

ABSTRAK

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PADA DEWASA AWAL DI KABUPATEN KARAWANG

Muhammad Azhar Giffari

Fakultas Psikologi UBP Karawang

ps20.muhammadgiffari@mhs.ubpkarawang.ac.id

Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi dan akan melakukannya secara berulang-ulang pada kesempatan yang ada, sulit untuk dicegah sehingga berdampak negatif pada diri sendiri bahkan hingga orang lain, salah satu bentuk kecanduan adalah kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online mobile legends* pada dewasa awal di Kabupaten Karawang. Populasi dalam penelitian ini adalah *gamers* dewasa awal di Kabupaten Karawang yang bermain *mobile legends*, penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif ini memiliki sample berjumlah 114 orang yang diambil menggunakan teknik *convenience sampling*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan *game online* (GAS) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dan skala *The Brief Self Control Scale* (BSCS) dari Tangney, Baumeister, dan Boone (dalam De Ridder dkk., 2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka dikatakan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online mobile legends* pada dewasa awal di Kabupaten Karawang. Hasil uji determinasi dapat diketahui bahwa nilai R^2 sebesar 0,099 atau 9,9%, maka besaran pengaruh antara variabel kontrol diri terhadap variabel kecanduan *game online* sebesar 9,9%, sedangkan sisanya 91,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti pada penelitian ini seperti kurang perhatian dari orang terdekat, depresi, dan kurang kegiatan.

Kata Kunci: Dewasa Awal, Kecanduan *game online*, Kontrol Diri, Karawang

ABSTRACT**THE INFLUENCE OF SELF CONTROL ON ONLINE GAME ADDICTION
MOBILE LEGENDS IN EARLY ADULTS
IN KARAWANG DISTRICT****Muhammad Azhar Giffari**

Fakultas Psikologi UBP Karawang

ps20.muhammadgiffari@mhs.ubpkarawang.ac.id

Addiction is a behavior of depending on something you like and will do it repeatedly at any given opportunity, it is difficult to prevent so it has a negative impact on yourself and even other people. One form of addiction is online game addiction. This research aims to determine the effect of self-control on addiction to online mobile legends games in early adults in Karawang Regency. The population in this study were early adult gamers in Karawang Regency who played mobile legends. This research, which used a quantitative approach with an associative design, had a sample of 114 people taken using convenience sampling techniques. The scales used in this research are the online game addiction scale (GAS) from Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) and The Brief Self Control Scale (BSCS) from Tangney, Baumeister, and Boone (in De Ridder et al., 2011). . The results of this research show that the significance value is $0.001 < 0.05$, so it is said that H_a is accepted and H_0 is rejected, so it can be concluded that there is an influence of self-control on addiction to the online mobile legends game in early adulthood in Karawang Regency. The results of the determination test show that the R square value is 0.099 or 9.9%, so the magnitude of the influence between the self-control variable and the online game addiction variable is 9.9%, while the remaining 91.1% is influenced by other factors not examined by researchers in this study, such as lack of attention from those closest to them, depression, and lack of activity.

Keywords: Early Adults, Online Game Addiction, Self Control, Karawang