

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DITINJAU DARI KONTROL DIRI DAN
KETERAMPILAN SOSIAL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



Disusun oleh:

Dewi Triana

NIM 15710027

Dosen Pembimbing Skripsi:

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi.

NIP. 19811014 200901 2 004

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Triana

NIM : 15710027

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan berjudul “Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial” adalah asli hasil karya peneliti dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti ditemukan adanya plagiasi maka penulis siap mempertanggung jawabkannya sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Demikian Pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Januari 2021



Yang Menyatakan

Dewi Triana
Dewi Triana

NIM.15710027

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Dewi Triana

NIM : 15710027

Program Studi : Psikologi

Judul : Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial

telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata 1 (satu) Psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqsyah. Demikian atas perhatiannya , terima kasih.

Wassalamualaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi.

NIP. 19811014 200901 2 004

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-222/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2021

Tugas Akhir dengan judul : Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DEWI TRIANA
Nomor Induk Mahasiswa : 15710027
Telah diujikan pada : Kamis, 11 Februari 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi
SIGNED

Valid ID: 6046f11772e35



Penguji I

Very Julianto, M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 6046f107616e4



Penguji II

Lisnawati, S.Psi., M.Psi
SIGNED

Valid ID: 60266f66b5774



Yogyakarta, 11 Februari 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 604841673e2f8

HALAMAN MOTTO

Aku tidak pernah sekalipun menyesali diamku.

Tetapi aku berkali-kali menyesali bicaraku

-Umar bin Khatab-

Ketika Kamu Percaya Maka Kamu Akan Mendapatkannya

-Dewi Triana-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim puji syukur atas kehadiran Allah Swt, karena berkat limpahan rahmat, nikmat serta karunia yang diberikan, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu, karya ini saya persembahkan kepada:

ALMAMATER

Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

KELUARGA

Kepada yang terhormat kedua orangtua saya, Bapak Hadi Suwarno dan Ibu Imbuh

Kepada saudara saya yang saya cintai Gunawan Dwi Saputra

Seluruh keluarga besar Bapak Wahyudi dan Bapak Dulhadi

Terima kasih atas do'a, kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan.

SAUDARA SEPERJUANGAN

Teman-teman Psikologi angkatan 2015 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan hikmah, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan kepada seluruh umat Islam yang dicintai oleh Allah SWT. Karya tulis ini merupakan skripsi yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Selama penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti akan menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Almakin, M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S. Sos., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S. Psi., M. Psi., selaku Ketua Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Satih Saidiyah, Dipl Psy. M.Si selaku Dosen Penasihat Akademik. Terima kasih atas masukan dan saran yang telah diberikan selama ini
5. Ibu Sara Palila, S. Psi., M.A., Psi. selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Ungkapan terima kasih bimbingan dan dukungan yang diberikan.

6. Bapak Very Julianto, M. Psi., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan koreksi atas keterbatasan isi dan hasil tulisan penulis.
7. Ibu Lisnawati, S. Psi., M.Psi., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan koreksi atas keterbatasan isi dan hasil tulisan penulis.
8. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi yang telah berkenan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman, serta seluruh staf bidang Tata Usaha yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini.
9. Kepada seluruh subjek terima kasih telah menjadi sumber data dalam penelitian ini.
10. Kepada Kedua orangtua saya bapak Hadi Suwarno dan ibu Imbuh yang sangat saya cintai dan hormati, terimakasih atas segala doa, cinta dan kasih sayang yang tulus yang telah dan selalu diberikan selama ini.
11. Kepada saudaraku Gunawan Dwi Saputra terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.
12. Seluruh keluarga besar Bapak Wahyudi dan Bapak Dulhadi, yang telah mendoakan dan memberikan dukungan.
13. Kepada Muhamad Ridwan Syah, yang telah membantu dan menemani peneliti dalam proses penelitian.
14. Kepada Bunga Aulia Hasnandya, Emira Salma, Gea Riski Permata Batubara, Ligiea Ryne Nofimbi, Kurniya Panca Dwi Mardika, Nadia Canana, Nur Izzatinisa, Nurul Hidayah Fitria, Popy Puspita Dewi Riana Sari, dan Ulfa Malicah yang selalu

mendampingi selama masa kuliah, memberikan semangat dan dukungan selama ini.

