, antara lain:

a. Remaja awal (*Early Adolescence*)

Masa remaja awal berada pada rentang usia 10-13 tahun ditandai dengan adanya peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga

intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini sebagian besar pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri. Pada tahap remaja awal ini penerimaan kelompok sebaya sangatlah penting (Aryani, 2010).

b. Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Masa remaja madya berada pada rentang usia 14-16 tahun ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, dimana timbulnya keterampilan-keterampilan berpikir yang baru, adanya peningkatan terhadap persiapan datangnya masa dewasa, serta keinginan untuk memaksimalkan emosional dan psikologis dengan orang tua (Aryani, 2010).

c. Remaja akhir (*Late Adolescence*)

Masa remaja akhir berada pada rentang usia 16-19 tahun. Masa ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

- 1) Minat menunjukkan kematangan terhadap fungsi-fungsi intelek.
- 2) Ego lebih mengarah pada mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam mencari pengalaman baru.
- 3) Terbentuk identitas seksual yang permanen atau tidak akan berubah lagi.
- 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- 5) Tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya (*Private Self*) dengan masyarakat umum (Sarwono, 2012).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan suatu masa perkembangan dimana remaja mengalami perubahan baik dalam segi biologis, kognitif maupun sosial emosional.

C. Internet Gaming Disorder

1. Pengertian Internet Gaming Disorder

Internet Gaming Disorder merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis (Morahan-Martin & Schumacher dalam Charlton & Danforth, 2010). *Internet gaming* kemudian dianggap bisa menyebabkan adiksi oleh pemerintah Cina dan dibuat beberapa model penanganan. Beberapa penelitian menunjukkan kondisi ini banyak ditemui di dalam kasus-kasus kesehatan terutama di negara-negara Asia dan beberapa negara bagian Amerika (DSM-5, 2013).

Kuss dan Griffiths (Beranuy, dkk, 2013) mendefinisikan adiksi sebagai bentuk keterikatan mendalam terhadap suatu objek (dalam kasus ini adalah internet gaming) dan memengaruhi kognitif, emosi, dan perilaku yang menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka.

Jenis permainan yang menyediakan konten-konten bersifat dewasa, pengalaman yang serba baru, serta keleluasaan menciptakan persona, menjadikan permainan ini menjadi lebih mencandu dibandingkan yang lain (DSM-5, 2013). Griffiths (dalam DSM-5, 2013) berpendapat bahwa proses biopsikososial sangat memengaruhi perkembangan adiksi, seperti yang terjadi di dalam *internet gaming addiction*.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Internet Gaming Disorder

Menurut Chin-Sheng Wan dan Wen-Bin Chiou (dalam Mulyani, 2018) faktor-faktor seseorang kecanduan bermain online game berasal dari kebutuhan psikologis dan motivasi yaitu:

- a. Hiburan dan rekreasi. *Online game* menjadi tempat yang cukup memberikan hiburan bagi pemain. Bagi beberapa pemain, *online game* adalah sarana yang cukup menghibur. Pemain akan memilih *online game* sebagai sarana rekreasi untuk menghilangkan keletihan akan rutinitas pemain di dunia nyata.
- b. *Emotional coping* (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan). Beberapa pemain menggunakan *online game* sebagai sarana melampiaskan emosinya. Pemain merasa *online game* adalah tempat yang efektif untuk menghilangkan stres.
- c. Melarikan diri dari kenyataan. Bermain *game online* menjadi tempat untuk melarikan diri dari masalah di dunia nyata karena *game online* mudah diakses dan cukup terjangkau.
- d. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan). Pemain merasa bahwa kualitas hubungan interpersonal di *online game* lebih baik daripada di dunia nyata. Hal ini disebabkan karena di dalam *online game* pemain dapat terhubung dengan pemain lain. Jadi, dalam *online game* pemain dapat menjalin pertemanan dengan pemain lain.
- e. Kebutuhan untuk berprestasi. Kurangnya prestasi pemain di dunia nyata menyebabkan pemain melampiaskan hasrat untuk berprestasinya di *dalam online game*.
- f. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri *online game* biasanya mempunyai tingkat kesulitan yang kompleks dalam menyelesaikan tugas. Dalam hal ini pemain tertarik untuk menyelesaikan tiap tugas yang ada di dalam *online game*.

g. Kebutuhan akan kekuasaan. Adanya keinginan pemain untuk menjadi seseorang yang superior karena di dunia nyata pemain adalah seseorang yang inferior. Pemain melampiaskan keinginan tersebut di *online game*.

Menurut Masya & Candra (2016), terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya *internet gaming disorder*, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat untuk meraih *score* tertinggi di *game online*;
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas lain;
4. Kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game*.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya *internet gaming disorder*, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, seperti lingkungan pertemanan yang lebih banyak bermain *game*;
2. Kurang memiliki hubungan sosial;
3. *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *internet gaming disorder* adalah melalui faktor psikologis dan motivasi.

3. Aspek-aspek *Internet Gaming Disorder*

Menurut Young (2001) terdapat empat komponen kecanduan bermain *game online*, yakni arti penting penggunaan yang berlebihan, toleransi, gejala penarikan, dan dampak negatif.

- a. Arti penting menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar merasa asyik dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain dan dapat menunjukkan hilangnya minat pada kegiatan lain atau hanya lebih memilih menyendiri saat online.
- b. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden terlibat dalam perilaku online berlebihan dan penggunaan kompulsif dan kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu online yang ia sembunyikan dari orang lain. Penggunaan berlebihan menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar menjadi depresi, panik atau marah jika dipaksa untuk tidak bermain internet dalam waktu yang lama.
- c. Antisipasi menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar berpikir tentang online ketika tidak di komputer dan merasa terdorong untuk menggunakan internet saat offline.
- d. Kurangnya kontrol menunjukkan bahwa responden memiliki masalah dalam mengatur waktu online nya, sering online lebih lama dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya online.
- e. Mengabaikan kehidupan sosial menunjukkan responden kemungkinan besar memanfaatkan hubungan online untuk mengatasi masalah dan untuk mengurangi ketengan mental atau stres. Hal ini juga sering membentuk hubungan baru dengan sesama pengguna online dan menggunakan internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam hidupnya.

Dalam DSM-5 (2013) disebutkan penggunaan internet yang terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan, seringkali dengan pemain lain, menyebabkan gangguan atau distress yang signifikan secara klinis sebagaimana

ditunjukkan oleh lima (atau lebih) dari mengikuti dalam periode 12 bulan:

- a. Kesibukan dengan *game* internet. Individu berpikir tentang *game* sebelumnya aktivitas atau mengantisipasi memainkan *game* sehingga *game* internet menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari. Catatan: Gangguan ini berbeda dari perjudian internet, yang termasuk di bawah gangguan perjudian.
- b. Gejala penarikan saat *game* internet diambil. Gejala-gejala ini adalah khas digambarkan sebagai iritabilitas, kecemasan, atau kesedihan, tetapi tidak ada tanda-tanda fisik penarikan farmakologis.
- c. Kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam *game* internet sebanyak min. 8 jam per hari.
- d. Upaya yang gagal untuk mengontrol partisipasi dalam permainan Internet.
- e. Kehilangan minat dalam hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari *game* internet.
- f. Melanjutkan penggunaan *game* internet yang berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial.
- g. Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai jumlah internet *game*.
- h. Penggunaan permainan internet untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif (misalnya, perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan).
- i. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan, atau pendidikan atau peluang karir karena partisipasi dalam *game* internet.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek

internet gaming disorder adalah segala perilaku yang dilakukan individu dan dijadikan acuan dalam menentukan individu sebagai kecanduan bermain game.

