

SKRIPSI

**GAMBARAN *SELF CONTROL* PADA MAHASISWA YANG BERMAIN
GAME ONLINE DI KOTA MAKASSAR**



Disusun Oleh :

**NURFITRI YUSUF
4513091074**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

2020



**GAMBARAN SELF CONTROL PADA MAHASISWA YANG BERMAIN
GAME ONLINE DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa

Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

NURFITRI YUSUF

4513091074

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

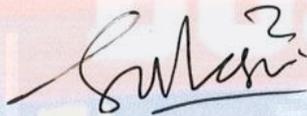
**GAMBARAN SELF CONTROL PADA MAHASISWA YANG BERMAIN
GAME ONLINE DI KOTA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh

Nurfitri Yusuf
NIM 4513091074

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Univeristas Bosowa Makassar

Pembimbing I



Sulasmi Sudirman, S.Psi., M.A
NIDN: 0911078501

Pembimbing II



Titin Florentina P, M.Psi., Psikolog
NIDN: 09311007702

Mengetahui :

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar



Musawwir, S.Psi., M.Pd.
NIDN: 0927128501

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Hasil Penelitian pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar untuk dilaksanakan seminar ujian Hasil Penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Program Strata Satu (S1) Psikologi terhadap atas nama :

Nama : Nurfitri Yusuf
NIM : 4513091074
Program Studi : Fakultas Psikologi
Judul : *Gambaran Self Control* pada Mahasiswa yang bermain *Game Online* di Kota Makassar

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Sulasmi Sudirman, S.Psi., M.A

(.....)

2. Titin Florentina P, M.Psi., Psikolog

(.....)

3. Minarni, S.Psi., M.A

(.....)

4. Syahrul Alim, S.Psi., M.A

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Bosowa Makassar


Musawwir, S.Psi., M.Pd.
NIDN: 0927128501

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

“GAMBARAN SELF CONTROL PADA MAHASISWA YANG BERMAIN GAME ONLINE DI KOTA MAKASSAR” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. saya siap menanggung resiko apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termaksud adanya klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

UNIVERSITAS

BOSOWA

Makassar, September 2020

Penulis



METERAI
TEMPEL
1000
89D4AJX108133021

Nurfitri Yusuf

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHAN

UNTUK KEDUA ORANG TUA

Kupersembahkan karya kecil ini untuk kedua (alm dan almh) Pada dan Mama saya. Terima kasih untuk segala cinta, kasih sayang, doa semangat dan senantiasa ada saat suka maupun duka. terima kasih untuk segalanya.

Dan kupersembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya

“kapan selesainya skripsi?”

“kenapa tidak selesai-selesai skripsinya?”

“kapan wisuda?”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah suatu kejahatan.

bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

MOTTO

“Semoga apa yang perjuangkan menuai hasil yang sesuai, tak perlu kau menunggu hari esok untuk bahagia. Bahagialah karena hidupmu terus berlanjut”

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, Tidak ada kesuksesan tanpa perjuangan dan tidak ada kesuksesan tanpa dorongan do’a dari kedua orang tua”

(Nurfitri Yusuf)

“Allah menentukan potensi kecerdasan terhadap setiap manusia”

(Titin Florentina P, M.Psi., Psikolog)

**“BE YOUR SELF
AND
NEVER SURRENDER”**

ABSTRAK

GAMBARAN *SELF CONTROL* PADA MAHASISWA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA MAKASSAR

NURFITRI YUSUF

4513091074

FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS BOSOWA

Email: nurfitriiyusuf@gmail.com

Self control merupakan kemampuan menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran *self-control* pada mahasiswa yang bermain *game online*. Penelitian dilakukan kepada 460 responden yakni 319 responden yang berjenis laki-laki dan 141 responden yang berjenis perempuan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *self control*. *Self Control* pada mahasiswa yang bermain *Game online* merupakan skala yang diadaptasi dan berlandaskan dengan teori Tangney Baumeister dkk (2004). Mengenai *self control* yang terdiri dari lima aspek yakni kedisiplinan diri, aksi yang tidak impulsif, pola hidup sehat, etika dalam mengerjakan sesuatu, kehandalan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Data dianalisis dengan bantuan *microsoft excel* 2010, dan *LISREL*. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa *self control* pada mahasiswa yang bermain online termasuk dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 48,91% sebanyak 225 responden dengan total keseluruhan 460 responden. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengontrol dirinya, walaupun seringkali bermain *game online*. Artinya mahasiswa tetap mampu menentukan perilaku yang seimbang khususnya pada aspek-aspek *self control* yang dimiliki.

kata kunci : ***Self Control, mahasiswa, game online***

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Gambaran *Self Control* Pada Mahasiswa Yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Psikologi.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Yusuf M. Ali (Alm) dan Ibunda Maya Musa Malige (Almh), terima kasih sudah menjadi yang terbaik untuk penulis, terima kasih sudah menjadi orang tua yang kuat dan terima kasih untuk doa dan dukungan selama ini, yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maafkan penulis yang telat memberi ini, bahagia di surga Allah mama dan papa (Al-Fatihah).
2. Untuk kakak-kakak kandung penulis Guntur Yusuf, S.T, Ikbal Yusuf, S.E, dan Zulkifli Yusuf, S.Pd yang selalu memberikan semangat kepada penulis yang tiada hentinya yang juga selalu penulis cintai. Terima kasih untuk saran dan motivasi kalian sehingga penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini.
3. Untuk keponakan-keponakan kesayangan penulis Boski, Fahri, Sabido, Asila dan Fatiah terima kasih sudah menjadi penyemangat bagi penulis.
4. Teruntuk kekasih hati Ivanbobo terima kasih selalu ada, setia,memberikan dukungan, motivasi, saran, mendampingi kemana aja, menjadi tempat keluh

5. kesah, teman curhat dan selalu membantu dengan tulus untuk penulis sehingga penulis dapat mengerjakan skripsi ini dengan penuh semangat.
6. Ibu Sulasmi Sudirman., S.Psi., M.A selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini dengan penuh pengertian, memberi masukan-masukan guna keberhasilan skripsi ini.
7. Ibu Titin Florentina S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan, memberi masukan-masukan guna keberhasilan skripsi ini.
8. Ibu Minarni, S.Psi., M.A dan Bapak Syahrul Alim, S.Psi., M.A selaku penguji yang memberikan arahan dan juga masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Musawwir, S.Psi., M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa serta semua Dosen Ibu Flo, Ibu Ami, Ibu Yaya, Ibu syawaliah, Ibu Niar, Ibu Eva, Pak Ari, Pak Budi, Pak Alim, yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan. Dan staf akademik Fakultas Psikologi Pak jufri, Bu Ira, Bu Jerni, dan terima kasih juga kepada Wulan yang telah banyak direpotkan oleh peneliti dalam perurusan administrasi selama ini.
10. Teman - teman "NAK OGAN" yang sudah seperti saudara penulis, Yuyun Widya, Ruslia Wari, Faradilla Mahmud, Amanda Aristhia, Iin Bonde, Handini Saras, Andi Yuniarsi, Tiah Hasyim, yang telah bersama-sama dengan penulis dari awal perkuliahan hingga akhir ini. Yang telah memberikan dukungan, masukan, telah berbagai suka duka dan emosi yang tergambarkan bersama. Semoga pertemanan kita tidak hanya sampai disini.

11. Sahabat-sahabat penulis yang selalu penulis rindukan. Yang ada di kampung halaman "D'PINK-PONK Tatayayu, Adewy, Yhue Gondrong, Beb Naya, Cici Mira terima kasih yang selalu menjadi pendengar setia tempat keluh kesah penulis terima kasih tak terhingga atas semua masukan dan dukungan selama ini kepada penulis.
12. Teman – teman seperjuangan 13orfomology yang ada di Fakultas Psikologi yang telah berbagi suka maupun duka selama ini.
13. Teman-teman "Big Banana" Ekhy Nurul, Ika Riska, Anugerah, dan Lukas Kondo satu-satunya lelaki diantara kami terima kasih untuk semua hiburannya dan membuat penulis tidak terlalu tegang selama penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman kostan pondok RTT SQUAD Uma, Ika, Jalek, Unce, dan Vhaya terima kasih sudah mau direpotkan, menjadi teman main, teman jalan, teman begadang, pokonya sudah tidak ada hari tanpa bersama semoga akan terus seperti ini.
15. Teman-teman KKN Posko 2 Desa Bonto Cinde, Gowa Palangga" Pak Kordes, kak Ijal, kak Seno, kak Nando, Sutryan, Rian, Trisna, Wardah terima kasih untuk semua pelajaran dan pengalaman selama 2 bulan ditempat orang dan menjadi saudara yang hebat untuk penulis.
16. HIPMIN Makassar organisasi daerah dari Maluku Utara, terima kasih telah memberikan banyak pelajaran dan pengalaman mengenai pentingnya kebersamaan ditengah rantau suka duka selalu bersama.
17. Responden yang telah meluangkan waktu dan bersedia ikut serta dalam penelitian ini.

18. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga budi baik dan bantuan yang telah diberikan selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Pada akhirnya harapan Penulis semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak terutama diri sendiri, dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassallamu'alaikum Wr.Wb

Makassar, September 2020

Penulis

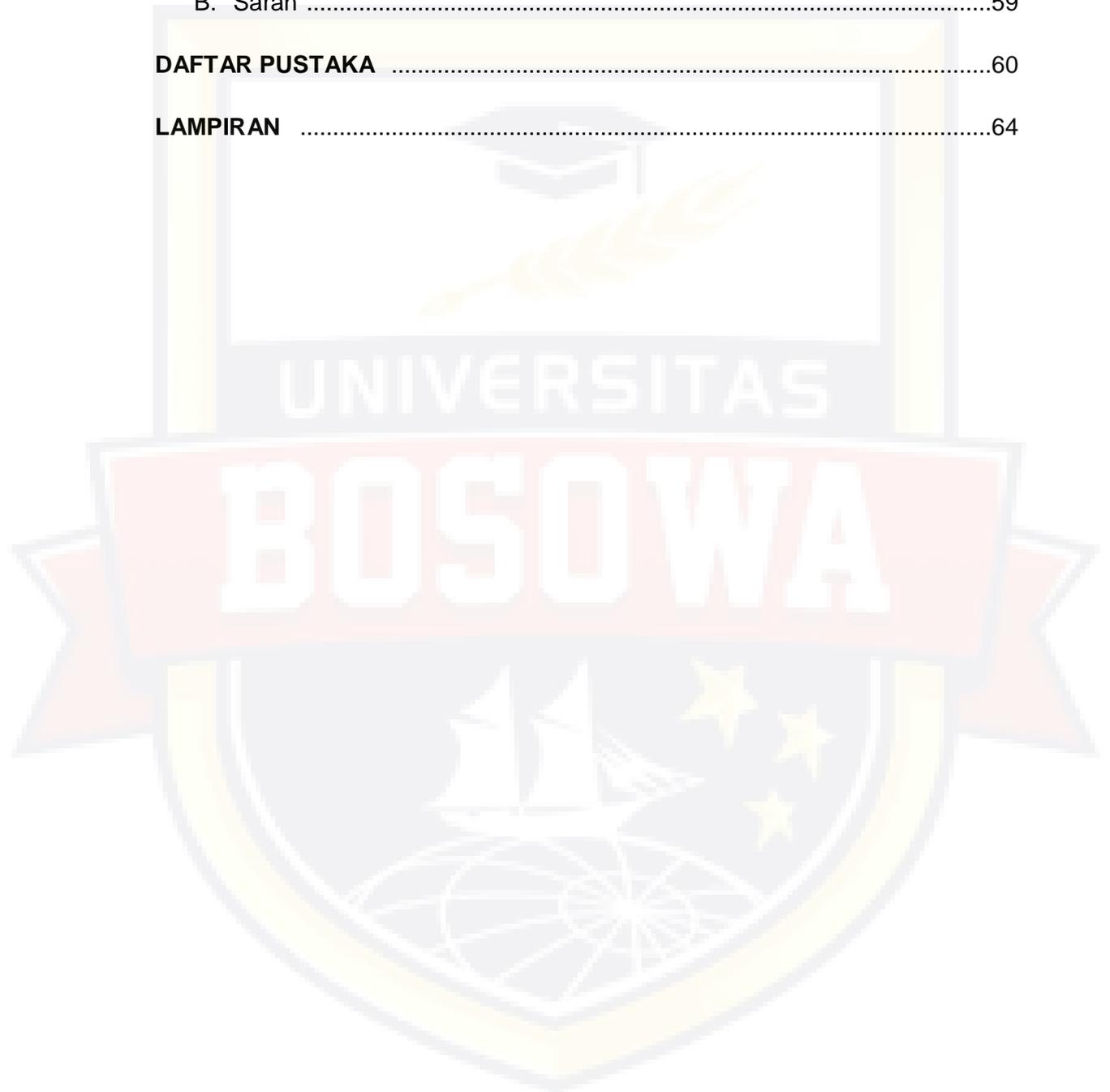
Nurfitri Yusuf

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PENELITIAN	11
A. <i>Self Control</i>	11
1. Pengertian <i>Self Control</i>	11
2. Aspek-aspek <i>Self Control</i>	12
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Self Control</i>	13
4. Dampak <i>Self Control</i>	15
B. Game Online	16
1. Aktivitas Bermain Game Online	16
2. Jenis-jenis Game Online	17