15. Kepada Rizfa Fadilah, Ahmad Najib Mustofa, Adetya Cahyani, Nur Rahmat Laba, Wanda Eko, Latiturohmah dan Pinkan Regina Sufa yang banyak membantu dalam proses penelitian.
16. Kepada Dian, Hikmah, Cahya, Diah, Azka, Tata, Uzza, Ridwan, Mas Rid dan seluruh teman-teman KKN angkatan 96 yang memberikan semangat dan dukungan.
17. Kepada Monica Keydia, Indah Kusuma Wardani, Dinniya, Mba Feby dan seluruh teman-teman Kos Putri Biru Muslimah terimakasih atas dukungan dan do'a terbaiknya.
18. Kepada Arum Mulyati, Yusiyah Baidha' Muadzah, Agripina Arvinda Hapsari, Naufal Istigfari, Riki Setiawan, Ramadani ananta, Nowaf Riski, Anggi Ratna Prahesti, Fatimah Aqila, Ayu Sri Rahayu, Dessi Dwi Martini, Indah, Hatmanti, Favian Nadya Vicky, alm.Rengga Junaidi dan seluruh keluarga besar Marching Band Gita Surya Persada yang telah memberikan semangat dan dukungan.
19. Seluruh teman-teman Psikologi angkatan 2015 UIN Sunan Kalijaga
20. Dan seluruh pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT, senantiasa membalas kebaikan dan jasa-jasa yang telah diberikan.

Demikian, dengan adanya penelitian ini, semoga mampu memberikan manfaat bagi peneliti sendiri dan pembacanya. Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 05 Januari 2021

Penulis



Dewi Triana
NIM. 15710027



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Manfaat Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II.....	17
DASAR TEORI.....	17
A. Kecanduan Game Online.....	17
B. Kontrol Diri.....	25
C. Keterampilan Sosial.....	32
D. Hubungan Antara Kontrol Diri, Keterampilan Sosial dan Kecanduan <i>Game Online</i>	35
BAB III.....	44
METODE PENELITIAN.....	44

A. Identifikasi Variabel	44
B. Definisi Variabel Operasional	44
C. Populasi dan Sampel	46
D. Metode Pengumpulan Data	48
E. Validitas, Seleksi Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur	62
F. Metode Analisis Data	63
BAB IV	66
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Orientasi Kancan	66
B. Persiapan penelitian.....	67
C. Pelaksanaan Penelitian	82
D. Hasil Penelitian.....	82
E. Pembahasan	92
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keaslian Penelitian.....	9
Tabel 2 Skoring Skala.....	49
Tabel 3 Blue Print Skala Kecanduan Game Online.....	50
Tabel 4 Sebaran Skala Kecanduan Game Online.....	52
Tabel 5 Blue Print Skala Kontrol Diri.....	54
Tabel 6 Sebaran Skala Kontrol Diri.....	56
Tabel 7 Blue Print Skala Keterampilan Sosial.....	58
Tabel 8 Sebaran Skala Keterampilan Sosial.....	60
Tabel 9 Sebaran Item Lolos dan Gugur Skala Kecanduan Game Online.....	68
Tabel 10 Sebaran Item Lolos pada Skala Kecanduan Game Online dengan nomor baru.....	70
Tabel 11 Sebaran Item Lolos dan Gugur Skala Kontrol Diri.....	72
Tabel 12 Sebaran Item Lolos Skala Kontrol Diri dengan Nomor Baru.....	74
Tabel 13 Sebaran Item Lolos dan Gugur Skala Keterampilan Sosial.....	76
Tabel 14 Sebaran Item Lolos Skala Keterampilan Sosial dengan nomor baru.....	78