4. Kriteria *Internet Gaming Disorder*

Ada 9 Kriteria seperti yang diusulkan pada DMS-5 sebagai kriteria untuk mendiagnosis IGD yaitu:

- a. Preokupasi dengan internet game
- b. *Withdrawal symptom* ketika internet game dijauhkan
- c. Toleransi, adanya peningkatan kebutuhan untuk menghabiskan sejumlah waktu untuk bermain internet game
- d. Usaha yang tidak sukses untuk mengontrol partisipasi dalam internet game
- e. Kehilangan minat pada hobi-hobi dan hiburan sebelumnya sebagai hasil dari, dan dengan pengecualian, internet game
- f. Penggunaan internet game berlebihan yang berlanjut meskipun mengetahui masalah psikososial
- g. Menipu anggota keluarga, terapis, dan orang lain mengenai jumlah waktu bermain internet game
- h. Penggunaan dari internet game untuk melarikan diri atau meringankan mood
- i. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan, atau pendidikan atau peluang karir karena partisipasi dalam bermain internet game.

D. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol Diri menurut Lazarus (dalam Huroniyah, 2004) mengatakan bahwa

kontrol diri menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatakan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang dikehendaki. Hal ini berarti bahwa kontrol diri adalah memahami keseluruhan pengungkapan diri baik positif maupun negatif dari dalam dirinya. Calhoun dan Acocella (dalam Ghufon, 2005) mengemukakan dua alasan yang mengharuskan individu untuk mengontrol diri secara terus-menerus.

Pertama, keinginannya, individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara kontras menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya, sehingga dalam rangka memenuhi tuntutan tersebut ada pengontrolan diri agar proses pencapaian standar tersebut individu tidak melakukan hal-hal yang menyimpang.

Menurut Mahoney dan Thoresen (dalam Ghufon & Risnawita, 2010) kontrol diri merupakan jalinan yang secara utuh (*integrative*) yang dilakukan individu terhadap lingkungannya. Sebagai salah satu sifat kepribadian, kontrol diri pada satu individu dengan individu yang lain tidaklah sama.

Calhoun dan Acocella (dalam Ghufon & Risnawati 2014) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Chaplin (2001) berpendapat bahwa kontrol diri yaitu kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam artian kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangikan impuls-impuls atau tingkah laku implusif. Rodin (dalam Smet, 1994) mengungkapkan kontrol diri adalah perasaan bahwa seseorang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan akibat yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan.

Menurut Goldfried dan Merbaun (dalam Ghufron, 2014) kontrol diri berarti suatu proses yang menjadikan individu sebagai agen utama dalam membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya ke arah konsekuensi positif. Kemampuan mengontrol diri dengan demikian memungkinkan seseorang untuk berperilaku lebih terarah dan dapat menyalurkan dorongan diri dalam dirinya secara benar.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur, membimbing, mengarahkan diri baik itu dari segi fisik, kognitif, afektif yang mungkin diaplikasikan dalam bentuk perilaku kearah yang lebih positif. Mengontrol diri dari keinginan baik dalam hubungan interpersonal (dalam diri) dan interpersonal (lingkungan) sehingga menghasilkan perilaku yang positif. Semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kontrol diri

Secara garis besarnya faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal (Goldfried dan Merbaun, dalam Ghufron & Risnawati, 2014)

- a. Faktor internal, faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu dari diri individu.
- b. Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Menunjukkan bahwa persepsi remaja terhadap penerapan

disiplin orang tua yang semakin demokratis cenderung mengikuti tingginya kemampuan mengontrol dirinya. Oleh sebab itu bila orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini, dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila ia menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kontrol diri (Saputra, 2014) yaitu:

a. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi kontrol diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu bereaksi dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda (unik) dan hal inilah yang akan membedakan pola reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Ada seseorang yang cenderung reaktif terhadap situasi yang dihadapi, khususnya yang menekan secara psikologis, tetapi ada juga seseorang yang lamban memberikan reaksi.

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang berperan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Situasi yang dihadapi akan dipersepsi berbeda oleh setiap orang bahkan terkadang situasi yang sama dapat dipersepsi yang berbeda pula sehingga akan mempengaruhi cara memberikan reaksi terhadap situasi tersebut. Setiap situasi mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang.

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang. Seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang bereaksi dengan menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dan pengalaman terhadap situasi sebelumnya untuk melakukan tindakan, sehingga pengalaman yang positif akan mendorong seseorang untuk bertindak yang sama sedangkan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

e. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berfikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga akan sangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik disbanding orang yang lebih muda.

Berdasarkan uraian di atas maka faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri adalah faktor internal (kepribadian, usia) dan faktor eksternal (situasi, etnis, dan pengalaman).

3. Aspek-aspek Kontrol Diri

Secara umum, kontrol diri dibedakan atas tiga kategori utama menurut Averil (dalam Ghuffron, 2014), yaitu mengontrol perilaku (*behavioral control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decision control*).

a. Mengontrol perilaku (*behavioral control*)

Mengontrol perilaku merupakan kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku dibedakan atas dua komponen, yaitu:

- 1). Kemampuan mengontrol pelaksanaan (*regulated administration*), yaitu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan dirinya sendiri atau orang lain atau sesuatu di luar dirinya. Individu dengan kemampuan mengontrol diri yang baik akan mampu mengatur perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya.
- 2). Kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*), merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.

b. Mengontrol kognitif (*cognitive control*)

Mengontrol kognitif merupakan cara seseorang dalam menafsirkan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif. Mengontrol kognisi merupakan kemampuan dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan untuk mengurangi tekanan. Mengontrol kognitif dibedakan atas dua komponen yaitu:

- 1). Kemampuan untuk memperoleh informasi (*information again*). Informasi yang dimiliki individu mengenai mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu mengatasi keadaan melalui berbagai pertimbangan objektif.
- 2). Kemampuan melakukan penilaian (*appraisal*). Penilaian yang dilakukan individu merupakan usaha untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Mengontrol keputusan

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang diinginkan. Kemampuan mengontrol keputusan akan berfungsi baik bilamana individu memiliki kesempatan, kebebasan, dan berbagai alternatif dalam melakukan suatu tindakan

Mengacu pada aspek-aspek kontrol diri, sebagaimana dikemukakan oleh Averil (dalam Ghufron, 2014), dapat disimpulkan bahwa kemampuan kontrol diri mencakup: kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian, kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian, dan kemampuan mengambil keputusan.

4. Jenis-jenis Kontrol Diri

Menurut Block dan Block (dalam Ghufron, 2014) mengemukakan tiga jenis kontrol, yaitu:

- a. *Over control*, yaitu kontrol yang berlebihan sehingga menyebabkan seseorang banyak mengontrol dan menahan diri untuk bereaksi terhadap suatu stimulus.
- b. *Appropriate control*, yaitu kontrol yang memungkinkan individu mengendalikan impulsnya dengan tepat.
- c. *Under control* yaitu kecenderungan untuk melepaskan impuls dengan bebas tanpa perhitungan yang matang.

Rosenbaun (dalam Safaria, 2004) mengembangkan model teoritis tentang kontrol diri dalam tipe yaitu redresif, reformatif, dan eksperensial.

- a. Kontrol diri tipe redresif yaitu kontrol yang berfokus pada proses pengendalian diri.
- b. Kontrol diri tipe reformatif yaitu kontrol yang berfokus bagaimana mengubah gaya hidup, pola perilaku, dan kebiasaan-kebiasaan yang destruktif.
- c. Kontrol diri tipe eksperensial yaitu kontrol yang merupakan kemampuan individu untuk menjadi sensitif dan menyadari perasaan-perasaannya dan penghayatan akan stimulasi dari lingkungan yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas maka jenis-jenis kontrol diri adalah *over control appropriate control, under control*. Selain itu terdapat perbedaan tipe-tipe kontrol diri berupa kontrol tipe reformatif, dan kontrol tipe eksperensial.