3. Dampak Game Online Game Online	29
C. Mahasiswa	20
D. Gambaran <i>Self Control</i> Mahasiswa yang Bermain Game Online	22
E. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Variabel Penelitian	27
C. Definisi Konseptual dan Operasional	28
1. Definisi Konseptual	28
2. Definisi Operasional	28
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	28
1. Populasi Penelitian	28
2. Sampel Penelitian	28
3. Teknik Sampling Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Uji Instrumen	31
1. Validitas Penelitian	31
2. Uji Reliabilitas	34
G. Teknik Analisis Data	36
H. Prosedur Penelitian	36
1. Tahap Persiapan Penelitian	36
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	37
3. Tahap Pengolahan Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Analisis Deskriptif	39
2. Deskriptif Variabel Berdasarkan Aspek	42
3. Deskriptif Berdasarkan Demografi	49
B. Pembahasan	53
C. Limitasi Penelitian	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64



DAFTAR TABEL

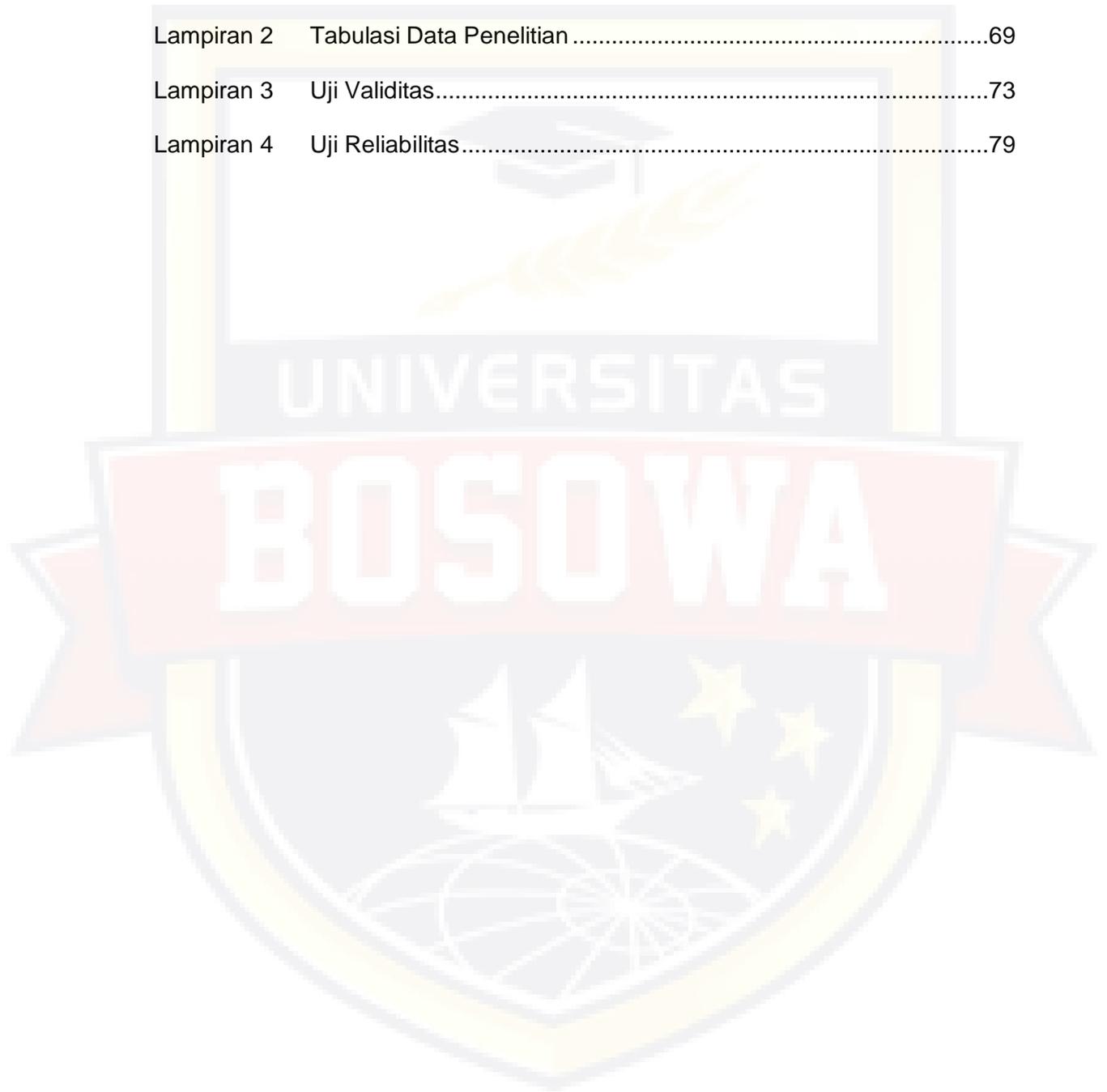
TABEL 3.1 Blue Print Skala <i>Sel Control</i>	31
TABEL 3.2 Hasil Validitas Konstrak Skala <i>Self Control</i>	34
TABEL 3.3 Nilai Tingkat Reliabilitas	35
TABEL 3.4 Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	35
TABEL 3.5 Norma Kategorisasi.....	36
TABEL 3.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38
TABEL 4.1 Norma Kategorisasi.....	39
TABEL 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel <i>Self Control</i>	40
TABEL 4.3 Norma Kategorisasi Penelitian.....	40
TABEL 4.4 Distribusi Frekuensi.....	41
TABEL 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Aspek <i>Self Dicipline</i>	43
TABEL 4.6 Hasil Analisis Aspek <i>Deliberate Non Impulsive Action</i>	45
TABEL 4.7 Hasil Analisis Deskriptif Aspek <i>Healthy Habits</i>	46
TABEL 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Aspek <i>Work Ethic</i>	47
TABEL 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Aspek <i>Reliability</i>	48
TABEL 4.10 Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin	49
TABEL 4.11 Frekuensi Berdasarkan Usia.....	51
TABEL 4.12 Frekuensi Berdasarkan Suku.....	52
TABEL 4.13 Frekuensi Berdasarkan Perguruan Tinggi.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	28
Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Skor <i>Self Control</i>	42
Gambar 4.2 Grafik Gambaran Berdasarkan Aspek <i>Self Dicipline</i>	43
Gambar 4.3 Grafik Gambaran Aspek <i>Deliberate Non Impulsive Actio</i>	44
Gambar 4.4 Grafik Gambaran Berdasarkan Aspek <i>Healthy Habits</i>	45
Gambar 4.5 Grafik Gambaran Berdasarkan Aspek <i>Work Ethic</i>	46
Gambar 4.6 Grafik Gambaran Berdasarkan Aspek <i>Reliability</i>	48
Gambar 4.7 Grafik Gambaran Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Gambar 4.8 Grafik Gambaran Gambaran Demografi Berdasarkan Usia	50
Gambar 4.9 Grafik Gambaran Demografi Berdasarkan Suku	51
Gambar 4.10 Grafik Gambaran Demografi Berdasarkan Perguruan Tinggi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Skala Penelitian	65
Lampiran 2	Tabulasi Data Penelitian	69
Lampiran 3	Uji Validitas.....	73
Lampiran 4	Uji Reliabilitas.....	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan dewasa ini tak lengkap tanpa adanya *gadget*, seiring berkembangnya teknologi membuat kita bisa mengakses apa pun tanpa ada batasannya, seperti teknologi internet banyak hal yang bisa kita temukan di dalam internet dan dapat diakses atau diunduh oleh siapa pun. Internet dapat menjadi sumber utama dalam membuka wawasan masyarakat seperti banyaknya permainan yang ada di internet atau biasa disebut *game online*. *Game online* ini sangat digemari oleh masyarakat khususnya kalangan orang dewasa, biasanya orang dewasa mengakses *game online* ini di *handphone* atau *smartphone*. Sebagai media, permainan internet ini sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Efek negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi pengguna *game online* seseorang akan mudah lelah, menimbulkan efek ketagihan, menghamhurkan-hamburkan uang, lupa akan waktu, dan merusak mata jika bermain terus menerus.

Menurut Poetoe (2012) *game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. (Young, 2002) mengatakan bahwa *game online* berbeda dengan *game* lainnya, karena dapat dimainkan antar pemain dari lokasi yang berbeda, sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*),

game online mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya.

Kebanyakan pemain *game online* memanfaatkan *smartphone* untuk bermain *game online*, seperti diberitakan oleh pikiranrakyat.com (2018) tentang penggunaan *game online*, jumlah pemain *game online* di Indonesia saat ini diprediksi sudah mencapai 34 juta orang, dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah pemain *game online* berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9,12 dolar Amerika Serikat (AS). Artinya, terdapat perkembangan yang pesat dan signifikan mengenai jumlah pemain *game online* di Indonesia setiap tahunnya. Hal tersebut membuat Indonesia menduduki peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah pemain *gameonline* terbanyak di dunia.

Piyeke (2014), menyimpulkan bahwa penyebab seseorang bermain *game online* secara berlebihan dikarenakan oleh rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah, kuliah atau kerja suasana tempat tinggal yang jauh dari kenyamanan yang menyebabkan seseorang betah berlama-lama di *game center*, serta adanya ajakan teman dalam bermain *game* untuk tetap sama-sama memainkan *game online*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Pitaloka (2013) kekalahan dalam bermain *game* juga dapat membuat emosi mereka tidak stabil, karena terdapat perasaan marah kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapatkan apa yang dia inginkan hal ini adalah salah satu dampak dari bermain *game online*. *Gamer* atau pemain *game* terdorong untu bermain *game* karena

menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau *item* yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu.

Pada dasarnya *game online* diciptakan sebagai media hiburan untuk mengurangi atau menghilangkan kepenatan yang dialami. Namun dalam hal penggunaan waktu bermain *game online* tersebut biasanya mereka tidak pernah peduli dengan segala apapun baik dengan waktu, makan, aktivitas lain bahkan tugas-tugas dikampusnya, bagi mereka bermain *game online* adalah sesuatu hal yang sangat menyenangkan dari pada melakukan segala hal yang dianggapnya tidak terlalu penting. Maka kebanyakan diri mereka ini akan sulit bersosialisasi bahkan berkomunikasi dengan lain seperti keluarga dan teman-temannya karena mereka merasa bermain *game online* adalah sesuatu hal yang terbaik dan pikiran mereka pun selalu tertuju pada internet tersebut tanpa memikirkan hal lainnya, maka hal inilah yang akan menimbulkan tidak adanya *self control* pada mahasiswa tersebut dalam intensitas (penggunaan waktu) bermain *game online*.

Menurut Calhoun dan Acocella (1990) mendefinisikan *self control* sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain *self control* merupakan serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufuran, 2010) mendefinisikan *self control* sebagai suatu kemampuan menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Masya dan Candra (2016) mengatakan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya *self control* dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Artinya, apabila individu memiliki *selfcontrol* yang baik maka ia mampu mengelola dirinya serta mengontrol dirinya ketika bermain *game online* dan tidak bermain secara berlebihan.

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan individu memiliki minat yang tinggi hingga merasakan kecanduan terhadap *game online* (Masya & Candra, 2016). Faktor internal tersebut adalah keinginan yang kuat dari diri individu untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada di rumah, di kampus atau di tempat kerja. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh dari lingkungan, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziah (2013) didapatkan hasil bahwa apabila tidak dapat mengontrol diri, *game online* dapat menimbulkan dampak yang berakibat buruk bagi perkembangan dewasa awal (dalam hal ini mahasiswa) terutama dampak psikis dan sosial. Dampak psikis yang dialami oleh pemain yang suka bermain *game online* adalah sulitnya berkonsentrasi dan susah bersosialisasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferry dan Endang (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang

terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat bermain *game online* yang tinggi. Sebanyak 41,5% (29 dari 70 orang) pada kategori tinggi dan 58,5% (41 dari 70 orang) pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kontrol diri, sebanyak 54% (38 dari 70 orang), sisanya 16%. (11 dari 70 orang) berada pada kategori rendah, 28,5% (20 dari 70 orang) pada kategori tinggi, dan 1,5% (1 dari 70 orang) berada pada kategori sangat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *self control* berada pada taraf rendah. Dapat disimpulkan bahwa orang yang bermain *game online* yang lebih tinggi akhirnya cenderung asik dengan dunianya sendiri bahkan sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perlunya cara pengendalian emosi seperti *self control* bagi seseorang yang bermain *game online* lebih tinggi. .

Dewasa awal yang memainkan *game online* untuk mencari kesenangan bagi dirinya sendiri dengan cara meraih prestasi dalam permainan online, berteman dengan sesama pemain game online, dan terlibat secara mendalam di *game* yang dimainkan. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Griffiths *et al*, 2004), para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar.