Tabel 15 Deskripsi Statistik Skor Kecanduan Game Online, Kontrol Diri, dan Keterampilan Sosial	80
Tabel 16 Rumus Norma Kategorisasi Skor Subjek	82
Tabel 17 Kategorisasi Skor Kecanduan Game Online.....	82
Tabel 18 Kategorisasi Skor Kontrol Diri	83
Tabel 19 Kategorisasi Skor Keterampilan Sosial.....	84
Tabel 20 Hasil Uji Normalitas	84
Tabel 21 Hasil Uji Linieritas.....	84
Tabel 22 Hasil Uji Multikolonieritas	85
Tabel 23 Hasil Uji Heteroskedastisitas	85
Tabel 24 Hasil Uji Hipotesis Mayor	86
Tabel 25 Hasil Uji Hipotesis Minor	86
Tabel 26 Hasil Uji Sumbangan Efektif.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Tabulasi data try out.....	98
1. Tabulasi data try out skala kecanduan Game Online	99
2. Tabulasi data try out skala kontrol diri	107
3. Tabulasi data try out skala keterampilan sosial.....	115
4. Output seleksi aitem dan reliabilitas skala kecanduan Game Online	129
5. Output seleksi aitem dan reliabilitas skala kontrol diri	129
6. Output seleksi aitem dan reliabilitas skala keterampilan sosial	129
7. Skala uji coba	132
Lampiran II: Data Penelitian	142
1. Tabulasi data penelitian skala kecanduan Game Online.....	143
2. Tabulasi data penelitian skala kontrol diri	156
3. Tabulasi data penelitian skala keterampilan sosial	165
4. Output hasil uji normalitas	177
5. Output hasil uji linieritas	177
6. Output hasil uji multikolinieritas	178
7. Output hasil uji heteroskedastisitas	178
8. Output hasil uji hipotesis mayor, minor dan sumbangan efektif	179
9. Skala penelitian	181

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial

Dewi Triana

NIM 15710027

INTISARI

Terdapat 10,15 % remaja di Indonesia terindifikasi mengalami Kecanduan *Game Online*. Orang yang kurang bisa mengontrol dirinya cenderung lebih mudah mengalami kecanduan *Game Online*. Remaja juga memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab yang mana Keterampilan Sosial dibutuhkan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau ada atau tidak ada hubungannya antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan game online. Subjek penelitian ini adalah remaja usia 13-18 tahun yang bertempat tinggal di kota Yogyakarta dan mengalami Kecanduan *Game Online*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 99 orang, diambil menggunakan teknik *accidental sampling*. Data dikumpulkan menggunakan skala Kecanduan *Game Online* yang memiliki koefisien alpha sebesar 0,950 skala Kontrol Diri dengan nilai koefisien sebesar 0,844 dan skala Keterampilan Sosial dengan nilai koefisien 0,907. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah teknik analisis regresi ganda. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan *Game Online* dengan signifikansi 0,000. Selanjutnya ditemukan hasil bahwa terdapat hubungan negatif antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* serta hubungan negatif antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online*. Kontrol diri dan Keterampilan Sosial memberikan sumbangan efektif sebesar 66,8% terhadap Kecanduan *Game Online*. Sedangkan Kontrol Diri memberikan sumbangan efektif sebesar 2,9% terhadap Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial memberikan sumbangan efektif sebesar 69,7% terhadap Kecanduan *Game Online*.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Keterampilan Sosial, Kontrol Diri

Online Game Addiction In View Of Self Control And Social Skills

Dewi Triana

NIM 15710027

ABSTRACT

There are 10.15% of adolescents in Indonesia who are indicated to experience Online Game Addiction. People who lack self-control tend to experience online game addiction more easily. Adolescents also have a duty to form and maintain responsible social relationships which are the Social Skills needed to socialize with their environment. This study aims to examine whether or not there is a relationship between self-control and social skills and online game addiction. The subjects of this study were adolescents aged 13-18 years who live in the city of Yogyakarta and experience addiction to online games. The population in this study were 99 people, taken using accidental sampling technique. Data were collected using an online game addiction scale which has an alpha coefficient of 0.950, a self-control scale with a coefficient value of 0.844 and a social skills scale with a coefficient value of 0.907. The statistical analysis technique used is multiple regression analysis techniques. The results of the analysis show that there is a significant relationship between self-control and social skills with online game addiction with a significance of 0.000. Furthermore, it was found that there was a negative relationship between self-control and addiction to online games and a negative relationship between social skills and addiction to online games. Self-control and social skills provide an effective contribution of 66.8% for online game addiction. Meanwhile, self-control gave an effective contribution of 2.9% to online game addiction and social skills gave an effective contribution of 69.7% to online game addiction.

Keywords: *Online Game Addiction, Social Skills, Self Control*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat. Berkat teknologi yang semakin canggih, manusia dalam kehidupannya semakin dimudahkan dalam menunjang segala aktifitasnya. Manfaat dalam berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, komunikasi, informasi, serta hanya untuk hiburan semata. Salah satu hasil perkembangan teknologi adalah adanya *Game Online*.