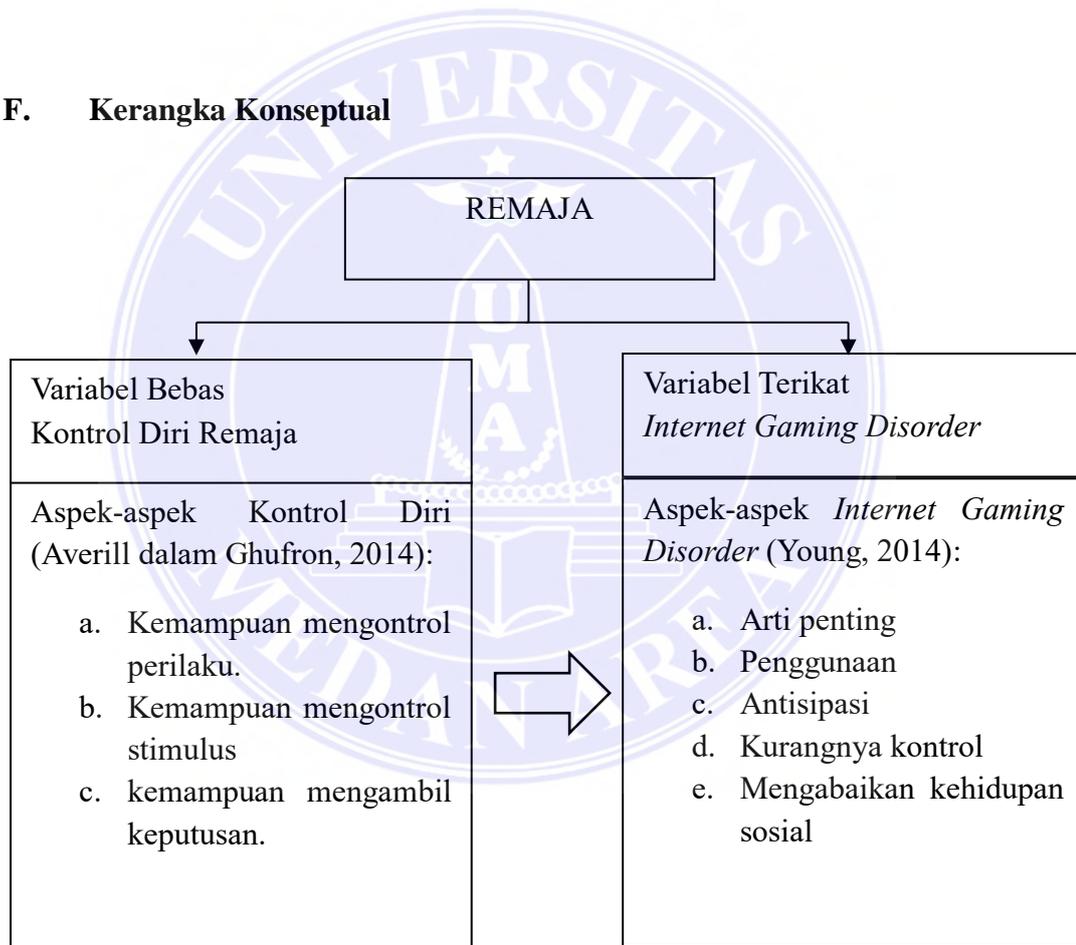
E. Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Kontrol diri

Menurut Gunadi (Pilpala, 2013), bahwa banyak nilai positif dari game online asalkan penggunanya tahu bagaimana mengatur dan memanfaatkannya. Permasalahannya, kebiasaan bermain *game online* disebabkan karena kontrol diri yang kurang terhadap tingkah laku individu. Individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya. Individu dengan kontrol diri yang rendah senang melakukan risiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan efek jangka panjangnya, sedangkan individu dengan kontrol diri yang tinggi akan menyadari akibat dan efek jangka panjang dari perbuatan menyimpang. Jika siswa tersebut memiliki kontrol diri yang baik, maka ia akan mampu menahan kebutuhan kesenangan sesaat dan mampu berfikir logis bahwa perbuatannya akan menimbulkan risiko bagi dirinya sehingga tidak akan mengalami kecanduan atau *Internet Gaming Disorder*.

Sama halnya fenomena yang ditemukan dilapangan banyak siswa yang mengalami *Internet Gaming Disorder*, mereka menggunakan *Internetnya* sebagai alat pencari informasi dan tidak dipungkiri mereka menggunakan internet tersebut untuk bermain *game online* bersama. Mereka bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *game online*, mereka bisa rela menghabiskan waktu dan uang jajan mereka untuk membeli paket. Remaja seperti ini tidak dapat mengontrol diri dengan baik, mereka mengaku jika yang mereka perbuat itu salah, namun tetap saja tanpa disadari mereka akan melakukannya lagi dan lagi. Remaja yang memiliki kontrol diri yang tinggi akan memiliki sikap berupa penilaian/evaluasi yang bisa berbentuk positif/negatif.

Penelitian yang dilakukan Herlina (2014) mengenai kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan internet di Jogjakarta menunjukkan bahwa hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan internet salah satunya yaitu kecanduan game online. Dengan demikian, semakin tinggi kontrol diri seseorang dalam mengatur tingkah laku dan menahan dirinya, maka semakin kecil kemungkinan untuk mengalami kecanduan. Sebaliknya semakin kecil kontrol diri maka akan semakin besar mereka mengalami kecanduan *game online* tersebut.

F. Kerangka Konseptual



G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis diatas, maka hipotesis yang diajukan penelitian ialah: Adanya hubungan negatif antara Kontrol Diri dengan *Internet Gaming Disorder* pada remaja, dengan asumsi semakin tinggi Kontrol Diri pada remaja maka semakin rendah *Internet Gaming Disorder* dan sebaliknya, jika tingkat kecenderungan Kontrol Diri semakin rendah maka *Internet Gaming Disorder* semakin tinggi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang ada. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan data secara matematis yang akan dianalisis secara statistik.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu diidentifikasi variabel-variabel yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas adalah (X) : Kontrol Diri
2. Variabel Terikat adalah (Y) : *Internet Gaming Disorder*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan kajian yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, maka definisi operasional yang dapat disampaikan dalam tulisan ini, adalah:

1. Kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya sendiri secara sadar agar menghasilkan perilaku yang tidak merugikan

orang lain, sehingga sesuai dengan norma sosial dan dapat diterima oleh lingkungannya.

2. *Internet Gaming Disorder*

Internet Gaming Disorder adalah pola perilaku bermain game yang tidak terkendali hingga dapat mengganggu minat dan aktivitas sehari-hari. Sama seperti perilaku kecanduan lainnya, *gaming disorder* dapat memberikan efek negatif terhadap hubungan dengan keluarga, pekerjaan, maupun pendidikan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Setiap penelitian, masalah populasi dan sampel yang dipakai merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan. Menurut Bungin (2005), populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area sebanyak 100 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006) Sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi yang diteliti yang sedikitnya memiliki satu sifat yang sama. Sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* di Universitas Medan Area yang berstatus usia remaja 18-21 tahun yang berjumlah 52 orang.

3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling* yang (bertujuan) yaitu “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel yang didasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat, karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasi yang telah dilakukan sebelumnya (Bungin, 2005).

Adapun ciri-ciri sampel tersebut yaitu:

- a. Remaja akhir berusia (18-21 tahun)
- b. Pengguna Internet dan Game Online
- c. Berjenis kelamin Laki-laki
- d. Mahasiswa Universitas Medan Area

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2000). Skala merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek. Skala merupakan suatu bentuk pengukuran terhadap performansi tipikal individu yang cenderung dimunculkan dalam bentuk respon terhadap situasi-situasi tertentu yang sedang dihadapi (Azwar, 2006).

Hadi (2000) menyatakan bahwa skala dapat digunakan dalam penelitian berdasarkan asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
2. Apa yang dinyatakan oleh subjek dalam penelitian adalah benar dan dapat dipercaya
3. Interpretasi subjek tentang penyataan-pernyataan yang diajukan kepadanya sama dengan yang dimaksud peneliti.

Skala tersebut disusun berdasarkan metode skala Likert dimana nilai skala setiap pernyataan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favorable*) atau yang tidak mendukung (*unfavorable*). Skala penelitian berbentuk tipe pilihan dari tiap butir diberi 4 pilihan jawaban.

Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu skala untuk mengukur Harga diri dengan Pengungkapan diri Remaja

1. Skala Kontrol Diri

Skala dibuat berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Averill (dalam Ghufron, 2014) antara lain meliputi:

- a. Kemampuan Mengontrol Perilaku
- b. Kemampuan Mengontrol Stimulus
- c. Kemampuan Mengambil Keputusan

Skala tersebut menggunakan skala Likert yang berupa pernyataan yang terdiri dari aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dinilai nilai 1-4.

Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap pernyataan (*favourable*) adalah Sangat Setuju (SS) mendapat 4, Setuju (S)

mendapat nilai 3, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 1, sedangkan untuk pernyataan yang (*unfavourable*) penilaian yang diberikan adalah Sangat Setuju (SS) mendapat 1, Setuju (S) mendapat nilai 2, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 3, dan Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 4.

2. Skala *Internet Gaming Disorder*

Skala dibuat berdasarkan aspek-aspek *internet gaming disorder* menurut Young (2014) antara lain meliputi:

- a. Arti penting
- b. Penggunaan
- c. Antisipasi
- d. Kurangnya Kontrol
- e. Mengabaikan Kehidupan Sosial

Skala tersebut menggunakan skala Likert yang berupa pernyataan yang terdiri dari aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban.

Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap pernyataan (*favourable*) adalah Sangat Setuju (SS) mendapat 4, Setuju (S) mendapat nilai 3, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 1, sedangkan untuk pernyataan yang (*unfavourable*) penilaian yang diberikan adalah Sangat Setuju (SS) mendapat 1, Setuju (S) mendapat nilai 2, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 3, dan Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 4.

F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

Baik tidaknya suatu penelitian ditentukan oleh suatu alat ukur. Oleh karena itu, suatu alat ukur sebelum digunakan dalam suatu penelitian harus memiliki syarat validasi dan reabilitas sehingga alat tersebut tidak menyediakan hasil pengukuran dari kesimpulan yang akan didapat.

1. Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2006). Ditambahkan oleh Azwar (1996), bahwa suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validasi yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsinya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dikenakannya alat ukur tersebut.

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur, dalam hal ini angket diuji validitasnya dengan menggunakan teknik analisis *Product Moment* rumus angka kasar dari Pearson, yaitu mencari koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total, (Hadi, 1996). Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali antar tiap butir dengan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor seluruh subjek untuk tiap butir

$\sum Y$ = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek

N = Jumlah subjek

Nilai validitas setiap butir (koefisien r *Product Moment*) sebenarnya masih perlu dikoreksi karena kelebihan bobot, kelebihan bobot ini terjadi karena skor butir yang dikorelasikan dengan skor total, ikut sebagai komponen skor total, dan hal ini menyebabkan koefisien r menjadi lebih besar (Hadi, 2004). Teknik untuk membersihkan kelebihan bobot ini dipakai formula *part whole*. Adapun formula *part whole* adalah sebagai berikut:

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)}}$$

Keterangan:

- r_{bt} = Koefisien setelah dikoreksi
 r_{xy} = Koefisien sebelum dikoreksi (*product moment*)
 SD_x = Standar Deviasi skor butir
 SD_y = Standar Deviasi skor total
 $(SD_x)^2$ = Standar Deviasi kuadrat skor x
 $(SD_y)^2$ = Standar Deviasi kuadrat skor y
 N = Jumlah subjek

2. Reliabilitas

Konsep dari reabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. dapat juga dikatakan keterpercayaan, keterandalan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang realtif sama selama aspek

dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 1996).

Analisis reliabilitas alat ukur yang dipakai adalah teknik *Anova Hoyt* (Hadi dan Pamardiningih, 2000), dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$r_{tt} = 1 - \frac{M_{ki}}{M_{kx}}$$

Keterangan:

r_{tt} = Indeks reliabilitas alat ukur

1 = Bilangan Konstanta

M_{ki} = Mean Kuadrat antar butir

M_{kx} = Mean Kuadrat antar subjek

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Alasan digunakannya teknik korelasi ini disebabkan karena pada penelitian ini memiliki tujuan ingin melihat hubungan antara satu variable bebas Kontrol Diri dengan satu variabel terikat *Internet Gaming Disorder*.

Formula dari teknik *Product Moment* yang dimaksud adalah sebagai berikut (Arikunto, 2006):

$$r_{XY} = \frac{\sum xy \frac{(\sum X)\sum(Y)}{N}}{\sqrt{\left\{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}\right\} \left\{N\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\right\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali antar tiap butir dengan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor seluruh subjek untuk tiap butir

$\sum Y$ = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek

N = Jumlah subjek

Sebelum dilakukan analisis data dengan teknik analisis *Product Moment*, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data penelitian yang meliputi:

1. Uji Normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
2. Uji Linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

Semua data penelitian, mulai dari uji coba skala sampai kepada pengujian hipotesis, dianalisis dengan menggunakan komputer berprogram SPSS 24 (*Statistical Package for the social Sciences*) for Windows.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode *Product Moment*, maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan negatif antara Kontrol Diri dan *Internet Gaming Disorder* pada anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) di Universitas Medan Area. Korelasi negatif dan signifikan antara Kontrol Diri dan *Internet Gaming Disorder* dapat dilihat dari nilai koefisien (r_{xy}) = -0,594 dengan $p = 0,000 < 0,05$, artinya semakin tinggi Kontrol Diri maka semakin rendah *Internet Gaming Disorder* dan sebaliknya semakin rendah Kontrol Diri maka semakin tinggi *Internet Gaming Disorder* pada anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) di Universitas Medan Area.
2. Anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) di Universitas Medan Area memiliki nilai rata-rata 76,00 dengan Kontrol Diri dalam kategori sedang dan *Internet Gaming Disorder* memiliki nilai rata-rata 119,58 dengan tingkat *Internet Gaming Disorder* anggota yaitu masuk ke dalam kategori tinggi.
3. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X dan variabel terikat Y adalah sebesar $r^2 = 0,353$. Ini menunjukkan bahwa *Internet*

Gaming Disorder dibentuk oleh Kontrol Diri sebesar 35,3%. Dari persentase sumbangan ini maka terlihat masih terdapat 64,7% pengaruh dari faktor lain *Internet Gaming Disorder*. Faktor-faktor lain tersebut antara lain adalah hubungan interpersonal, motivasi, hiburan dan rekreasi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran kepada subjek penelitian

Sesuai dengan penelitian, subjek di komunitas Mobile Legend Bang Bang (MLBB) di UMA, tingkat *internet gaming disorder* tergolong tinggi maka dapat disarankan untuk membatasi penggunaan bermain game online dan lebih meningkatkan kontrol diri agar mampu mengontrol diri untuk bermain game online dan lebih fokus pada aktivitas yang lebih penting seperti mengerjakan tugas dan perkuliahan.

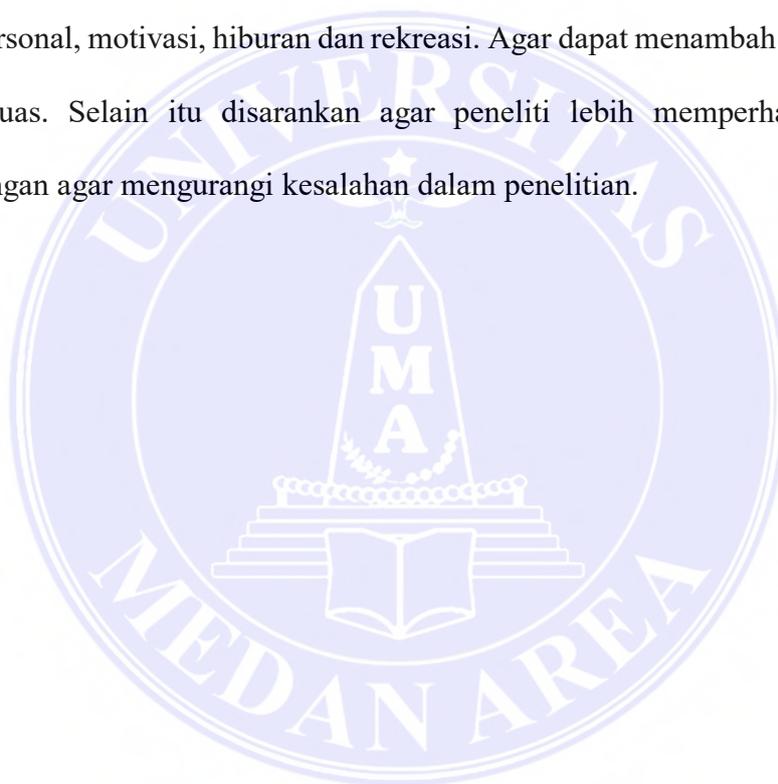
2. Saran kepada pihak lembaga pendidikan