Mahasiswa sebagai subjek yang menuntut ilmu di perguruan tinggi memiliki tanggung jawab terhadap mata kuliah yang diambil serta tugas-tugas akademis. Mahasiswa tidak terlepas dari aktivitas belajar dan keharusan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu (Santrock, 2011). Namun, pada kenyataannya dalam menghadapi tugas-tugas akademik, mahasiswa sering mengalami kelahan dan kebosanan sehingga memilih

melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan seperti menonton film dan bermain *game online* (Aziz & Raharjo, 2013).

Papalia dan Feldman (2009) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif individu pada dewasa awal (18-25 tahun), telah dapat berpikir secara reflektif dan lebih menggunakan logika dalam memutuskan sesuatu. Hal tersebut juga berlaku bagi pelajar dan mahasiswa yang telah memasuki dewasa awal, misalnya dalam bermain *game online*. Namun, pada kenyataannya beberapa dewasa awal (mahasiswa) lebih memprioritaskan bermain *game online* serta tidak memikirkan risiko atau dampak yang akan terjadi.

Idealnya seseorang bermain *game online* itu hanya untuk menghilangkan stres, mengisi waktu kosong, serta dapat mengontrol frekuensi dan durasi bermain, tapi pada kenyataannya para dewasa awal tidak dapat mengontrol diri ketika bermain *game online* tersebut. Masa dewasa awal merupakan masa adaptasi dengan kehidupan, individu pada masa dewasa awal mulai membangun apa yang ada pada dirinya, mencapai kemandirian, menikah, mempunyai anak dan membangun persahabatan yang erat, Vaillant (dalam Papalia, 1998).

Mahasiswa yang bermain *game online* memperoleh dampak positif maupun negatif dari kegemarannya tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Hong & Liu (2003) *game online* dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis dan perencanaan strategi pemainnya. Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif bagi para pemainnya. *Game online* menghabiskan waktu pemainnya untuk bermain. *Game online* merupakan permainan yang tidak pernah

berhenti, tidak memiliki batas akhir permainan ataupun diberhentikan sementara yang menyebabkan pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, dengan begitu *game online* lebih menyita waktu para pemainnya (Griffiths dkk, 2004). Seperti halnya dapat dilihat dari berbagai fenomen-fenomena yang terjadi pada mahasiswa yang bermain *game online*.

Fenomena ini bisa kita temukan dengan banyaknya pengguna *smartphone* keluaran terbaru yang mendukung banyaknya aplikasi *game online* untuk bermain *game online*.. Fenomena lain yang peneliti temui secara langsung adalah seorang pemain *game online* yang menceritakan bahwa ia pernah menjual akun *gamenya* pada pemain lain dengan harga sekitar lima ratus ribu rupiah. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *game online* saat ini menjadi pembahasan yang menarik. Hal ini karena *game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan melainkan juga dapat menjadi sarana untuk mendapatkan uang atau bisnis.

Fenomena yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu intensitas (penggunaan waktu) bermain *game online* dapat dirasakan oleh siapapun terutama pada kalangan mahasiswa dan kurangnya *self control* dalam bermain *game online* hal ini akan membawa efek negatif bagi para pemainnya apalagi yang berada di masa dewasa awal. Dari enam responden yang peneliti mewawancarai mereka mengatakan bahwa mereka tertarik bermain *game online* ini karena ada rasa penasaran terhadap persaingan dalam *game* tersebut dan membuat mereka merasa tertantang, adapun mengatakan hanya ingin menaikkan level dalam permainan tersebut dan ada juga yang mengatakan bahwa ketika sedang bermain mereka tidak

dapat mengontrol diri seperti tidak dapat mengendalikan diri atau menghentikan, dan mengontrol emosi mereka ketika pada saat mengalami kekalahan dalam bermain game hal tersebut sehingga mereka tidak dapat mengontrol diri mereka. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Griffiths dkk (2004), para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada enam orang responden memiliki alasan yang hampir sama mereka mengatakan bahwa mereka tertarik bermain *game online* ini karena ada rasa penasaran terhadap persaingan dalam *game* tersebut dan membuat mereka merasa tertantang, adapun mengatakan kenapa tidak bisa berhenti bermain karena hanya ingin menaiki level dalam permainan tersebut, adapun mengatakan intensitas (penggunaan waktu) bermain *game online* perhari lebih dari 4 jam hingga 8 jam perharinya. Pernah bermain sampai jam 2 subuh sehingga mereka tidak tidur pada saat waktu tidur mengakibatkan mereka menunda atau tidak mengerjakan tugas kampus dan ada juga sampai tidak masuk kuliah dikarenakan terlambat bangun. Ada juga mengatakan saat sedang bermain tiba-tiba ada panggilan masuk, jaringan yang eror, dan mengakibatkan mereka mudah marah bahkan mengeluarkan kata kasar karena tidak dapat menerima kekalahan tersebut sehingga mereka tidak dapat mengendalikan diri, menghentikan dan mengontrol diri mereka. Hal tersebut dalam psikologi terkenal dengan istilah kontrol diri (*self control*).

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas peneliti dapat berasumsi bahwa bermain *game online* yang seharusnya hanya untuk menghilangkan stres, mengisi waktu kosong, serta dapat mengontrol frekuensi dan durasi bermain, tapi pada kenyataannya mahasiswa tidak dapat mengontrol diri ketika bermain *game online* tersebut, yang kita tahu bahwa tugas dewasa awal ini yaitu telah dapat berpikir secara reflektif dan lebih menggunakan logika dalam memutuskan sesuatu. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang gambaran *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka judul penelitian ini ialah “Gambaran *self-control* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar “

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Gambaran *self-control* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar “

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya literatur dibidang psikologi, khususnya dibidang psikologi .sosial mengenai *self control*, literatur ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk mendalami topik yang serupa.

- b. Peneliti memberikan sumbangan sebagai khazanah pengetahuan, dalam hal ini yaitu gambaran *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* dikota makassar, dan juga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk peneliti yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan terkait gambaran *self control*.

b. Bagi mahasiswa

Dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi mahasiswa serta meningkatkan kesadaran bagi mahasiswa yang terkait dengan gambaran *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* dikota makassar, selain itu dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui bahwa perilaku bermain *game online* dapat menimbulkan dampak negatif

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan tambahan referensi untuk mengetahui lebih jauh terkait *self control* pada mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Self Control*

1. *Pengertian Self Control*

Ketika berinteraksi dengan orang lain, seseorang akan berusaha menampilkan perilaku yang dianggap paling tepat bagi dirinya. *Self Control* diperlukan guna membantu individu dalam mengatasi berbagai hal merugikan yang mungkin terjadi yang berasal dari luar. Kontrol diri yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *self control*. Menurut Tangney dkk, (2004) mendefinisikan *self control* merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut. Lebih lanjut Tangney juga mengatakan bahwa bahwa *self control* secara luas dianggap sebagai sebuah kapasitas untuk mengubah dan menyesuaikan diri sehingga menghasilkan kecocokan yang lebih optimal antara diri sendiri dengan dunia luar.

Menurut Goldfried dan Merbaum, (dalam Indraprasti, 2008) mendefinisikan *self control* sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. *Self control* juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan, (Ghufron & risnawati, 20010). Selanjutnya Chaplin (2002) mendefinisikan *self control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri dan kemampuan untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, *self control* merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut dan suatu kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah positif, sehingga dapat diterima secara sosial.

2. Aspek- Aspek *Self-Control*

Berikut aspek-aspek *self control* yang dikemukakan Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) ada lima aspek *self control* sebagai berikut:

a. *Self-Decipline* (Kedisiplinan Diri)

Hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri, yang artinya individu dapat memfokuskan diri dalam melakukan setiap tugas dan pekerjaan. Individu dengan *self-decipline* dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.

Mengontrol kognitif (*Cognitive control*)

b. *Deliberate/Nonimpulsive* (Aksi yang tidak Impulsif)

Kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong *nonimpulsive* mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.

c. *Healthy Habist* (Pola Hidup Sehat)

Kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu yang

menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Selain itu, individu dengan pola hidup sehat juga lebih mengutamakan segala sesuatu yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.

d. *Work Ethic* (Etika dalam Mengerjakan sesuatu)

Berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan *work ethic* mampu berikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.

e. *Reliability* (Kehandalan)

Dimensi yang terkait dengan penilaian terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Tangney, dkk (2004) mengemukakan ada lima aspek *self control* yaitu *self-discipline* (kedisiplinan diri), *deliberate/nonimpulsive* (aksi yang tidak impulsif), *healthy habits* (pola hidup sehat), *work ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu), *reliability* (kehandalan).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Self control*

Penting bagi dewasa awal (mahasiswa) untuk memiliki *self control*, Menurut Rice (Gunarsa, 2006) mengungkapkan terdapat dua hal penting

yang menyebabkan dewasa awal (mahasiswa) memiliki *self control* yaitu adanya perubahan lingkungan dan adanya karakteristik di dalam diri dewasa awal yang membuat dewasa awal bergejolak (*storm and stress period*).

Adanya perubahan lingkungan yaitu perubahan dalam teknologi, perubahan dalam kehidupan materi, perubahan pada aspek pendidikan, perubahan kehidupan seks dan perubahan pada bidang kekerasan. Perubahan lingkungan tersebut maka penting bagi dewasa awal untuk memiliki *self control*. (Gunarsa, 2006) mengungkapkan bahwa dengan memiliki *self control* maka dewasa awal akan mampu mengendalikan dan tingkah laku yang bersifat menyakiti dan merugikan orang lain atau mampu mengendalikan serta menahan tingkah laku yang bertentangan dengan norma-norma sosial yang berlaku.

Sedangkan menurut Averill (Nurmala, 2007) faktor-faktor yang mempengaruhi *self control* yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor yang turut adil dalam kemampuan diri adalah usia, dimana semakin bertambah usia seorang maka semakin baik kemampuan mengontrol dirinya tersebut, faktor internal lainnya adalah lingkungan yang ada disekitarnya.

2. Faktor Eksternal

Termasuk di antaranya adalah lingkungan keluarga, di mana dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orang tua

menerapkan kepada anaknya sikap disiplin secara inten sejak dini dan orang tua juga bersikap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak apabila anak menyimpang dari yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi *self control* yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang di mana faktor internal yaitu kemampuan diri individu yang di mana semakin bertambah usia maka semakin baik kemampuan mengontrol diri, sedangkan faktor eksternal yaitu diantaranya berasal dari lingkungan keluarga terutama orang tua yang bersikap disiplin dan konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anaknya.

4. Dampak *Self-Control*

Individu yang *self control* rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilakunya, sehingga diasumsikan. Dewasa awal yang *self control* rendah akan berperilaku dan bertindak kepada hal-hal yang lebih menyenangkan dirinya misalnya melakukan aktivitas sia-sia dan aktivitas-aktivitas lain yang tidak bermanfaat dan membuang-buang waktu, bahkan dewasa awal (mahasiswa) cenderung menunda tugas dari kampus yang seharusnya dikerjakan terlebih dahulu. Dengan *self control* yang rendah, dewasa awal tidak mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku. Dewasa awal tidak akan mampu menginterpretasikan stimulus yang dihadapi, tidak mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin dihadapi sehingga tidak mampu memilih tindakan yang tepat (muhid, 2009).

Secara umum *self control* yang rendah mengacu pada ketidakmampuan individu menahan diri dalam melakukan sesuatu serta tidak memperdulikan konsekuensi jangka panjang. Sebaiknya, individu dengan kontrol diri yang tinggi dapat menahan diri dari hal-hal yang berbahaya dengan mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang (Ursia, Siaputra, & Sutanto, 2013).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dampak *self control* umum *self control* rendah lebih mengacu pada ketidak mampuan individu menahan diri dalam melakukan sesuatu sedangkan *self control* yang tinggi individu dapat menahan diri dari hal-hal yang berbahaya atau bersifat negatif.

B. Game Online

1. Aktivitas Bermain Game Online

Aktivitas bermain game online yang dilakukan oleh dewasa awal (mahasiswa) karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dalam game . Penyajian *game online* yang sangat menarik menyebabkan permainan ini sangat digemari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun, ketertarikan dan kesenangan memainkan *game online* ini seringkali menyebabkan lupa diri, lupa waktu, dan selalu berkeinginan untuk memainkan permainannya secara terus-menerus.

Menurut Young (2002) mengatakan bahwa *game online* berbeda dengan *game* lainnya, karena dapat dimainkan antar pemain dari lokasi yang berbeda. Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*), *game online*

mempengaruhigaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya, sekarang ini individu semakin dipermudah untuk mendapatkan fasilitas *game online*, *game online* juga dapat diunduh di *smartphone*.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Menurut Young (dalam Masya dan candra, 2016). Jenis-Jenis *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

a. *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamersnya* sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis inisering disebut *game* tembak-tembakan).

b. *Real-Time Strategy*

Merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

c. *Cross-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed underground* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.

d. *Browser games*

Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, IE. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

Adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis-jenis *game online* yaitu, *First person shooter (FPS)* yaitu mengambil pandangan orang pertama, *Real-Time Strategy* (kehebatan strategi pemainnya), *Cross-Platform Online* (*Game* yang dapat dimainkan secara *online*), *Browser Games* (Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser*), *Massive Multiplayer Online Games* (*game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar).