Game Online merupakan permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain untuk saling berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Para pemain tidak perlu bertemu secara langsung, mereka bisa saling berkomunikasi secara *online* dari berbagai tempat yang berbeda. Sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan yang lebih modern yaitu *Game Online*. *Game Online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Manfaat dari bermain *Game Online* selain untuk hiburan juga

bisa menghasilkan uang dengan menukar uang yang ada di *game* dengan uang asli, selain itu kita juga bisa menjual karakter dari *game* yang kita miliki. Bahkan ada kompetisi *Game Online* baik di kancah nasional sampai tingkat internasional. Hal ini bisa menjadi wadah untuk pemain *video game* meraih prestasi, mereka bisa mengembangkan karier, bahkan hingga ke tingkat dunia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan para ahli di Oxford University, Inggris, anak sebaiknya tidak main *video game* lebih dari satu jam setiap harinya. menurut para spesialis anak di *The American Academy of Pediatrics*, sebaiknya anak dibatasi waktu dalam bermain *game* hingga tak lebih dari dua jam sehari. Seorang *gamer* tidak hanya sebagai penikmat *Game Online* bahkan bisa juga menjadi pecandu *Game Online* (Pratiwi, 2012).

Terdapat 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online* (Jaya & Suteja, 2013). Itu berarti, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *Game Online*. Remaja yang mengalami kecanduan *Game Online* yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain *Game Online* 2-10 jam perhari (Kusumadewi, 2009). Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *Game Online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.

Berita dari KRJOGJA mengungkapkan sebuah kasus penjabretan di Sleman yang dilakukan oleh seorang pelajar yang kemudian hasil jambretanya digunakan untuk membayar saat bermain *Game Online*. Yogyakarta terdapat banyaknya warnet *game* karena banyaknya pula remaja pengguna internet di Yogyakarta yaitu 71,4% yang di ambil dari survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). Ada sekitar 6% pengguna internet mengalami Kecanduan *Game Online* (David Greenfield dalam Syahrani, 2015).

Di beberapa kasus tersebut individu yang memiliki kecanduan terhadap *Game Online* berusaha mencari cara untuk bisa bermain *Game Online*, bahkan dengan cara yang tidak benar dan menimbulkan kerugian bagi diri sendiri dan orang lain bahkan sampai berujung pada kasus hukum. Ketika individu kurang mampu mengendalikan emosi dirinya maka ketika ia bisa terus menerus bermain game online tanpa mempertimbangkan berapa lama ia bermain *game* dan juga bisa melupakan tugas-tugasnya.

Kecanduan *Game Online* disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Masya dan candra, 2016). Faktor internal terdiri dari: keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *Game Online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, dan kurangnya kontrol diri dalam diri remaja. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari: lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki keterampilan sosial yang baik, dan harapan orang

tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les.

Orang yang kurang bisa mengontrol dirinya cenderung lebih mudah mengalami kecanduan *Game Online*. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya (Hurlock, 1990). Berarti bahwa ketika individu tidak bisa mengendalikan emosi dan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya sehingga individu tersebut melakukan hal yang kurang tepat. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya (Hurlock, 1990). Yang mana ketika ia kurang mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan yang ada pada dirinya maka ketika ia bermain *Game Online* hanya untuk hiburan namun jika ia kurang bisa mengendalikan emosinya ia bisa terus menerus bermain game online tanpa mempertimbangkan berapa lama ia bermain *game* dan juga bisa melupakan tugas-tugasnya sehingga ia bisa terkena kecanduan *Game Online*.

Beberapa penelitian yang serupa diantaranya. Ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *Game Online* pada remaja di warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang (Rupita Wulandari, 2015). Ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan internet (Dwi Istri, 2016).

Faktor eksternal dari Kecanduan *Game Online* pada penelitian ini adalah kurang memiliki keterampilan sosial. Dimana keterampilan sosial dibutuhkan individu dalam bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Orang yang sulit bersosialisasi lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Online*. Keterampilan sosial membantu individu untuk dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat baik itu secara langsung maupun tidak (Matson, 1998). Remaja yang sedikit memiliki teman terpaksa memusatkan perhatiannya pada bentuk kegiatan rekreasi yang dapat dilakukan sendiri seperti bermain *Game Online*. (Soedjarwo & Istiwidayanti, 2001).

Remaja memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab (Hurlock, 1999). Pemenuhan tugas perkembangan remaja tersebut memerlukan keterampilan atau kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Tugas-tugas remaja salah satunya adalah mampu membina hubungan baik dengan individu lain, namun fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih senang bermain *Game Online*, remaja fokus kepada layar komputer permainan yang ada di hadapannya ketimbang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Kecanduan *Game Online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Masa remaja menurut Hurlock, awal masa remaja

berlangsung dari mulai usia 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun.