Dapat disarankan kepada pihak lembaga pendidikan yaitu untuk melakukan pendekatan dan terus mengingatkan remaja untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game online. Mengingat kontrol diri yang rendah pada mahasiswa, ada baiknya pihak lembaga pendidikan untuk memberi edukasi lebih terhadap mahasiswa nya untuk mampu mengontrol diri dalam bermain game dan mulai memikirkan kegiatan yang lebih positif seperti mengikuti seminar yang sering dilaksanakan oleh lembaga pendidikan baik secara online maupun offline. Lembaga pendidikan juga harus tegas dalam menghadapi mahasiswa nya yang tidak mengikuti pelajaran ataupun hal-hal yang merupakan pelanggaran untuk

diberikan sanksi sehingga mahasiswa akan jauh lebih *aware* untuk tidak mengulangi kesalahan.

3. Saran kepada peneliti selanjutnya

Saran yang dapat diberikan kepada peneliti adalah peneliti diharapkan dapat meneliti faktor lain yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap *internet gaming disorder*, karena masih masih terdapat 64,7% pengaruh dari faktor lain *Internet Gaming Disorder*. Faktor-faktor lain tersebut antara lain adalah hubungan interpersonal, motivasi, hiburan dan rekreasi. Agar dapat menambah wawasan yang lebih luas. Selain itu disarankan agar peneliti lebih memperhatikan kondisi lingkungan agar mengurangi kesalahan dalam penelitian.

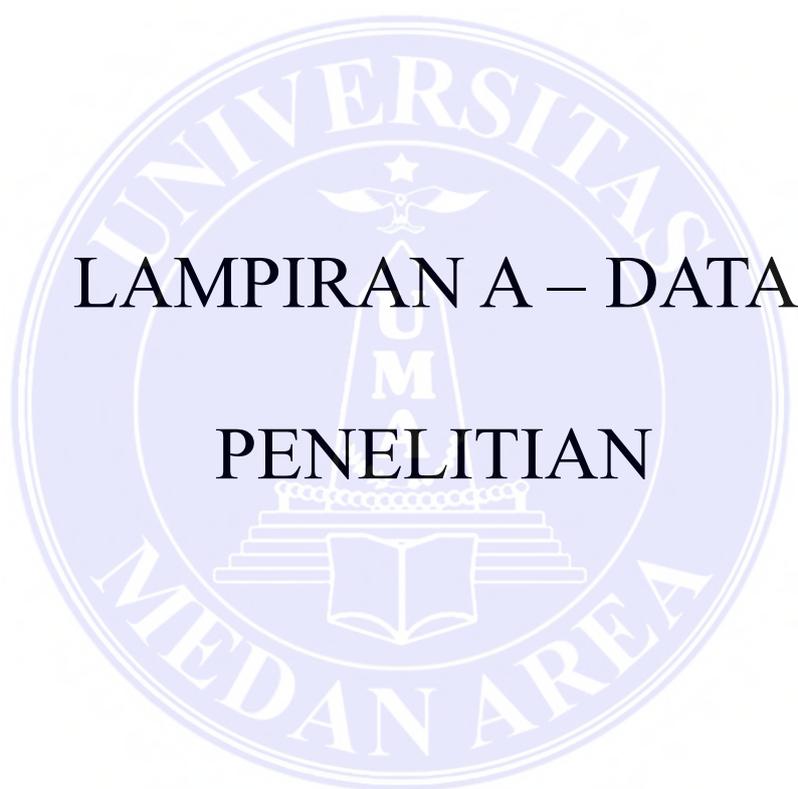


DAFTAR PUSTAKA

- Adeonalia, G. 2002. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didil*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Azwar, AH. 1996. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar. 2006. *Menjaga Mutu Pelayanan Kesehatan Aplikasi Prinsip Lingkaran Pemecahan Masalah*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Charlton, J. P., & Danforth, D. W. (2010). *Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality*. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613.
- Chaplin, J. P, (2001). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dickey, M. D. (2011). *World of Warcraft and the impact of game culture andplayin an undergraduate game design course*. *Computers & Education*, 56, 200-209.
- Elizabeth, Hurlock. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- E-Media Solusindo. (2008). *Membangun Komunitas Online Secara Praktis Dan Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Ghufron & Risnawati, (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

- Hadi, Sutrisno. 1996. *Metodologi Research IV*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). *Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study*. *Int J Ment Health Addiction*, 7, 563-571.
- Huronyah, F. 2004. Hubungan antara Pola Asuh Islami dengan Kematangan Beragama dan Kontrol Diri. Skripsi (tidak diterbitkan). Medan: Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives*. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Laila, N. 2018. *Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SMK 1 Percut Sei Tua*. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Medan: Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- MacQueen, K.M., McLellan, E., Metzger, D.S., et al. 2001. *What Is Community? An Evidence-Based Definition for Participatory Public Health*. *American Journal of Public Health*, 91, 1929-1938.
<https://doi.org/10.2105/AJPH.91.12.1929>
- Masya, H & Candra, D. A. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih*. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 03(2); 103-118
- Pilpala, T. K. S. (2013). *Pengembangan Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Pengelolaan Diri Pada Remaja yang Kecanduan Game Online*. *Jurnal: Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*, 1 (1), hlm. 90.

- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak (Buku 2 Edisi 11)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, Wirawan Sarlito, 2012. *Psikologi Remaja: Definisi Remaja*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setiawan, T. (2014). *Internet untuk Anak: Panduan Wajib bagi Orangtua*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Smet, B. (1994). *Psikologi Kesehatan*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, T. W. & Hodikoh, A. 2020. *Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Jurnal Keperawatan Vol.12 No.1. 17-22
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.



LAMPIRAN A – DATA PENELITIAN

LAMPIRAN A. DATA PENELITIAN

1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2			
2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3		
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	
5	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	
6	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	
7	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	
8	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2
9	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	
10	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	
11	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	4	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	
12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2
13	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	
14	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	
15	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	
16	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	
17	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	
19	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	
20	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	
21	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	
22	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	2	1	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	
23	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	

24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	
25	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	3	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	
26	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2		
27	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
28	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2		
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2		
30	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
31	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2		
32	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	
33	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
34	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	
35	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
37	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	
38	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	
39	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	
40	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	
41	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
42	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
43	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
44	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2
45	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2
46	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	
47	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2
48	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	

17	3	4	3	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4		
18	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
21	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4		
23	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3		
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	
26	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	4	2	3	4	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	4	4	2		
27	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3		
28	2	4	4	2	5	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	4	1	3	1	4	4		
29	3	3	2	2	3	2	4	3	1	3	4	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2		
30	1	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	4	2	3		
31	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4		
32	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	1	4	4	4			
33	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	1	2	4	3	3	2	2	4	4	3		
34	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4		
35	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
38	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3
39	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	1	2	4	3	4	2	4	4	1	4	2	4	1	3	4	4	4		
40	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4

42	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	
43	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
44	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3		
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	
46	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	
47	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	
48	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	4	3	
49	3	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3		
50	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4		
52	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	2	4	4	





LAMPIRAN B – UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

LAMPIRAN B. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Skala: Kontrol Diri

Case Processing Summary

		N	%
Valid		52	100,0
Cases	Excluded ^a	0	,0
Total		52	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,959	36