3. Dampak *Game Online*

Menurut Yee (2005) mengatakan selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif bermain *game online* yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/ pengaruh baik bagi penggunanya. Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi pengguna *game online* tersebut.

Adapun dampak positif dan negatif sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1. Dapat menguasai computer
2. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tidak jarang pemain harusn mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
3. Dari *game online* ini dapat menambah teman.
4. Bagi yang mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi GG (goodgame) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

b. Dampak Negatif

1. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
2. Bermain *game online* dapat membuat orang ketagihan.
3. Terkadang lebih melelahkan jam belajar untuk bermain *game online*.

4. Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu, makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
5. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi *minus*.
6. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk pergi sekolah atau kuliah ternyata dia bolos untuk bermain game online.

Berdasarkan urian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua dampak bermain game online yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yaitu seseorang akan mendapatkan banyak teman dalam game tersebut dan dapat menguasai PC/MP (*personal computer/Mobile phone*), sedangkan dampak negatif seseorang akan mudah lelah, mengamhurkan-hamburkan uang, lupa akan waktu, dan sering berbohong pada orang tua.

C. Mahasiswa

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) mahasiswa adalah individu yang belajar atau sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Masa mahasiswa meliputi rentang usia 18-25 tahun, rentang usia mahasiswa tersebut masih dapat dibagi atas dua periode. Periode pertama, rentang usia 18-20 tahun yaitu mahasiswa dari semester I sampai dengan semester V. Periode kedua, rentang usia 21-25 tahun, yaitu mahasiswa dari semester VI sampai dengan semester VIII atau dapat dikatakan sebagai mahasiswa tingkat akhir.

Bagi banyak siswa, transisi dari sekolah menengah atas ke perguruan tinggi melibatkan pergerakan kearah struktur yang lebih besar dan

impersonal, interaksi dengan teman-teman dari latar belakang geografis dan etnis yang lebih beragam, dan peningkatan fokus terhadap pencapaian beserta asesmenya. Mahasiswa lebih merasa dewasa, punya banyak pilihan waktu untuk bergaul dengan teman-teman, punya kesempatan yang lebih besar dari pantauan orang tua, dan terkadang secara intelektual oleh tugas-tugas akademis menurut Santrock & Halonen (Santrock, 2011).

Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan cara berpikir baru, pandangan dan penilaian yang berbeda terhadap kultur mahasiswa dan anggota fakultas yang memberikan model baru menurut Papalia, Old & Feldman (2011). Dalam undang-undang No. 12 tahun 2012 pasal 13 ayat 1, menyatakan bahwa “mahasiswa sebagai anggota sivitas akademik diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di perguruan tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktis dan/atau profesional.

Santrock (2012) menjelaskan bahwa pada tahap perkembangan dewasa awal ditandai dengan hubungan yang intim dengan orang disekitarnya. Individu yang memasuki tahap dewasa awal berusia 18-25 tahun dimana pada tahap ini akan mengalami keintiman versus isolasi. Erickson (dalam Santrock, 2012) mengatakan bahwa keintiman merupakan suatu proses untuk menemukan diri sendiri pada diri orang lain dan akan menjalani hubungan yang intim dengan orang lain. ketika individu telah menjalani hubungan yang intim dengan orang lain dan telah berkomitmen dalam satu hubungan pacaran atau menikah dan apabila gagal dalam mengembangkan relasi yang intim maka individu akan mengalami isolasi.

D. Gambaran *self-control* pada mahasiswa yang Bermain *game online*

Masa dewasa merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan baru dan harapan-harapan sosial baru. Oleh karena itu, orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap untuk menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya (Santrock, 2012). Menurut Papalia dan Feldman, 2009) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif individu pada dewasa awal (18-25 tahun), telah dapat berpikir secara reflektif dan lebih menggunakan logika dalam memutuskan sesuatu. Hal tersebut juga berlaku bagi pelajar dan mahasiswa yang telah memasuki dewasa awal, misalnya dalam bermain *gameonline*. Namun, pada kenyataannya beberapa dewasa awal (mahasiswa) lebih memprioritaskan bermain game online serta tidak memikirkan risiko atau dampak yang akan terjadi.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) mahasiswa adalah individu yang belajar atau sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Masa mahasiswa meliputi rentang usia 18-25 tahun, rentang usia mahasiswa tersebut masih dapat dibagi atas dua periode. Periode pertama, rentang usia 18-20 tahun yaitu mahasiswa dari semester I sampai dengan smester V. Dewasa awal (mahasiswa) yang kurang adanya kontrol diri pada saat bermain *game online*.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada enam orang responden memiliki alasan yang hampir sama mereka mengatakan bahwa mereka tertarik bermain *game online* ini karena ada rasa penasaran terhadap persaingan dalam *game* tersebut dan membuat mereka merasa tertantang, adapun mengatakan kenapa tidak bisa berhenti bermain karena

hanya ingin menaiki level dalam permainan tersebut, adapun mengatakan intensitas (penggunaan waktu) bermain *game online* perhari lebih dari 4 jam hingga 8 jam perharinya. Pernah bermain sampai jam 2 subuh sehingga mereka tidak tidur pada saat waktu tidur mengakibatkan mereka menunda atau tidak mengerjakan tugas kampus dan ada juga sampai tidak masuk kuliah dikarenakan terlambat bangun. Ada juga mengatakan saat sedang bermain tiba-tiba ada panggilan masuk, jaringan yang eror, dan mengakibatkan mereka mudah marah bahkan mengeluarkan kata kasar karena tidak dapat menerima kekalahan tersebut sehingga mereka tidak dapat mengendalikan diri, menghentikan dan mengontrol diri mereka. Hal tersebut dalam psikologi terkenal dengan istilah kontrol diri (*self control*).

Menurut Averill (1973) mendefinisikan kontrol diri sebagai variabel psikologis yang mencakup kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dan kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Masya dan Candra (2016) mengatakan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya *self control* dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Artinya, apabila individu memiliki *self control* yang baik maka ia mampu mengelola dirinya serta mengontrol dirinya ketika bermain *game online* dan tidak bermain secara berlebihan. Jika dilihat melalui *selfcontrol*, individu yang reaktif dan terus reaktif (terbawa hanyut ke dalam situasi yang sulit) merupakan individu yang memiliki *self control* yang rendah.

Wulandari (2015) mengatakan bahwa rendahnya *self control* dikarenakan ketidakmampuan seseorang dalam menggunakan aspek-aspek yang telah di jelaskan oleh Averill (1973) yaitu mengontrol perilaku (*behavior control*), mengontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decision control*).Ketiga aspek atau dimensi tersebut menyusun kontrol diri (*self control*) sehingga kontrol diri (*self control*) dapat membantu individu dalam meningkatkan aspek-aspek kehidupannya.

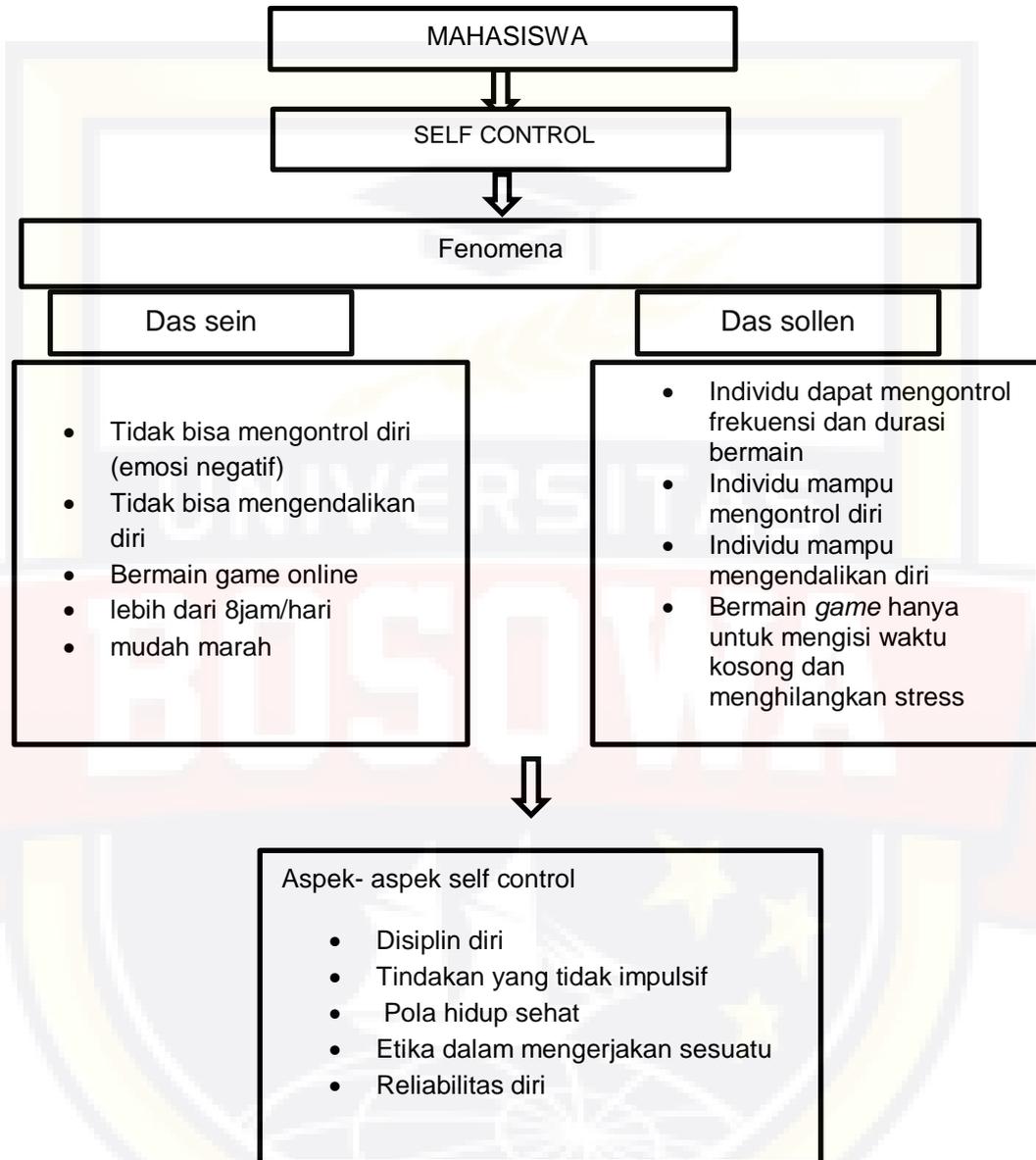
Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziah (2013) didapatkan hasil bahwa apabila tidak dapat mengontrol diri, *game online* dapat menimbulkan dampak yang berakibat buruk bagi perkembangan dewasa awal (dalam hal ini mahasiswa), terutama dampak psikis dan sosial. Dampak psikis yang dialami oleh pemain yang suka bermain *game online* adalah sulitnya berkonsentrasi dan susah bersosialisasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budhi & Endang (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center X Semarang* dimana nilai koefisien relasinya sebesar -0.817 dengan $p = 0.00$ ($p < 0.01$), artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah intensitas bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferry dan Endang (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat bermain *game online* yang tinggi. Sebanyak 41,5% (29 dari 70 orang) pada kategori tinggi dan 58,5% (41 dari 70 orang) pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kontrol diri, sebanyak 54% (38 dari 70 orang), sisanya 16%. (11 dari 70 orang) berada

pada kategori rendah, 28,5% (20 dari 70 orang) pada kategori tinggi, dan 1,5% (1 dari 70 orang) berada pada kategori sangat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kontrol diri berada pada taraf rendah. Keadaan tersebut terjadi karena subjek tidak mampu mengontrol perilaku, kognitif, dan keputusannya Averill (dalam Ghufron dan Risnawita, 2011).

Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Pitaloka (2013) kekalahan dalam bermain game juga dapat membuat emosi mereka tidak stabil, karena terdapat perasaan marah kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapatkan apa yang dia inginkan hal ini adalah salah satu dampak dari bermain game online. *Gamer* atau pemain game terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau *item* yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu.

E. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang memiliki karakteristik kerja ilmiah yaitu kegiatan yang memiliki tujuan, kegiatan yang dilakukan sistematis, terkendali, objektif dan tahan uji (Azwar, 2016). Penelitian ilmiah mendasarkan pada metode yang harus dipertanggungjawabkan kebenarannya dan mendasari pada teori-teori yang relevan, oleh karena itu diperlukan pemilihan dan penentuan metode penelitian yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori secara objektif dengan cara memeriksa atau meneliti variabel yang dapat diukur sehingga data numerik yang dihasilkan bisa dianalisis secara statistik (Creswell, 2016).