Seseorang yang memiliki keterampilan sosial rendah dapat membentuk perilaku komplusif terhadap penggunaan internet (Kim et al, 2009). Ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dan kelekatan aman terhadap orangtua dengan perilaku kecanduan game online (Afifatun Nisa, 2019).

Paparan di atas menggambarkan bahwa pada masa sekarang ini banyak orang yang bermain *Game Online* baik itu hanya untuk hiburan semata atau bahkan sampai terkena kecanduan *Game Online* yang tidak hanya merugikan diri sendiri juga merugikan bagi orang lain. Orang yang kurang bisa mengontrol dirinya cenderung lebih mudah mengalami kecanduan *Game Online*. Remaja jug memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab. Menurut teori, kontrol diri dan keterampilan sosial memberikan faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online*. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti mengenai adakah hubungan antara kontrol diri, keterampilan sosial dan kecanduan *Game Online*.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *Game Online*.
2. Mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan *Game Online*.

3. Mengetahui hubungan antara kontrol diri, keterampilan sosial dan kecanduan *Game Online*.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan kepada bidang psikologi sosial mengenai keterampilan sosial, dan pada bidang psikologi klinis mengenai kontrol diri dan kecanduan *Game Online*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagi subjek yaitu agar lebih meningkatkan kontrol diri dan kemampuan keterampilan sosial untuk mengurangi perilaku kecanduan *Game Online*.
- b. Bagi orangtua yaitu untuk melatih anak dalam mengontrol diri dan melatih anak agar memiliki keterampilan sosial yang baik agar kecanduan bermain *Game Online* menjadi rendah.
- c. Bagi guru dan dosen yaitu agar dapat memberikan arahan kepada anak didiknya mengenai kontrol diri dan keterampilan sosial untuk mengurangi perilaku kecanduan terhadap *Game Online*.

TABEL 1

D. Keaslian Penelitian

No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur / Teori	Subjek	Hasil
1.	Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Adiksi Game <i>Mobile Legends</i> pada Mahasiswa Kota Bandung	2018	Nasywa Alfiyyah dan Lilim Halimah	Keterampilan Sosial	Adiksi Game <i>Mobile Legends</i>	<i>Social Skill Inventory</i> oleh Wu dan <i>Gaming Addiction Scale</i> oleh Lemmens dkk	30 responden mahasiswa kota Bandung yang mengalami adiksi game <i>Mobile Legends</i>	Terdapat hubungan yang sangat rendah dan tidak signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi <i>Mobile Legends</i> .
2.	Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik	2012	Pradiptab Christy Pratiwi, Tri Rejeki Andayani dan	Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial	Perilaku Adiksi <i>Game Online</i>	<i>Internet Addiction Test</i> 9 (Young, 1998), <i>College Academic Self Efficacy Scale</i> (Froman&Owen,1	Remaja di Kota Surakarta yang memiliki karakteristik usia 13-18 tahun(masih	Ada hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi <i>Game</i>

	dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta		Nugraha Arif Karyanta			988),skala keterampilan sosial	dudukdibangu SMPsmpai SMA)danmeng alamikecanduan <i>Game Online</i> (Young, 2004)	<i>Online</i>
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur/Teori	Subjek	Hasil
3.	Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang	2016	Tania Clara Dewanti, Widada dan Triyono	Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone	Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang	Teori keterampilan sosial Riggio (dalam Yonatan, 2001)	84 siswa	Ada hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphome dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang.
4.	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	2015	Rupita Wulandari	Kontrol Diri	kecanduan <i>Game Online</i>	Teori kontrol diri dari Ghufroon & Risnawati (2010) Teori kecanduan <i>Game Online</i> dari	95 remaja	Ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan <i>Game Online</i> pada remaja

	Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang					Chang (2008)		di warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang.
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur / Teori	Subjek	Hasil
5.	Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja	2012	Iga Serpianing Aroma dan Dewi Retno Suminar	Tingkat Kontrol Diri	Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja	Teori: Gottfredson dan Hirschi Alat ukur: <i>Self Control Scale</i> milik Tangney dkk, (2004) dan alat ukur kecenderungan perilaku kenakalan remaja yang disusun sendiri oleh peneliti.	265 remaja dengan rentang usia 14-19 tahun yang bersekolah di SMK X Kediri.	Terdapat korelasi negatif yang signifikan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja.