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	2,08	,813	52
aitem_2	2,25	,682	52
aitem_3	2,08	,621	52
aitem_4	2,27	,888	52
aitem_5	2,17	,760	52
aitem_6	2,25	,711	52
aitem_7	2,17	,734	52
aitem_8	2,06	,826	52
aitem_9	2,13	,768	52
aitem_10	1,98	,779	52
aitem_11	2,15	,777	52

aitem_12	2,31	,755	52
aitem_13	2,13	,793	52
aitem_14	2,13	,768	52
aitem_15	2,17	,857	52
aitem_16	2,15	,802	52
aitem_17	2,10	,774	52
aitem_18	2,31	,805	52
aitem_19	2,04	,816	52
aitem_20	2,15	,751	52
aitem_21	2,13	,841	52
aitem_22	2,04	,791	52
aitem_23	2,06	,777	52
aitem_24	2,15	,751	52
aitem_25	2,04	,791	52
aitem_26	2,27	,795	52
aitem_27	2,27	,717	52
aitem_28	2,04	,766	52
aitem_29	2,19	,768	52
aitem_30	2,08	,837	52
aitem_31	2,08	,788	52
aitem_32	2,04	,685	52
aitem_33	2,08	,763	52
aitem_34	2,02	,779	52
aitem_35	2,08	,788	52
aitem_36	2,17	,734	52

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	74,75	302,623	,609	,958
aitem_2	74,58	303,974	,675	,958
aitem_3	74,75	304,152	,736	,957
aitem_4	74,56	297,585	,722	,957
aitem_5	74,65	310,388	,356	,960
aitem_6	74,58	304,876	,609	,958
aitem_7	74,65	303,525	,643	,958
aitem_8	74,77	301,671	,632	,958
aitem_9	74,69	300,021	,748	,957
aitem_10	74,85	304,290	,574	,958
aitem_11	74,67	303,166	,619	,958
aitem_12	74,52	300,215	,753	,957
aitem_13	74,69	302,100	,645	,958
aitem_14	74,69	303,707	,606	,958
aitem_15	74,65	297,015	,770	,957
aitem_16	74,67	306,656	,470	,959
aitem_17	74,73	302,671	,640	,958
aitem_18	74,52	299,823	,718	,957
aitem_19	74,79	312,209	,265	,960
aitem_20	74,67	303,832	,615	,958
aitem_21	74,69	315,080	,158	,961
aitem_22	74,79	305,543	,518	,959
aitem_23	74,77	300,220	,730	,957
aitem_24	74,67	300,028	,765	,957
aitem_25	74,79	302,837	,619	,958
aitem_26	74,56	302,957	,611	,958
aitem_27	74,56	304,095	,635	,958

aitem_28	74,79	305,150	,552	,958
aitem_29	74,63	300,982	,710	,957
aitem_30	74,75	300,740	,657	,958
aitem_31	74,75	305,250	,531	,959
aitem_32	74,79	303,582	,689	,958
aitem_33	74,75	301,877	,680	,958
aitem_34	74,81	304,198	,577	,958
aitem_35	74,75	298,858	,771	,957
aitem_36	74,65	302,701	,676	,958

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
76,83	320,499	17,902	36

Skala: Internet Gaming Disorder

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	52	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	52	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,931	40

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	3,33	,617	52
aitem_2	3,46	,541	52
aitem_3	3,25	,682	52
aitem_4	3,23	,675	52
aitem_5	3,35	,711	52
aitem_6	3,23	,675	52
aitem_7	3,38	,565	52
aitem_8	3,38	,530	52
aitem_9	3,21	,825	52
aitem_10	3,37	,561	52
aitem_11	3,52	,542	52
aitem_12	3,33	,734	52
aitem_13	3,31	,701	52
aitem_14	3,42	,605	52
aitem_15	3,40	,634	52
aitem_16	3,38	,565	52
aitem_17	3,29	,723	52
aitem_18	3,35	,623	52
aitem_19	3,19	,658	52
aitem_20	3,27	,564	52
aitem_21	2,90	,913	52
aitem_22	2,96	,839	52
aitem_23	3,06	,777	52
aitem_24	3,17	,734	52
aitem_25	3,10	,721	52
aitem_26	3,15	,638	52
aitem_27	3,23	,581	52
aitem_28	3,25	,711	52

aitem_29	3,25	,653	52
aitem_30	3,02	,852	52
aitem_31	3,02	,852	52
aitem_32	3,17	,648	52
aitem_33	3,25	,590	52
aitem_34	3,25	,711	52
aitem_35	2,94	,873	52
aitem_36	2,96	,885	52
aitem_37	2,04	,791	52
aitem_38	3,33	,734	52
aitem_39	3,31	,701	52
aitem_40	3,42	,605	52

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	125,12	203,555	,405	,930
aitem_2	124,98	203,509	,471	,930
aitem_3	125,19	199,962	,552	,929
aitem_4	125,21	202,052	,447	,930
aitem_5	125,10	202,245	,412	,930
aitem_6	125,21	201,111	,497	,930
aitem_7	125,06	201,585	,571	,929
aitem_8	125,06	202,761	,533	,930
aitem_9	125,23	199,083	,486	,930
aitem_10	125,08	201,719	,567	,929
aitem_11	124,92	201,955	,573	,929
aitem_12	125,12	201,790	,420	,930
aitem_13	125,13	201,178	,473	,930
aitem_14	125,02	201,274	,549	,929

aitem_15	125,04	201,606	,503	,930
aitem_16	125,06	201,350	,586	,929
aitem_17	125,15	197,505	,642	,928
aitem_18	125,10	200,991	,549	,929
aitem_19	125,25	203,250	,394	,931
aitem_20	125,17	200,342	,652	,929
aitem_21	125,54	203,155	,272	,933
aitem_22	125,48	199,627	,453	,930
aitem_23	125,38	196,320	,650	,928
aitem_24	125,27	197,965	,609	,929
aitem_25	125,35	197,525	,643	,928
aitem_26	125,29	198,915	,653	,928
aitem_27	125,21	200,680	,611	,929
aitem_28	125,19	197,374	,661	,928
aitem_29	125,19	200,864	,529	,929
aitem_30	125,42	196,916	,562	,929
aitem_31	125,42	210,210	,006	,935
aitem_32	125,27	198,632	,658	,928
aitem_33	125,19	200,394	,619	,929
aitem_34	125,19	197,374	,661	,928
aitem_35	125,50	204,882	,217	,933
aitem_36	125,48	197,862	,499	,930
aitem_37	126,40	208,481	,086	,934
aitem_38	125,12	201,790	,420	,930
aitem_39	125,13	201,178	,473	,930
aitem_40	125,02	201,274	,549	,929

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
128,44	211,075	14,528	40



LAMPIRAN C. UJI NORMALITAS

NPar Tests

Notes

Output Created	22-NOV-2020 23:42:50	
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	52
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TESTS	
	/K-S(NORMAL)=x y	
	/STATISTICS DESCRIPTIVES	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00
	Number of Cases Allowed ^a	157286

a. Based on availability of workspace memory.

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kontrol Diri	52	76,00	21,282	49	116
Internet Gaming Disorder	52	119,58	14,035	94	147

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kontrol Diri	Internet Gaming Disorder
N	52	52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76,00
	Std. Deviation	21,282
	Absolute	,102
Most Extreme Differences	Positive	,101
	Negative	-,102
Kolmogorov-Smirnov Z	,738	,718
Asymp. Sig. (2-tailed)	,648	,681

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



LAMPIRAN D. UJI LINEARITAS

Means

Notes

Output Created	22-NOV-2020 23:43:19	
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	52
	Definition of Missing	For each dependent variable in a table, user-defined missing values for the dependent and all grouping variables are treated as missing.
Syntax	Cases Used	Cases used for each table have no missing values in any independent variable, and not all dependent variables have missing values.
		MEANS TABLES=y BY x /CELLS MEAN COUNT STDDEV /STATISTICS ANOVA LINEARITY.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Internet Gaming Disorder * Kontrol Diri	52	100,0%	0	0,0%	52	100,0%

Report

Internet Gaming Disorder

Kontrol Diri	Mean	N	Std. Deviation
49	135,00	4	12,936
50	136,25	4	11,354
54	122,00	1	.
55	130,33	3	15,044
57	107,50	2	,707
59	133,00	1	.
60	139,00	2	11,314
66	116,33	3	4,509
68	130,00	1	.
69	117,00	1	.
71	107,50	2	3,536
72	116,00	2	16,971
74	129,00	1	.
75	119,50	2	2,121
76	103,00	1	.