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Hatch & Farhadi (dalam Sugiyono, 2014) menyatakan bahwa, secara teoritis variabel dapat di definisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek lain. adapun variabel dalam penelitian ini adalah *self control*.

C. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Menurut Tangney dkk, (2004) mendefinisikan *self control* merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut.

2. Definisi Operasional Penelitian

Self control merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut. IPada mahasiswa *self control* juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang di inginkan misalnya dalam bermain game online agar tujuannya tercapai.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyaikualitas karakteristiktertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti terebut (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di kota Makassar yang berjumlah 171.945 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari

semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiyono, 2014). Kriteria sampel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mahasiswa usia 18-25 tahun.
- b. Mahasiswa yang bermain *game online*
- c. Bersedia menjadi reponden

Adapun jumlah mahasiswa yang bermain *game online* tidak diketahui dengan jelas. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel dan populasi tertentu dengan menggunakan tabel *kretji* dengan taraf kesalahan 5% adalah 349 mahasiswa. Namun pada saat peneliti melakukan penelitian jumlah sampel bertambah menjadi 460 mahasiswa yang bermain *game online*.

3. Teknik Sampling

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik penentuan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *purposive sampling* dimana teknik ini merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam *purposive sampling* pemilihan kelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut

yang erat dengan ciri-ciri dari populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 2016).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi. Skala psikologi digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2012). Skala yang digunakan adalah skala *self control*

Skala *self control* menggunakan aspek-aspek *self control* yang dikemukakan oleh Tangney dkk (2004) yaitu *self-discipline* (kedisiplinan diri), *deliberate/nonimpulsive* (aksi yang tidak impulsif), *healthy habits* (pola hidup sehat), *work ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu), *reliability* (kehandalan). Skala *self control* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online*. Dimana dalam penelitian ini telah diadaptasi dan dikembangkan serta diuji coba reliabilitasnya oleh (Novita, 2016) dengan hasil yang cukup memuaskan yaitu, ($\alpha = 0,914$). Dengan melihat kelima aspek ini, maka terdapat masing-masing lima indikator sebagaimana *table blue print* berikut:

Tabel 3.1 Blue Print Skala *Self-Control*

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah
		Fav	Un	
<i>Self Discipline</i> (Kedisiplinan Diri)	Kedisiplinan individu dalam melakukan sesuatu	1,7,22,36	3,17,20,23	8
<i>Deliberate/ Nonimpulsive Action</i> (Pengendalian Tindakan Impulsif)	Kecenderungan terhadap tindakan yang di sengaja atau nonimpulsif	5,25	2,6,11,12,14,16,28,32,33,34	12
<i>Healthy Habits</i> (Pola Hidup Sehat)	Kebiasaan-kebiasaan sehat yang dilakukan individu	13,15,26,27	8,35	6
<i>Work Ethic</i> (Etika dalam Mengerjakan Sesuatu)	Fokus pada sesuatu yang dikerjakan	30	9,19,29,31	5
<i>Reliability</i> (Kehandalan)	Kehandalan individu dalam melakukan suatu tugas	24,18	4,10,21	5
Jumlah		13	23	36

Skala ini terdiri dari 36 aitem, 13 aitem *favorable* dan 23 *unfavorable*. Aitem-aitem pada skala *self control* menggunakan empat kategori pilihan jawaban. Pada pernyataan *favoriabile* jawaban Sangat Sesuai (SS) diberikan 4, Sesuai (S) diberikan 3, Tidak sesuai (TS) diberikan 2, dan Sangat Tidak sesuai (STS) diberikan 1. Sebaliknya, pada pernyataan *unfavoriabile* jawaban Sangat Sesuai (SS) diberikan 1, Sesuai (S) diberikan 2, Tidak Sesuai (TS) diberikan 3, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) diberikan 4.

F. Uji Instrumen

1. Validitas

Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa validitas adalah menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi

pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan untuk mengukur pernyataan yang ada dalam skala. Validitas suatu data tercapai apabila pernyataan tersebut mampu mengungkapkan apa yang diungkapkan.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan dua macam validitas yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan dengan menggunakan tabel Aiken sedangkan validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan bantuan program Lisrel.

a. Validitas Isi

Validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dalam analisis rasional atau lewat *professional judgment*. Pernyataan yang dicari jawabannya dalam validitas ini adalah sejauh mana item-item tes mewakili komponen-komponen dan keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur (aspek representasi) dan sejauh mana item tes mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur (aspek relevansi) (Azwar, 2013).

Validitas isi yang digunakan dalam penilaian ini menggunakan CVR. Lawshe merumuskan *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi item-item berdasarkan data empirik (Azwar, 2016). Hasil dari validitas isi (CVR) menjadi dasar dalam seleksi item. Item-item yang tidak memenuhi persyaratan (*esensial*) akan diganti atau diperbaiki terlebih dahulu sebelum dapat menjadi bagian dari skala. Peneliti menggunakan dua tipe validitas isi yaitu validitas tampak (*face validity*) dan validitas logis (*logical validity*).

1. Validitas Tampang (*Face Validity*)

Validitas tampang (*face validity*) merupakan kondisi yang perlu dipenuhi pertama kali sebelum layak membahas sisi dari kualitas item. Apabila penampilan tes telah meyakinkan dan memberikan kesan mampu mengungkap atribut yang hendak diukur maka dapat dikatakan bahwa validitas tampang telah terpenuhi (Azwar, 2015). Peneliti melakukan uji keterbacaan dengan beberapa mahasiswa, yaitu memberikan selebar kertas penilaian mengenai tampilan pada skala, dicetak dengan menggunakan *font* yang jelas dan dengan desain lembar jawaban yang memberikan kemudahan pada setiap responden dalam memberikan jawaban.

2. Validitas Logis (*Logical Validity*)

Validitas logis (*logical validity*) merujuk pada sejauhmana isi tes merupakan wakil dan ciri-ciri atribut yang hendak diukur. Sebagaimana yang telah ditetapkan oleh domain (kawasan) ukurannya. Peneliti akan menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil panel ahli sebanyak 3 orang terhadap suatu item mengenai sejauh mana item tersebut mewakili kontrak yang diukur (Azwar, 2015).

b. Validitas Konstrak

Validitas konstrak atau analisis faktor merupakan kumpulan prosedur matematik yang kompleks guna menganalisis saling hubungan di antara variabel-variabel dan menjelaskan saling hubungan tersebut dalam bentuk kelompok variabel terbatas yang

disebut faktor (Azwar, 2016). Validitas konstruk dalam penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi *Lisrel8.70*. Valid atau tidaknya suatu item ditentukan dengan indeks GOF (*goodness of fit*) yaitu jika data menunjukkan faktor *loading* yang bernilai positif (+), *t-value* >1.96, dan item tidak banyak berkorelasi dengan item lain.

Validitas pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan Lisrel 8.70. Ini digunakan untuk menilai aitem yang dibuat sesuai dengan *grand teori* yang ditentukan oleh peneliti. Kemudian data yang telah dianalisis menggunakan Lisrel dapat dikatakan valid jika faktor *loading* bernilai positif dan nilai T-value diatas 1.96 pada setiap dimensi.

Hasil yang diperoleh dari pengujian validitas konstruk menunjukkan bahwa skala *self control* yang berjumlah 36 aitem tersebut semuanya ada yang dan ada yang tidak valid. Adapun hasil *path diagram* masing-masing dimensi dapat dilihat pada bagian lampiran. Untuk lebih rinci lagi, hasil analisis validitas konstruk untuk seluruh aitem pada skala *self control* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Hasil Validitas Konstruk Skala *Self Control*

Skala	T-Value	Aitem	Ket
Self Control	≥ 1,96	1,2,6,11,12,14,16,25,28,32,34,34,8,13,15,26,27,9,19,30,4,10,18,21.	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan

pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak cermat bila *error* pengukurannya terjadi secara random. Koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Sekalipun bila koefisien reliabilitas semakin tinggi mendekati angka 1,00 berarti pengukuran semakin reliabel (Azwar, 2016). Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis uji SPSS yang berguna untuk mengetahui reliabilitas skala berdasarkan *Cronbach's Alpha*.

Tabel 3.3 Nilai Tingkat Reliabilitas

Nilai Cronbach Alpha	Kategori
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Agak rendah
0,41 - 0,60	Cukup tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Hasil yang diperoleh dari pengolahan reliabilitas pada JASP 09.01 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach Alpha* (α)

Skala	<i>Cronbach Alpha</i> (α)	Jumlah Responden
<i>Self Control</i>	0,774	460

Hasil uji reliabilitas pada tabel menunjukkan bahwa skala *self control* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi. Asumsi tersebut berdasarkan dari nilai *cronbach alpha* yang diperoleh berkisar antara 0.81–1.00 yang termasuk dalam kategori tinggi, seperti yang ditampilkan pada tabel 3.4.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik deskriptif sebagai teknik analisis data. Statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau menggeneralisasi (Sugiyono 2012). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014). Adapun norma kategorisasi tersebut disusun (Azwar, 2016) dengan syarat:

Tabel 3.5 Norma Kategorisasi

Kategori Interval	Kategorisasi
$\mu \leq -1,5 \sigma$	Kategori sangat rendah
$-1,5 \sigma < \mu \leq -0,5 \sigma$	Kategori rendah
$-0,5 \sigma < \mu \leq +0,5 \sigma$	Kategori sedang
$+0,5 \sigma < \mu \leq +1,5 \sigma$	Kategori tinggi
$+1,5 \sigma < \mu$	Kategori sangat tinggi
Keterangan: μ = Mean σ = Standar Deviasi	

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahapan persiapan dimulai dengan menentukan variabel penelitian, mengkaji permasalahan, kemudian melakukan studi literatur mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung penelitian. Selanjutnya, peneliti mengambil data awal di beberapa mahasiswa di Kota Makassar.

Setelah menetapkan tempat dan partisipan penelitian, peneliti menentukan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Setelah itu, membuat instrumen berdasarkan teori yang digunakan, setelah alat ukur yang dibuat oleh peneliti selesai lalu dilakukan proses validitas skala dengan dilakukan *expert review* oleh beberapa dosen di Fakultas Psikologi untuk memberikan *review* atau saran terkait bentuk skala secara keseluruhan. Mulai dari tampilan, instruksi dan aitem skala yang dimasukkan. Hasil-hasil tersebut kemudian peneliti tampung dan selanjutnya melakukan proses revisi hingga jadilah skala akhir yang telah siap sebar yang dapat dilihat pada lembar lampiran.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah skala melalui validitas dan skala siap untuk disebar Pengambilan data berlangsung pada bulan februari dan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan. Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebarkan skala secara langsung pada mahasiswa. Setelah jumlah data mencukupi, peneliti masuk pada tahap analisis data dan penyusunan laporan. Berikut merupakan rancangan jadwal penelitian yang dilakukan.

Tabel 3.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	2020											
	Januari				Februari				September			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuatan intrumen												
uji validitas instrument												
Pengumpulan data												
Pengolahan dan analisis data												
Penyusunan skripsi dan konsultasi												

3. Tahap Pengolahan Data dan Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengolahan data sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Sebelum menganalisis data yang telah didapatkan, terlebih dahulu menskoring hasil dari skala *hard copy* yang telah disebar dan menggabungkan dengan hasil skala yang disebar secara *online* melalui *google formulir*. Setelah melakukan skoring maka peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan *LISREL 8,70*. Dan kemudian peneliti melakukan analisis data tersebut dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010* dan juga *SPSS* versi 20 untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif, statistik deskriptif adalah salah satu teknik yang digunakan untuk melakukan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau menggeneralisasi (Sugiyono, 2012).