6.	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus	2011	Aliya Noor Aini dan Iranita Hervi Mahardayan	Kontrol Diri	Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi	Menggunakan teori Menurut Goldfried dan Marbaum.	Mahasiswa Universitas Muria Kudus yang sudah mengambil mata kuliah skripsi minimal dua semester dan menempuh masa studi aktif lebih dari 8 semester.	Ada hubungan negative yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa.
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur / Teori	Subjek	Hasil
7.	Hubungan Religiusitas Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di	2013	Ayu Khairunnisa	Religiusitas dan Kontrol Diri	Perilaku Seksual Pranikah Remaja	Goldfried dan Merbaum	Siswa MAN 1 Samarinda yang berjumlah 95 siswa	Ada hubungan yang signifikan antara religiusitas dan kontrol diri dengan pranikah perilaku seksual.

	Man 1 Samarinda							
8.	Pengaruh Kepribadian, Kontrol Diri, Kesepian, Dan Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan Internet Kompulsif Pada Remaja	2015	Dara Mutia Ulfah dan Yunita Faela Nisa	Kepribadian , Kontrol Diri, Kesepian, Dan Jenis Kelamin	Penggunaan Internet Kompulsif	Teori:Tangney, et.al. (2004). Alat ukur: <i>The Brief Self Control Scale</i>	290 remaja Indonesia berusia 18-20 tahun yang aktif dalam sosial media.	Hasil menyatakan bahwa neuroticism, kontrol diri, dan emotional loneliness memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan internet kompulsif.
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur / Teori	Subjek	Hasil
9.	<i>Acute Stress Impairs Self-Control in Goal-Directed Choice by Altering Multiple Functional Connections</i>	2015	Silvia U. Maier, Aidan B. Makwana dan Todd A. Hare	<i>Acute Stress Impairs Self-Control</i>	<i>Goal-Directed Choice</i>	Menggunakan teori pengendalian diri (Crockett et al., 2013; Hare et al., 2009, 2014; Kable dan Glimcher, 2007; Luo et al., 2012; McClure et al.,	50 orang yang berjenis kelamin laki-laki	Hasil ini menunjukkan bahwa stres dapat membahayakan keputusan pengendalian diri dengan meningkatkan dampak atribut segera bermanfaat

	<i>within the Brain's Decision Circuits</i>					2004; van den Bos et al., 2014)		dan mengurangi kemandirian daerah yang mempromosikan perilaku konsisten dengan tujuan jangka panjang.
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur / Teori	Subjek	Hasil
10.	<i>An Empirical Study On The Antecedents To College Student Online Game Addiction In China</i>	2016	Xiaohan Shen	Faktor-faktor yang mempengaruhi (persepsi kesepian dan prestasi)	Adiksi <i>Game Online</i>	Teori kecanduan <i>Game Online</i> dari Zhang	Sekelompok mahasiswa dan menganalisis data dikumpulkan dari 65 siswa	Peneliti menemukan bahwa tiga faktor memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan <i>Game Online</i> : persepsi kesepian, rasa prestasi yang diperoleh dari <i>Game Online</i> , dan kegembiraan berasal dari <i>Game Online</i>
11.	Kecanduan	2019	Afifatun	Keterampilan	Kecanduan	Teori Kecanduan	pemain game	Ada hubungan

	Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Keterampilan Sosial Dan Kelekatan Aman Terhadap Orangtua		Nisa	n Sosial dan Kelekatan Aman Terhadap Orangtua	<i>Game Online</i>	Game Online dari Lemmens dkk (2009), teori keterampilan sosial dari Caldarella dan Merrel (1997)	online usia remaja yang berada di Yogyakarta	negatif antara keterampilan sosial dan kelekatan aman terhadap orangtua dengan perilaku kecanduan game online.
No	Judul	Tahun	Penulis	VB	VT	Alat ukur/teori	Subjek	Kesimpulan
12.	Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Smk	2016	Dwi Istri	Kontrol Diri dan Keterampilan Sosial	Kecanduan Internet Pada Siswa SMK	Teori Kontrol diri dari Averil (1973), teori keterampilan sosial dari Elliot & Gresham	siswa SMK X Klaten kelas X dan XI yang berjumlah 126 siswa (L=124, P=2) yang berusia 14- 18 tahun	Ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan internet. Kontrol diri dan keterampilan sosial berkontribusi terhadap kecanduan internet sebesar 34,7%.