78	117,00	1	.
79	146,00	1	.
80	120,00	1	.
82	106,00	1	.
84	123,00	1	.
86	118,67	3	5,508
87	111,00	1	.
88	114,00	2	7,071
90	103,00	1	.
97	110,00	1	.
100	104,00	1	.
110	94,00	1	.
111	97,00	1	.
112	96,00	1	.
115	109,00	1	.
116	115,00	4	5,354
Total	119,58	52	14,035

ANOVA Table

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				8034,442	30	267,815	2,795	,009
Internet Gaming Disorder * Kontrol Diri	Between Groups	Linearity		3547,914	1	3547,914	37,026	,000
		Deviation from Linearity		4486,528	29	154,708	1,615	,129
	Within Groups			2012,250	21	95,821		
	Total			10046,692	51			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Internet Gaming Disorder * Kontrol Diri	-,594	,353	,894	,800



LAMPIRAN E. UJI HIPOTESIS KORELASI

Correlations

Notes

Output Created		22-NOV-2020 23:44:17
Comments		
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet3
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	52
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS
		/VARIABLES=x y
		/PRINT=TWOTAIL NOSIG
		/STATISTICS DESCRIPTIVES
Resources		/MISSING=PAIRWISE.
	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,05

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kontrol Diri	76,00	21,282	52
Internet Gaming Disorder	119,58	14,035	52

Correlations

		Kontrol Diri	Internet Gaming Disorder
Kontrol Diri	Pearson Correlation	1	-,594**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	52	52
Internet Gaming Disorder	Pearson Correlation	-,594**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN F – ALAT UKUR PENELITIAN



LAMPIRAN F. ALAT UKUR PENELITIAN

SKALA KONTROL DIRI

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
1.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> , saya mampu menahan amarah saya ketika kalah dalam pertandingan.	SS	S	TS	STS
2.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> bersama dengan teman-teman saya selalu memahami setiap karakter teman saya agar dapat memenangkan permainan.	SS	S	TS	STS
3.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> , saya selalu meluapkan emosi saya ketika kalah dalam pertandingan.	SS	S	TS	STS
4.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> bersama dengan teman-teman, saya hanya mementingkan diri saya sendiri.	SS	S	TS	STS
5.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> bersama teman, saya selalu menjaga tutur bahasa saya.	SS	S	TS	STS
6.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> bersama teman, saya selalu menjaga perilaku saya dengan baik.	SS	S	TS	STS
7.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> , saya sering mamaki (berbahasa kasar).	SS	S	TS	STS
8.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> , saya sering menjerit dan menendang dan memukul meja ketika menang atau kalah dalam pertandingan.	SS	S	TS	STS
9.	Saya hanya bermain <i>internet gaming</i> pada waktu senggang saja.	SS	S	TS	STS
10.	Saya hanya bermain <i>internet gaming</i> ketika bertemu dengan teman-teman komunitas saja.	SS	S	TS	STS
11.	Saya bermain <i>internet gaming</i> setiap hari dan setiap waktu.	SS	S	TS	STS
12.	Saya bermain <i>internet gaming</i> baik secara individu maupun ketika bertemu dengan teman.	SS	S	TS	STS
13.	Saya selalu mendengarkan nasihat dari orang tua saya agar jangan menjadi kecanduan	SS	S	TS	STS

	<i>internet gaming.</i>				
14.	Saya menjadi <i>gamers</i> agar banyak mendapat teman dan membantu saya dalam meningkatkan rank/level permainan.	SS	S	TS	STS
15.	Saya tidak peduli nasihat orang tua saya, karena saya suka menjadi orang yang kecanduan <i>internet gaming.</i>	SS	S	TS	STS
16.	Saya menjadi <i>gamers</i> karena terobsesi akan kemenangan pertandingan.	SS	S	TS	STS
17.	<i>Internet gaming</i> adalah sebuah <i>game</i> yang dapat mengasah otak karena membutuhkan strategi yang baik.	SS	S	TS	STS
18.	<i>Internet gaming</i> dapat menjadi sarana olahraga <i>E-Sport</i> bagi para <i>gamers.</i>	SS	S	TS	STS
19.	<i>Internet gaming</i> hanya sebuah <i>game</i> yang dapat dimainkan oleh siapa saja.	SS	S	TS	STS
20.	<i>Internet gaming</i> hanya sebuah <i>game virtual</i> untuk mengisi waktu luang para <i>gamers.</i>	SS	S	TS	STS
21.	Dengan menjadi <i>gamers</i> di <i>internet gaming</i> saya dapat mengikuti <i>E-Sport</i> dan meraih penghargaan.	SS	S	TS	STS
22.	<i>Internet gaming</i> adalah salah satu cara untuk mengapresiasi keahlian dan kemampuan saya.	SS	S	TS	STS
23.	Menjadi <i>gamers</i> di <i>internet gaming</i> hanya sebagai ajang seru-seruan bagi saya.	SS	S	TS	STS
24.	Tidak butuh keahlian dan kemampuan untuk bermain di <i>internet gaming.</i>	SS	S	TS	STS
25.	Saya selalu dapat membagi waktu saya untuk bermain <i>internet gaming</i> dan belajar.	SS	S	TS	STS
26.	Saya selalu dapat membagi waktu saya untuk bermain <i>internet gaming</i> dan berinteraksi dengan teman dan keluarga.	SS	S	TS	STS
27.	Saya lebih suka bermain <i>internet gaming</i> dibandingkan dengan belajar	SS	S	TS	STS
28.	Saya lebih suka bermain <i>internet gaming</i> dibandingkan berinteraksi dengan teman dan	SS	S	TS	STS

	keluarga.				
29.	Saya hanya bermain <i>internet gaming</i> ketika ada waktu senggang dan sedang tidak melakukan apapun.	SS	S	TS	STS
30.	Saya bermain <i>internet gaming</i> hanya ketika malam hari saya menjelang waktu tidur.	SS	S	TS	STS
31.	Saya bermain <i>internet gaming</i> kapan saja sesuka hati saya.	SS	S	TS	STS
32.	Saya bermain <i>internet gaming</i> dari pagi hingga malam hari.	SS	S	TS	STS
33.	Saya akan menolak jika teman saya mengajak saya bermain <i>internet gaming</i> setiap waktu.	SS	S	TS	STS
34.	Saya harus dapat membatasi diri dan membagi waktu saya agar tidak kecanduan <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS
35.	Saya akan menerima jika teman saya mengajak saya bermain <i>internet gaming</i> setiap waktu.	SS	S	TS	STS
36.	Saya malas membatasi diri dan membagi waktu saya untuk bermain <i>internet gaming</i> karena saya sangat suka permainannya.	SS	S	TS	STS