Pengelolaan data analisis deskriptif pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2010. Untuk melihat gambaran *Self Control* pada Mahasiswa yang bermain game online di kota Makassar, maka peneliti menggunakan lima kategorisasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Adapun norma kategorisasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut, yaitu :

Tabel 4.1 Norma Kategorisasi

Kategori Interval	Kategorisasi
$\mu \leq -1,5 \sigma$	Kategori sangat rendah
$-1,5 \sigma < \mu \leq -0,5 \sigma$	Kategori rendah
$-0,5 \sigma < \mu \leq +0,5 \sigma$	Kategori sedang
$+0,5 \sigma < \mu \leq +1,5 \sigma$	Kategori tinggi
$+1,5 \sigma < \mu$	Kategori sangat tinggi

Keterangan: μ = Mean σ = Standar Deviasi

Berikut merupakan hasil dari analisis deskriptif yang diperoleh dari *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* :

Tabel 4.2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Self Control

Variabel	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Self Control	460	30,65	17,87	42,08	3,68

Dari tabel 4.2, terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar 30,65 . selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 17,87 dan skor maksimum sebesar 42,08 . Adapun nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 3,68

Untuk melihat gambaran *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar, peneliti membuat lima kategori *self control* yang terbagi atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Kelima kategorisasi tersebut dibuat berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh. Adapun penormaan kategorisasi *self control* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Norma Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi Self Control	Rumus Kategorisasi	Skor Kategorisasi
Sangat Tinggi	$\bar{X} + 0.5\sigma < X \leq \bar{X} + 1.5\sigma$	$36.18 < X$
Tinggi	$X > \bar{X} + 1.5\sigma$	$32.49 < X \leq 36.18$
Sedang	$\bar{X} - 0.5\sigma < X \leq \bar{X} + 0.5\sigma$	$28.80 < X \leq 32.49$
Rendah	$\bar{X} - 1.5\sigma < X \leq \bar{X} - 0.5\sigma$	$25.11 < X \leq 28.80$
Sangat Rendah	$X < \bar{X} - 1.5\sigma$	$X < 25.11$

Ket: X = Skor total responden ; \bar{X} = nilai *mean* ; σ = Standar deviasi

Pada tabel 4.3, terlihat bahwa responden yang tergolong memiliki *self control* yang bermain *game online* sangat tinggi adalah responden yang skor totalnya lebih dari 36,18. Responden yang tergolong memiliki *self control* yang bermain *game online* tinggi adalah responden yang memiliki

skor total antara diatas 32,49 hingga 36,18. Responden yang masuk kategori sedang merupakan responden yang memiliki skor total antara 28,80 hingga 32,49. Responden yang termasuk dalam kategori rendah merupakan responden yang memiliki skor total di atas 25,11 hingga 28,80. Adapun untuk responden yang termasuk pada kategori sangat rendah merupakan responden yang memiliki skor total lebih kecil dari 25,11

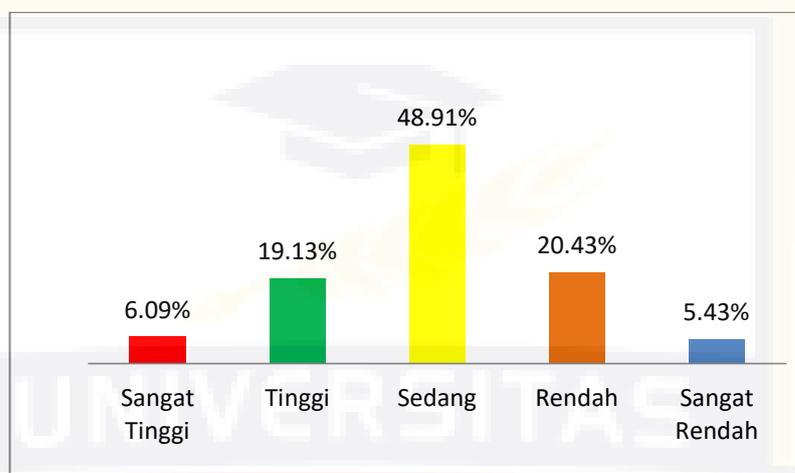
Berdasarkan norma kategorisasi yang diperoleh, maka diperoleh pula distribusi frekuensi berdasarkan kategori skala *self control* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi

Kategorisasi	Skor Kategorisasi	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Tinggi	$36,18 < X$	28	6,09%
Tinggi	$32,49 < X \leq 36,18$	88	19,13%
Sedang	$28,80 < X \leq 32,49$	225	48,91%
Rendah	$25,11 < X \leq 28,80$	94	20,43%
Sangat Rendah	$X < 25,11$	25	5,43%

Dari tabel sebelumnya, dapat dilihat bahwa responden yang termasuk dalam kategori *self control* sangat tinggi sebanyak 28 orang atau 6,09% dari 460 responden. Untuk responden yang termasuk dalam kategori tinggi, diperoleh frekuensi sebanyak 88 orang atau 19,13%. Pada kategori sedang, diperoleh frekuensi sebanyak 225 orang atau 48,91%. Pada kategori rendah, diperoleh frekuensi sebanyak 94 orang atau 20,43%. Sedangkan untuk kategori sangat rendah, diperoleh frekuensi sebanyak

25 orang atau 5,43%. Adapun diagram persentase kategorisasinya dapat dilihat di bawah ini:

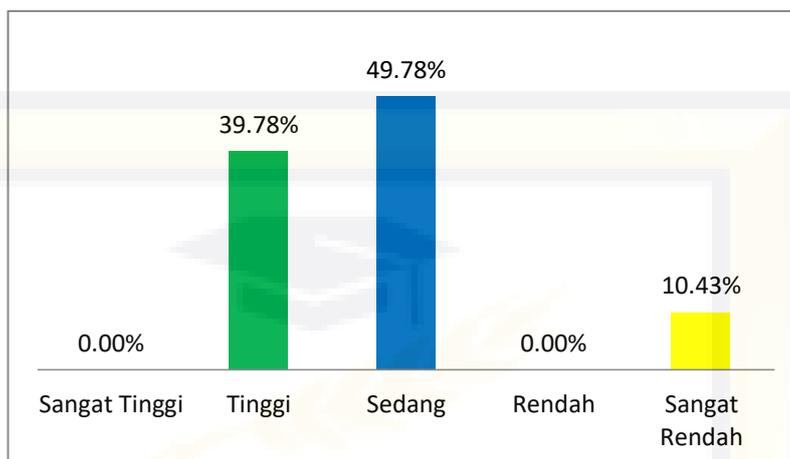


Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Skor *Self Control* Berdasarkan Kategori

Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 48,91%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 5,43%. Selain kategorisasi sikap secara umum, diperoleh pula kategori sikap berdasarkan empat demografi. Empat demografi yang dimaksud yakni usia, jenis kelamin, suku dan perguruan tinggi.

2. Analisis Deskriptif Berdasarkan Aspek-Aspek

Untuk melihat gambaran *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* di Kota Makassar berdasarkan aspek, peneliti membuat lima kategori *self control* yang terbagi atas sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Kelima kategorisasi tersebut dibuat berdasarkan hasil analisis.



Gambar 4.2 Aspek Self Discipline (Kedisiplinan Diri)

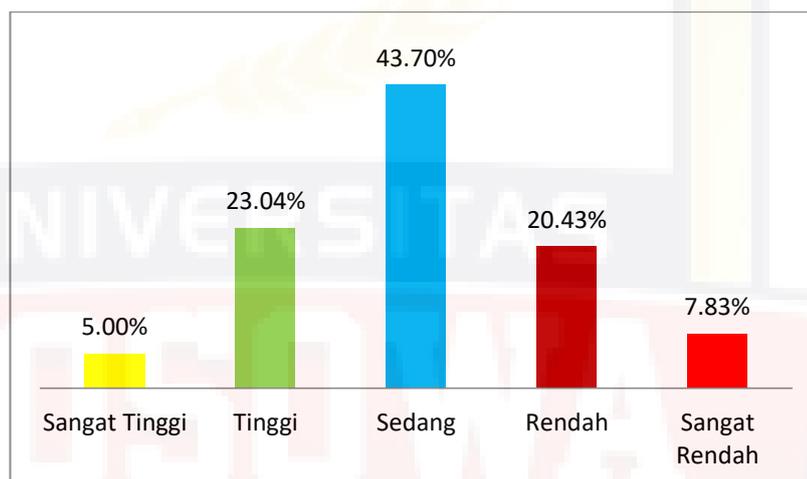
Pada gambar 4.2 diketahui bahwa untuk kategori, diperoleh persentase sebesar 0% untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* tinggi, diperoleh presentase sebesar 39,78%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sedang, diperoleh presentase sebesar 49,78%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* rendah, diperoleh presentase 0%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sanget rendah, diperoleh presentase sebesar 10%.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Aspek Self Discipline

Variabel Self Control	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Aspek Self Discipline	460	0,36	0,11	0,44	0,075

Dari tabel 4.8 terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar

0,36. selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 0,11 dan skor maksimum sebesar 0,44 Adapun nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 0,075. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 49,78%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 10%



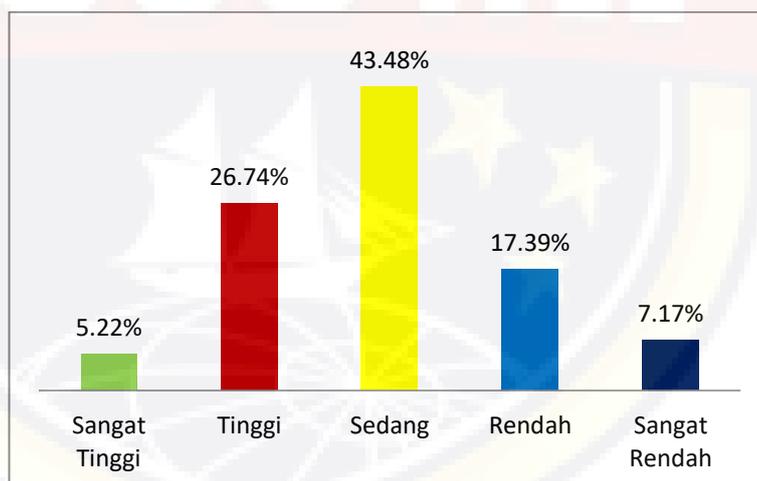
Gambar 4.3 Aspek *Deliberate Non Impulsive Action* (Pengendalian Tindakan Impulsif).

Pada gambar 4.4 diketahui bahwa untuk kategori, diperoleh persentase sebesar 5% untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi. Untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* tinggi, diperoleh persentase sebesar 23%. Untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sedang, diperoleh persentase sebesar 43,70%. Untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* rendah, diperoleh persentase sebesar 20%. Untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat rendah, diperoleh persentase sebesar 7,83% dari 460 responden.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif Aspek *Deliberate Non Impulsive Action*

Variabel <i>Self Control</i>	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Aspek Deliberate Non Impulsive Action	460	13,00	6,06	18,28	1,92

Dari tabel 4.9, terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar 13,00 selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 6,06 dan skor maksimum sebesar 18,28 Adapun nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 1,92. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 43,70%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 7,83%.



Gambar 4.5 Aspek *Healthy Habits* (Pola Hidup Sehat)

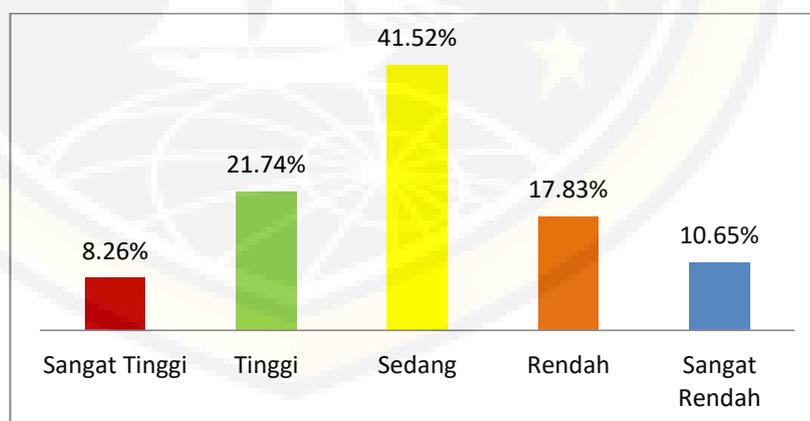
Pada gambar 4.5 diketahui bahwa untuk kategori, diperoleh persentase sebesar 5,22% untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* tinggi, diperoleh presentase

sebesar 26,74%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sedang, diperoleh presentase sebesar 43,48%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* rendah, diperoleh presentase 17,39%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sanget rendah, diperoleh presentase sebesar 7,17%

Tabel 4.7 Hasil Analisis Deskriptif Aspek Healthy Habits

Variabel <i>Self Control</i>	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Aspek Healthy Habits	460	7,41	3,32	9,44	1,042

Dari tabel 4.7 terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar 7,41 selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 3,32 dan skor maksimum sebesar 9,44 Adapun nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 1,42. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 43,48%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 7,17



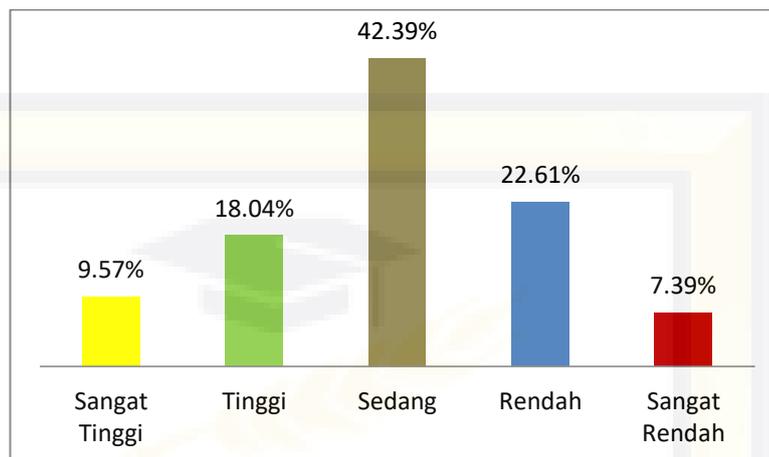
Gambar 4.5 Aspek *Work Ethic* (Etika Dalam Mengerjakan Sesuatu)

Pada gambar 4.6 diketahui bahwa untuk kategori, diperoleh persentase sebesar 8,26% untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* tinggi, diperoleh persentase sebesar 21,74 %, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sedang, diperoleh persentase sebesar 41,52%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* rendah, diperoleh persentase 17,83%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat rendah, diperoleh persentase sebesar 10,65%.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Aspek Work Ethic

Variabel <i>Self Control</i>	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
<i>Aspek Work Ethic</i>	460	5,65	1,90	7,12	1,101

Dari tabel 4.8, terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar 5,65 selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 1,90 dan skor maksimum sebesar 7,12 Adapun nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 1,101. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,52%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 10,65%



Gambar 4.6 Aspek *Reliability* (kehandalan)

Pada gambar 4.6 diketahui bahwa untuk kategori, diperoleh persentase sebesar 9,57% untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sangat tinggi, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* tinggi, diperoleh presentase sebesar 18,04 %, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sedang, diperoleh presentase sebesar 42,39%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* rendah, diperoleh presentase 22,61%, untuk kategori *self control* mahasiswa yang bermain *game online* sanget rendah, diperoleh presentase sebesar 7,39%.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Aspek *Reliability*

Variabel <i>Self Control</i>	N	Mean	Skor		SD
			Min	Max	
Aspek <i>Reliability</i>	460	4,82	1,70	6,80	0,897

Dari tabel 4.9, terlihat bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 460, nilai *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh responden sebesar 4,82 selain itu, diperoleh pula skor *minimum* sebesar 1,70 dan skor maksimum sebesar 6,80 Adapun nilai standar

deviasi yang diperoleh sebesar 0,897. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori sedang dengan persentase sebesar 42,39%. Adapun persentase terendah terdapat pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 7,39%.