Dari beberapa penelitian diatas, banyak sekali penelitian mengenai Kecanduan Game Online, Keterampilan Sosial dan Kontrol Diri. Dimana setiap penelitian mempunyai hasil yang berbeda-beda. Ada yang signifikan dan ada yang berkorelasi rendah. Peneliti menyimpulkan hasil yang akan digunakan sebagai landasan peneliti sebagai berikut:

a. Keaslian Topik

Beberapa penelitian di atas peneliti menemukan topik yang sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian diatas memiliki kesamaan variabel bebas dengan penelitian ini. Namun ada penelitian yang memiliki kesamaan variabel bebas dan variabel tergantung dengan penelitian ini. Penelitian yang memiliki kesamaan adalah "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Keterampilan Sosial Dan Kelekatan Aman Terhadap Orangtua". Kemudian peneliti melanjutkan penelitian dengan topik yang sama namun dengan menggunakan satu variabel bebas yang lain yaitu kontrol diri. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kontrol diri dan keterampilan sosial sedangkan variabel tergantungnya adalah kecanduan *Game Online*.

b. Keaslian Teori

Teori yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi dari teori penelitian sebelumnya. Teori variabel tergantung dalam penelitian ini menggunakan teori kecanduan *Game Online* dari Grift& Davies

(Lemmens, 2009), variabel bebas kontrol diri menggunakan teori Wu (2008), variabel bebas keterampilan sosial menggunakan teori Caldarella dan Merrel (1971).

c. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur kontrol diri yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari skripsi Dwi Istri (2016), skala keterampilan sosial dan kecanduan Game Online mengadopsi dari Afifatun Nisa (2019).

d. Keaslian Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang bertempat tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mengalami kecanduan *Game Online*. Subjeknya dikatakan tidak original karena subjek tersebut juga digunakan peneliti sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hipotesis mayor dalam penelitian ini dinyatakan signifikan atau diterima yang artinya terdapat hubungan antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan game online, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua variabel bebas yaitu kontrol diri dan keterampilan sosial sama-sama berhubungan dengan kecanduan game online dan sama-sama memberikan sumbangan efektif sebesar 69.7%
2. Hipotesis minor yang pertama dalam penelitian ini dinyatakan diterima yang artinya terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, dimana semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan *game online*, juga sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi kecanduan game online. Variabel kontrol diri memberikan sumbangan efektif sebesar 66.8% terhadap kecanduan game online.
3. Hipotesis minor yang kedua dalam penelitian ini dinyatakan signifikan atau diterima yang artinya terdapat hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan *game online*, dimana semakin tinggi keterampilan sosial maka

semakin rendah kecanduan *game online*, juga sebaliknya, semakin rendah keterampilan sosial maka akan semakin tinggi kecanduan game online. Variabel keterampilan sosial memberikan sumbangan efektif sebesar 2.9 % terhadap kecanduan game online

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian

Peneliti mengharapkan agar para remaja dapat mengasah kemampuan Kontrol Diri seperti membuat jadwal kegiatan agar tugas-tugasnya bisa terlaksana dan lebih mengasah Keterampilan Sosial dengan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar tidak hanya lewat sosial media namun secara langsung.