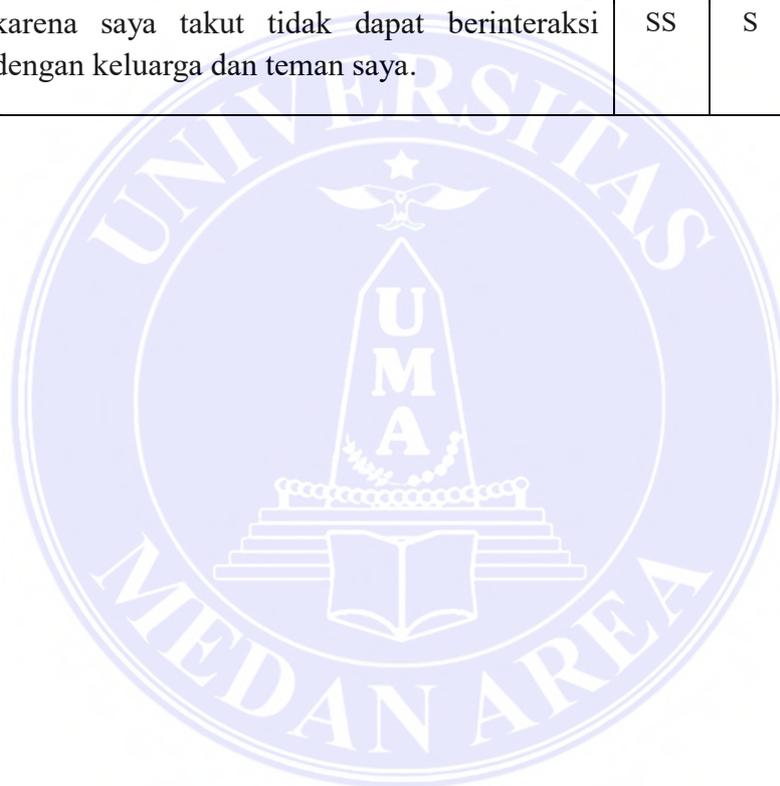
SKALA INTERNET GAMING DISORDER

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
1.	<i>Internet gaming</i> adalah bagian dari hidup saya.	SS	S	TS	STS
2.	Saya sangat menyukai segala jenis permainan <i>internet gaming</i> karena membuat saya merasa bahagia.	SS	S	TS	STS
3.	<i>Internet gaming</i> hanya sekedar permainan virtual saja.	SS	S	TS	STS
4.	<i>Internet gaming</i> hanya sebagai penghilang rasa bosan bagi saya.	SS	S	TS	STS
5.	Saya lebih suka menyendiri ketika bermain <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS

6.	Saya lebih memilih bermain <i>internet gaming</i> dibandingkan mengisi waktu saya dengan kegiatan lain.	SS	S	TS	STS
7.	Saya dapat bermain <i>internet gaming</i> ditempat ramai karena hanya sebagai selingan.	SS	S	TS	STS
8.	Saya bermain <i>internet gaming</i> ketika saya sudah selesai dengan aktivitas kegiatan lain saya.	SS	S	TS	STS
9.	Saya bermain <i>internet gaming</i> setiap hari dan setiap waktu.	SS	S	TS	STS
10.	Saya bermain <i>internet gaming</i> dalam sehari sekitar 7-10 jam.	SS	S	TS	STS
11.	Saya bermain <i>internet gaming</i> pada jam-jam tertentu saja.	SS	S	TS	STS
12.	Saya hanya bermain <i>internet gaming</i> sekitar 1-3 jam saja.	SS	S	TS	STS
13.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> saya sampai lupa makan dan mandi.	SS	S	TS	STS
14.	Ketika bermain <i>internet gaming</i> saya bisa menghabiskan kuota 8-10GB dalam 1 hari.	SS	S	TS	STS
15.	Saya belum pernah lupa makan dan mandi ketika bermain <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS
16.	Kuota internet saya untuk bermain <i>internet gaming</i> kurang dari 1GB setiap harinya.	SS	S	TS	STS
17.	Saya suka bermain <i>internet gaming</i> karena bisa menggunakan <i>smartphone</i> .	SS	S	TS	STS
18.	Saya menjadi suka bermain <i>internet gaming</i> karena terdorong oleh kesuksesan tim-tim yang ada di <i>E-Sport</i> .	SS	S	TS	STS
19.	Saya kurang suka bermain <i>internet gaming</i> di <i>smartphone</i> karena boros baterai.	SS	S	TS	STS
20.	Saya kurang tertarik untuk menjadi <i>gamers</i> dan ikut serta dalam <i>E-Sport</i> .	SS	S	TS	STS
21.	Ketika <i>wifi</i> dirumah mati, maka saya akan pergi keluar untuk mencari tempat <i>wifi</i> .	SS	S	TS	STS
22.	Ketika <i>smartphone</i> sama <i>lowbata</i> maka saya	SS	S	TS	STS

	akan pindah bermain di komputer.				
23.	Ketika <i>wifi</i> dirumah mati, maka saya akan berhenti bermain <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS
24.	Ketika <i>smartphone</i> saya <i>lowbata</i> , maka saya akan berhenti bermain <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS
25.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> biasanya saya sering lupa waktu hingga bermain seharian.	SS	S	TS	STS
26.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> dengan teman saya sampai lupa pulang kerumah.	SS	S	TS	STS
27.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> saya selalu membatasi waktu saya.	SS	S	TS	STS
28.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> dengan teman, saya hanya menghabiskan waktu 1-3 jam saja.	SS	S	TS	STS
29.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> saya lupa mengikuti kelas perkuliahan	SS	S	TS	STS
30.	Jika sedang bermain <i>internet gaming</i> saya lupa mengerjakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan orang tua saya.	SS	S	TS	STS
31.	Saya bermain <i>internet gaming</i> setelah perkuliahan selesai.	SS	S	TS	STS
32.	Saya bermain <i>internet gaming</i> setelah menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.	SS	S	TS	STS
33.	Ketika sedang bermain <i>internet gaming</i> saya malas untuk berkomunikasi dengan orang lain karena menghilangkan fokus saya.	SS	S	TS	STS
34.	Ketika sedang bermain <i>internet gaming</i> saya lebih suka menyendiri dikamar atau menggunakan <i>headset</i> .	SS	S	TS	STS
35.	Saya kurang suka bermain <i>internet gaming</i> karena saya tidak dapat berinteraksi dengan orang lain.	SS	S	TS	STS
36.	Saya kurang suka bermain <i>internet gaming</i> karena kurang suka menyendiri dan menggunakan <i>headset</i> .	SS	S	TS	STS

37.	Sering bermain <i>internet gaming</i> membuat saya menjadi pribadi yang kurang peduli dengan lingkungan sekitar saya.	SS	S	TS	STS
38.	Saya malas berinteraksi dengan orang dilingkunga sekitar saya karena sudah sangat asik bermain dan berinteraksi dengan teman virtual <i>internet gaming</i> .	SS	S	TS	STS
39.	Saya kurang suka bermain <i>internet gaming</i> karena saya takut menjadi pribadi yang kurang peduli dengan lingkungan dan keluarga saya.	SS	S	TS	STS
40.	Saya kurang suka bermain <i>internet gaming</i> karena saya takut tidak dapat berinteraksi dengan keluarga dan teman saya.	SS	S	TS	STS





LAMPIRAN G – SURAT IZIN
PENELITIAN

LAMPIRAN G. 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 : 484 /FPSI/01.10/XI/2020
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Medan, 19 Oktober 2020

Yth. Ketua Komunitas MLBB Universitas Medan Area
Di
Tempat

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

Nama : Ayu Putri Utami
NPM : 168600346
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di Komunitas MLBB Universitas Medan Area, Jl. Setia Budi No. 79 B Medan guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Kontrol Diri Dengan Internet Gaming Disorder Pada Komunitas Mobile Legend Bang Bang 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 Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Komunitas yang Bapak/Ibu pimpin.

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

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Yuli Algha, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog
FAKULTAS PSIKOLOGI

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





MLBBUMA E-SPORT COMMUNITY

Kampus II : Jalan Setia Budi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu

Telfon : 0823 6011 7171

Nomor : 01.003/MLBB.UMA.ES/VI/2020 Medan, 3 Desember 2020
Hal : Balasan

Yth. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan

Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawa hini :

Nama : Aditya Simanjuntak
Jabatan : Ketua Komunitas MLBB UMA E-SPORT

Menerangkan Bahwa,

Nama : Ayu Putri Utami
NPM : 168600346
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Dengan ini kami menyatakan telah menyetujui dan telah selesai melakukan penelitian pada komunitas "*MLBB UMA E-SPORT*" sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

"Hubungan Kontrol Diri Dengan Internet Gaming Disorder Pada Komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area"

Telah selesai melakukan Penelitian di Komunitas MLBB UMA E-SPORT Medan terhitung mulai tanggal 9-13 November 2020, dan pengambilan data sampel pada tanggal 19 November 2020.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya dan atas kerjasamanya saya mengucapkan terima kasih.

Hormat,
Aditya Simanjuntak