3. Analisis Deskriptif Berdasarkan Demografi

a. Gambaran umum Subjek berdasarkan Jenis Kelamin

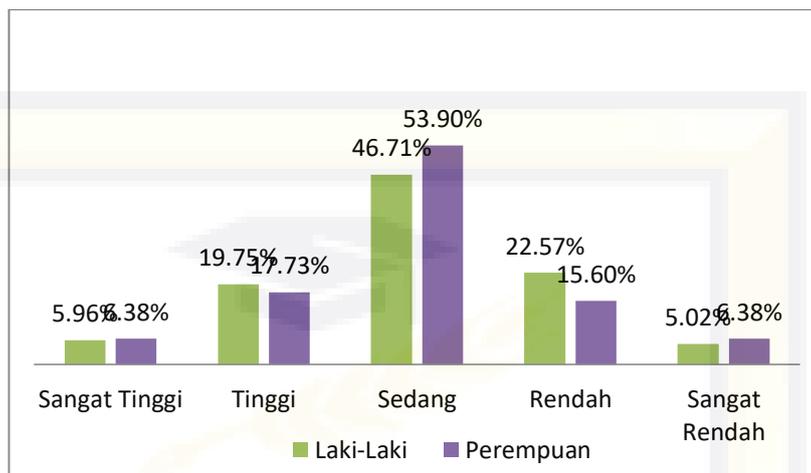
Responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan jumlah responden laki-laki sebanyak 319 responden atau 69,35% dan perempuan sebanyak 141 atau 30,65% dari 460 responden.

Untuk demografi jenis kelamin, terdapat dua kategori yakni kategori jenis kelamin laki-laki dan jenis kelamin perempuan. Adapun distribusi frekuensi berdasarkan kategorinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi
Laki-Laki	319
Perempuan	141

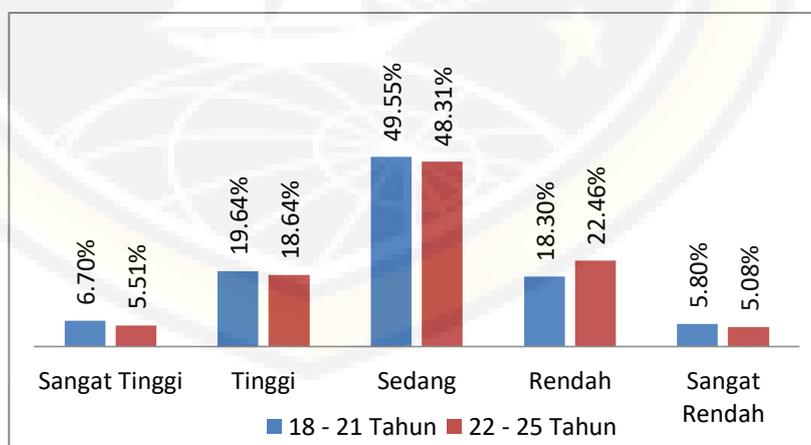
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 319 responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 141 responden yang berjenis kelamin perempuan, dalam penelitian ini.



Gambar 4.7 Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin

b. Gambaran Umum Berdasarkan Usia

Responden dalam penelitian ini berusia 18 tahun sampai dengan 25 tahun dengan jumlah responden sebanyak 460 responden. Pada demografi usia, responden dikategorikan menjadi 2 yaitu 18-21 dan 22-25. Adapun usia 18-21 sebanyak 224 responden atau 48,70%, usia 22-25 sebanyak 236 responden atau 51,30% dari 460 responden.



Gambar 4.8 Demografi Berdasarkan Usia

Demografi berikutnya yakni usia. Pada demografi usia, terdapat tiga kategori yang terbagi atas usia 18-21 tahun, dan 22-25 tahun.

Adapun jumlah frekuensi responden di setiap kategori yakni:

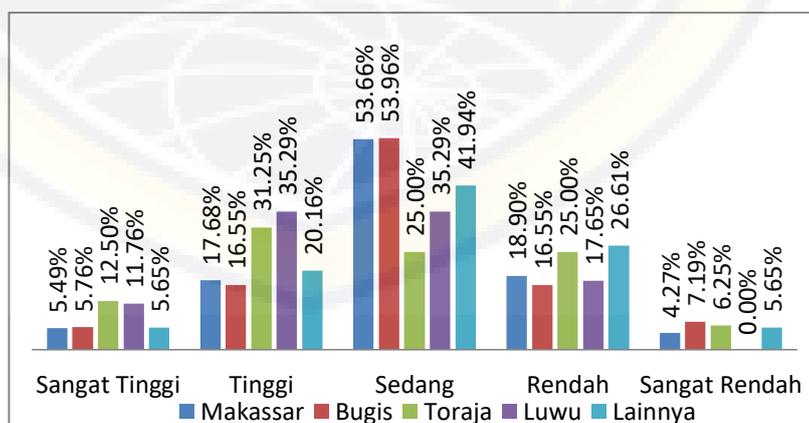
Tabel 4.11 Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi
18-21 Tahun	224
22-25 Tahun	236

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 224 responden termasuk pada kategori usia 18-21 tahun, 236 responden termasuk pada kategori usia 22-25 tahun.

c. Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Suku

Responden dalam penelitian berdasarkan suku terbagi menjadi empat kategori yaitu suku Makassar, Bugis, Toraja, Luwu dan lainnya, suku lainnya yang dimaksud yaitu suku di luar Provinsi Sulawesi Selatan yang berdomisili di kota Makassar. Suku makassar sebanyak 164 responden atau 36%, suku Bugis sebanyak 139 responden atau 30%, suku Toraja sebanyak 16 responden atau 3%, suku Luwu sebanyak 17 responden atau 4% suku lainnya sebanyak 124 responden atau 27% dari 460 responden.



Gambar 4.9 Demografi Berdasarkan Suku

Demografi berikutnya yakni suku. Pada demografi ini, terdapat empat kategorisasi suku yaitu Makassar, Bugis, Toraja, Luwu dan suku lainnya. Adapun frekuensi untuk setiap kategori dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

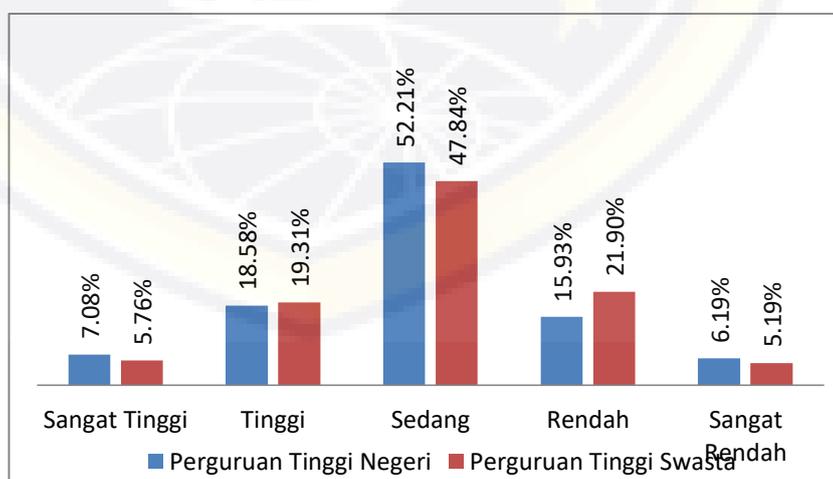
Tabel 4.12 Frekuensi Responden Berdasarkan Suku

Suku	Frekuensi
Makassar	164
Bugis	139
Toraja	16
Luwu	17
Lainnya	124

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat 164 responden suku Makassar, 139 responden yang termasuk pada suku Bugis, 16 responden dari suku Toraja, dan 17 responden dari suku Luwu, 124 responden lainnya.

d. Gambaran Umum berdasarkan Perguruan Tinggi

Responden dalam penelitian berdasarkan perguruan tinggi terbagi menjadi 2 kategori yaitu kategori yaitu perguruan tinggi negeri sebanyak 113 atau 25% kemudian perguruan tinggi swasta sebanyak 347 atau 75% dari 460 responden.



Gambar 4.10 Demografi Berdasarkan Perguruan Tinggi

Demografi berikutnya yakni perguruan tinggi. Pada demografi ini, terdapat dua kategorisasi perguruan tinggi yang terbagi dua yaitu perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta. Adapun frekuensi untuk setiap kategori dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Frekuensi Responden Berdasarkan Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi	Frekuensi
Perguruan Tinggi Negeri	113
Perguruan Tinggi Swasta	347

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perguruan tinggi negeri 113 responden sedangkan perguruan tinggi swasta 347 responden.

B. Pembahasan

Hasil uji deskriptif dengan menggunakan skala *self control* yang terdiri dari 36 aitem, dan diberikan kepada 460 responden. pada variabel *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* diperoleh mean 30,65 dan standar deviasi 3,687. Setelah dilakukan kategorisasi terhadap 460 responden penelitian, maka diperoleh 25 responden (4,43%) yang memiliki skor sangat rendah, 28 responden (6,09%) yang memiliki skor sangat tinggi, 225 responden (48,91%) yang memiliki skor sedang, 88 responden (19,13%) memiliki skor tinggi dan 94 responden (20,43%) memiliki skor rendah. berdasarkan hasil distribusi frekuensi skor *self control* diketahui bahwa sebanyak 225 responden (48,91%) dari total 460 responden, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa *self control* mahasiswa yang bermain *game online* masuk dalam kategori sedang. Artinya mahasiswa cenderung dapat mengontrol diri bermain *game online*, dan cenderung tidak dapat mengontrol diri saat bermain *game online*.

Hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa skor tertinggi dari aspek-aspek untuk *self control* mahasiswa yang bermain game online adalah aspek *self discipline* sebesar 39,78% . dilihat dari tinggi yang rata-rata yang diperoleh aspek *self discipline* dapat dilihat bahwa respon yang diberikan responden lebih banyak menunjukkan individu kurang mampu mengontrol perilaku disiplin diri dalam bermain, hal-hal yang menyenangkan dirinya sehingga membuat individu bermain secara berlebihan, serta kurangnya kemampuan individu dalam mengambil keputusan atas suatu tindakan yang dilakukannya. Adapun hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningtyas (2012) menunjukkan bahwa *self control* yang dimiliki oleh individu membuat mereka mampu mengontrol dan mengendalikan perilaku, serta dapat mengambil keputusan atau suatu tindakan yang cukup baik terhadap dirinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *self control* dapat mendorong perilaku seseorang menjadi positif.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dan penyebaran skala selama penelitian responden mengatakan bahwa ketika responden bermain *game online* tidak dapat mengontrol emosi negatif seperti marah-marah ketika mengalami kekalahan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pitaloka (2013), kekalahan dalam bermain game juga dapat membuat emosi mereka tidak stabil, karena terdapat perasaan marah kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapatkan apa yang dia inginkan hal ini adalah salah satu dampak dari bermain game online. *Gamer* atau pemain game terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau *item* yang langka dengan sebaik-baiknya. Dalam Penelitian

yang dilakukan oleh Fauziah (2013) didapatkan hasil bahwa apabila tidak dapat mengontrol diri, *game online* dapat menimbulkan dampak yang berakibat buruk bagi perkembangan dewasa awal (dalam hal ini mahasiswa), terutama dampak psikis dan sosial.