2. Bagi orang tua

Bagi para orang tua agar bisa melatih anaknya dalam hal kontrol diri dengan memantau anak dalam mengikuti jadwal kegiatannya serta membiasakan anak untuk bersosialisasi baik secara langsung dan tidak dengan lingkungan sosialnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih memperluas subjek penelitian dan menambah literature mengenai Kecanduan *Game Online*, Kontrol Diri dan keterampilan sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyyah, N dan Halimah, L. (2018). *Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Adiksi Game Mobile Legends pada Mahasiswa Kota Bandung. Prosiding Psikologi*. ISSN: 2460-6448
- Ali & Asrori. (2014) *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Naskah Publikasi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Associations, A. M. (2007). *Emotional and Behavioral Effects of Video and Internet Overuse*.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____ (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____ (2016). *Dasar-Dasar Psikometrika*. Yogyakarta: Pustakan Pelajar.
- Calhoun, J. F & Acocella, J. R. (1995). *Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*. Edisi ke-3. Semarang: IKIP.
- Chapin, J. P (2002). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers
- Clara D. T, et all. (2016). *Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang*. eISSN: 2503-3417
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th ed.)*. Boston: Pearson.
- David, J. D. (2017). *The Growing Importance Of Social Skills In The Labor Market*. doi:10.1093/qje/qjx022
- Ghufron. (2004). *Hubungan Kontrol Diri dan persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orang tua dengan prokrastinasi akademik*. Tabula Rasa. Vol 2 No 1.
- Gufron, M. N & Rini, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- _____ (2011). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Medi
- Gunarsa, S.D. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Gunung Mulia.
- Goldfried. (1973). *Internet Addiction*. Jurnal Indonesia. Vol 1: 20-36
- Hurlock E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- _____ (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Istri, D (2016). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa SMK*. Naskah Publikasi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesian online game addiction questionnaire*. PLoS ONE, 8(4), 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098
- Khairunnisa, A. (2013). *Hubungan Religiusitas Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di Man 1 Samarinda*. eJournal Psikologi, 1 (2): 220-229
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Lemmens, J. S., dkk (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Amsterdam: Media Psychology, 12: 77-95.
- Loton, D. (2007). *Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skill: An Online Study*, Australia: Victoria University.
- Masya, H., & Candra, D.A. (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan Game Online pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 03, (1), 153-169.
- Merrell, K. W. (2003). *Behavioral, Sosial And Emotional Assessment Of Children And Adolescan*. New Jersey. Lawrrence Erlbaum Associates, Inc. Publisier.
- Meyriana, A., & Siregar, E. (2017). *Bahaya Candu Game Online*.
- Mutia, U.D. dkk. (2015). *Pengaruh Kepribadian, Kontrol Diri, Kesepian, Dan Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan Internet Kompulsif Pada Remaja*. Jurnal Psikologi. Vol. 20 No. 1
- Nisa, A. (2019). *Kecanduan Game Online Di Tinjau Dari Keterampilan Sosial Dan Kelekatatan Aman Terhadap Orangtua*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Noor, A. A & Hervi, M. I. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus*. Volume I, No 2
- Pratiwi, P. C. (2012). *Perilaku adiksi Game Online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candra Jiwa. Vol 1, No 2
- Sariyani. (2017). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kemampuan Sosialisasi*. ISSN 2477-2674
- Sepede, Gianna. Et all (2016). *Functional magnetic resonance imaging of internet addiction in young adults*. World Journal of Radiology. DOI: 10.4329
- Serpianing, A. I & Retno, S. D. (2012). *Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 01 No. 02.

- Setiaji, S & Virlia, S. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*. Jurnal Psikologi Psibernetika Vol. 9 No. 2
- Suseno, M N; (2012). *Statistika Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Penerbit Ash-Shaff.
- Shen, X. (2016). *An Empirical Study On The Antecedents To College Student Online Game Addiction In China*. EISSN: 2229-5674
- Stanley Lemeshow, David W. Hosmer J, Janeile Klar & Stephen K. Lwanga, 1997, *Besar Sampel dalam Penelitian Kesehatan*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, hal. 2
- Tangney, J.P., dkk (2004). *High Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. *Journal of Personality*. 72 (2). 271-322
- Wulandari. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
- Wu, Yu-Hsien (Sharon). (2008). *Social Skill In The Workplace: "What Is Social Skill and How Does It Matter?"*. Retrieved from University of Missouri, Faculty of The Graduate School
- Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multiuser Online Graphical Environments*. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Young, K.S. (1996). *Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder*. Published in *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1 No. 3., pages 237-244
- _____ (1998). *Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. article is reproduced from Innovations in Clinical Practice (Volume 17)*
- _____ (2004). *Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences*. *American Behavioral Scientist* 2004 48: 402 DOI: 10.1177/0002764204270278
- _____ (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355- 372.
- _____ (2011). *CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction*. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304-312.
- Web:
- https://krjogja.com/web/news/read/56037/Kecanduan_Game_Dua_Pelajar_Jambret_Mahasiswa_Di_aksess_15_Januari_2019
- <http://jogja.tribunnews.com/amp/2017/10/23/kecanduan-game-online-seorang-pengangguran-di-pakem-nekat-gasak-laptop-dan-ponsel-akhirnya-begini> Di akses 15 Januari 2019
- <https://kependudukan.jogjaprovo.go.id/olah.php?module=statistik> Di akses 10 Mei 2019

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575> Di akses 20 Februari 2019

<https://www.netaddictionrecovery.com/wp-content/uploads/pdf/csaph12a07.pdf> Di akses pada 23 Juni 2019

https://m.huffpost.com/us/entry/us_5651027 diakses pada tanggal 20 Desember 2020 pukul 09.00