Menurut Menurut Tangney dkk, (2004) mendefinisikan *self control* merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut. Menurut Santrock & Halonen mengatakan bahwa mahasiswa lebih merasa dewasa, punya banyak pilihan waktu untuk bergaul dengan teman-teman, punya kesempatan yang lebih besar dari pantauan orang tua, dan terkadang secara intelektual oleh tugas-tugas akademis (Santrock,2011).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferry dan Endang (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat bermain *game online* yang tinggi. Sebanyak 41,5% (29 dari 70 orang) pada kategori tinggi dan 58,5% (41 dari 70 orang) pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk *self control* sebanyak 54% (38 dari 70 orang), sisanya 16%. (11 dari 70 orang) berada pada kategori rendah, 28,5% (20 dari 70 orang) pada kategori tinggi, dan 1,5% (1 dari 70 orang) berada pada kategori sangat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *self control* berada pada taraf rendah. Keadaan tersebut terjadi karena subjek tidak mampu mengontrol perilaku, kognitif, dan keputusannya Averill (dalam Ghufro dan Risnawita, 2011).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budhi & Endang (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center X*

Semarang dimana nilai koefisien relasinya sebesar -0.817 dengan $p = 0.00$ ($p < 0.01$), artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah intensitas bermain *game online*.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) mahasiswa adalah individu yang belajar atau sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Masa mahasiswa meliputi rentang usia 18-25 tahun, rentang usia mahasiswa tersebut masih dapat dibagi atas dua periode. Periode pertama, rentang usia 18-20 tahun yaitu mahasiswa dari semester I sampai dengan semester V. Periode kedua, rentang usia 21-25 tahun, yaitu mahasiswa dari semester VI sampai dengan semester VIII atau dapat dikatakan sebagai mahasiswa tingkat akhir.

Menurut Daldiyono (2009), menjelaskan bahwa mahasiswa adalah seseorang yang telah lulus dari sekolah lanjutan tingkat atas dan sedang menempuh pendidikan tinggi, mahasiswa pada dasarnya memiliki tugas pokok untuk belajar secara total sesuai dengan bidang ilmu yang dipilih guna menyelesaikan studinya. Pencapaian mahasiswa ideal adalah mahasiswa yang mempunyai kriteria yang unik seperti berpenampilan rapi, sopan dalam tutur kata, kritis dalam menganggapi situasi baik dilingkungan kampus maupun di lingkungan masyarakat di mana ia sedang berada, maupun membawa setiap aspirasi masyarakat yang dianggap lebih penting mempunyai otak yang cerdas, bertanggung jawab, disiplin, rajin dan terampil dalam menganalisa suatu masa yang sedang terjadi maupun masalah yang akan dihadapinya nanti Daldiyono (2009).

Berdasarkan hasil analisis deskripsi *self control* berdasarkan demografi, menunjukkan kategori demografi berdasarkan jenis kelamin sebanyak 319 responden laki-laki atau 69,35%, dan 141 responden perempuan atau

30,65% yang bermain *game online*, dapat diartikan bahwa laki-laki lebih cenderung bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oleh Chen dan Chang (2008) mengatakan bahwa faktor lain yang mempengaruhi *self control* individu dalam bermain *game online* adalah faktor gender atau jenis kelamin. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen dan Chang (2008) pada 1674 subjek di National Taiwan University's menunjukkan bahwa para pemain *game online* didominasi oleh laki-laki remaja dan laki-laki dewasa yang berusia diatas dua puluh tahun.hal ini sejalan juga dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Novita (2018) mengenai data demografi berdasarkan jenis kelamin diperoleh beberapa hasil tersebut dapat dideskripsikan bahwa jumlah respondem laki-laki dan responden perempuan jumlahnya tidak sama. Responden laki-laki mendominasi dengan jumlah 86 orang dengan jumlah persentase sebesar 61%, sedangkan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 54 orang dengan jumlah persentase sebesar 39%.

C. Limitasi Penelitian

1. Penggunaan dalam teori ini dalam penelitian ini khususnya teori *Self Control* peneliti kurang menemukan buku-buku psikologi yang membahas tentang teori secara khusus.
2. Dalam pengisian skala peneliti kurang mengontrol responden dalam skala penelitian.
3. Pada bagian identitas responden, peneliti tidak cantumkan pilihan responden durasi bermain *game onlinenya*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan distribusi frekuensi skor *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* berada dalam kategori sedang dengan nilai presentase 48,91% atau sebanyak 225 orang dari total keseluruhan responden sebanyak 460 orang. *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* yang tergolong dalam kategori sedang dapat diartikan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* tidak sepenuhnya menunjukkan mahasiswa mampu mengontrol diri mereka dalam bermain dan ada pula mahasiswa yang mampu mengontrol diri saat bermain *game online*.
2. Hasil penelitian terhadap lima aspek *self control* berupa, *Self-Decipline* (Kedisiplinan Diri), *Deliberate/Nonimpulsive* (Aksi yang tidak Impulsif), *Healthy Habist* (Pola Hidup Sehat), *Work Ethic* (Etika dalam Mengerjakan sesuatu), *Reliability* (Kehandalan), menunjukkan bahwa aspek *self control* tertinggi pada mahasiswa yang bermain *game online* di kota Makassar adalah pada aspek *Self-Decipline* (Kedisiplinan Diri), yang didapatkan presentase sebesar 39,78%, hal ini disebabkan karena individu kurang mampu mengontrol perilaku disiplin diri dalam bermain *game online*.
3. Hasil analisis deskripsi *self control* berdasarkan demografi, menunjukkan kategori demografi berdasarkan jenis kelamin sebanyak 319 responden

laki-laki atau 69,35%, dan 141 responden perempuan atau 30,65% yang bermain *game online* , dapat diartikan bahwa laki-laki lebih cenderung bermain *game online*

4. Hasil analisis berdasarkan demografi usia sebanyak 236 atau 51% dalam penelitian ini memiliki rentan usia 22-25 tahun, dapat diartikan bahwa di usia ini responden lebih cenderung bermain *game online*.

B. Saran

Pada proses penelitian, terdapat temuan-temuan yang bias dijadikan saran bagi peneliti yang ingin menindak lanjutkan penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut mengenai *self control* pada mahasiswa yang bermain *game online* dengan mengaitkan variabel yang lain guna memperkaya penelitian terkait.
2. Pada penelitian ini, subjek peneliti merupakan mahasiswa yang ada di kota Makassar. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan variabel yang sama, dapat meneliti dengan kelompok subjek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J. R., & Calhoun, J. F. (1990). *Psychology of adjustment human relationship (3th ed)*. New York : McGraw-Hill.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2015). *Profil Pengguna Internet/Indonesia 2014*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia.
- Averill, J. R. (1973). *Personal Control Over Aversive Stimuli and It's Relationship to Stress*. *Psychology Bulletin* , No. 80. P. 286-303.
- Aziz, A., & Rahardjo, P. (2013). Faktor-Faktor Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir yang Menyusun Skripsi di Universitas Muhammadiyah Purwoketo Tahun Akademik 2011/2012. *Jurnal Psycho Idea*. 11. (1). 61-68
- Azwar, S. (2013). *Dasar-dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S.(2016). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budhi, F. H., & Endang, S., I. (2016). Hubungan antara *sel control* dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain game online di gamecentre X semarang. *Jurnal Empati*. 5, (3). Agustus 2016. 478 – 481.
- Budhi, H. F & Indrawati, S.E.(2016). Hubungan Antara *self control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game Online di Game Center X Makassar*. *Jurnal Empati*. Vol: 5(3). Hal.478-481.
- Baumeister, R. F., Muraven, M., & Tice, D. M. (2000). Ego depletion: A resource model of volition, self-regulation, and controlled processing. *Social Cognition*, 18(2), 130–150.
- Chaplin C.P. (2000). *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 03, (1-4), pp. 38-51

Creswell John W. (2016). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.

Daldiyono. (2009). *How to be a real and succesful student*. Jakarta: Gramedia

Pustaka Utama.

Feprinca, Dica. (2012). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of The Ancients (Dota 2)*. Prpgram Studi Psikologi, Universitas Brawijaya.

Ghufron, M.N & Risnawati, R. (2011). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Gunarsa, S.D. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

Griffiths, M.D., Davies, M. N. O., Chapell, D. (2006). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adulth gamers*. Journal of Adolescence.Vol 24. P.87-96

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappel, D.. (2004). Demographic factorsn and playing variables in online computer gaming. *Journal Cyber Psychologyand Behavior*, 7, 478-488.

Hadi. (2016). *Metodologi Research*. Andi: Yogyakarta

Hong, J.C. & Liu, M.C. (2003). A study on thinking strategy between experts andnovices of computer games. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-258.

Hurlock, B. E. (1998). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Reantang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

Masya., H. & Candra., A. D. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik kelas X di Madrasah Aliyah al Furqon Prabumulih*.Jurnal Bimbingan dan Konseling..Vol. 3. No. 1: 153-156.

Morrisan. (2015). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Grup

Mehroof, M., & Griffith, M, D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, Self control, Neuroticism, Aggression, State anxiety,

Andtrait anxiety. *Journal Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 13,(3).

Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa. *Eductional Psychology Journal*. EJP 1, (1), (2012).

Nurmala.S. (2007).Hubungan Kematangan Beragama dengan *Self-control* pada Siswa Madrasah Labuhan Bilik. Medan:Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Novita (2018). Hubungan Antara *Self Constrol* dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah. Malang: Fakultas Psikologi.

Papalia, D.E., Olds, S. W., & Feldman, R.D. (2009).*Human Development: Perkembangan Manusia* (Edisi 10, Jilid 2). Jakarta: Salemba Humanika.

Papalia, D.E., Olds, S. W., & Feldman, R.D. (2011).*Human Development (Psikologi Perkembangan)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana.

Pikiranrakyat.com. 2018. diakses pada tanggal 22 juni 2019 dari <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>

Pitaloka.A.A. (2013). Perilaku konsumsi *game online* pada pelajar .*Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online PadaPelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen* tahun 2013

Piyeke. P. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Tingkat Bermain Game Online Pada Remaja di Manado*. Jurnal Keperawatan. No. 2 (2), Hal. 1-7

Poetoe.(2012). Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak.Edisi 3.Jakarta: Balai Pustaka

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.

Santrock, J. W. (2011). *Life- Span Development Jilid 2 Edisi Ketigabelas*. Jakarta: Erlangga

Santrock, J. W. (2012). *Life- Span Development: Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&B*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Bisnis*.Bandung : Alfabeta

Sugiyono.(2014).*Statistika untuk penelitian*.Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta

Tangney, June P., Roy F. Baumeister., dan Angie Luzio Boone. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Inter personal Success.*Journal of Personality*, 72(2), 271-322.

Teng, Z., Yujie, L., & Yanling, L. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression of Chinese male students: The mediating role of low self-control.*International Journal of Psychological Studies*. 6, (2).

Ursia, N.R., Siaputra, I.B., & Sutanto, N. (2013).Prokrastinasi Akademik dan Self-Control pada Mahasiswa Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.*Jurnal Psikologi Sosial Humaniora*.No. 17.Hal. 1-18. DOI: 10.7454/mssh.v17i1.1798.

Widarti.I. (2010). Hubungan Antara *self control* dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Malang. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.

Wulandari.R. (2015).Hubungan antara *self control* dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Warnet dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang.*Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*.Hal.1-15.

Yee,.N. (2005) *Motivation of Play in Online Games*.Cyberpsychology dan Behavior.

Young, K.S (2002). *Internet addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.



**LAMPIRAN-LAMPIRAN
PENELITIAN**



LAMPIRAN 1
SKALA PENELITIAN

SKALA SELF CONTROL

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menahan diri untuk tidak mengabaikan tugas				
2.	Saya sulit menghentikan kebiasaan bermain <i>game online</i>				
3.	Saya menunda mengerjakan tugas apabila saya sedang bermain <i>game online</i>				
4.	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas				
5.	Ketika dikampus saya mampu mengendalikan diri agar tidak dapat mendapat sanksi atau hukuman				
6.	Saya melakukan apapun sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
7.	Saya dapat membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar				
8.	Saya sulit bangun pagi				
9.	Saya sering merasa kesulitan untuk mengakhiri permainan <i>game online</i>				
10.	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu				
11.	Saya sering menceritakan pada teman tentang permainan <i>game online</i> yang saya mainkan				
12.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
13.	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi diri saya				
14.	Saya boros dalam menggunakan uang				

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
15.	Saya membatasi waktu untuk bermain <i>game online</i>				
16.	Saya akan kesal atau marah apabila ada yang melarang saya untuk bermain <i>game online</i>				
17.	Saya sering terlambat datang ke kampus				
18.	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen				
19.	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan memahami mata kuliah				
20.	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas ketika sedang bermain <i>game online</i>				
21.	Saya tidak pandai menyimpan rahasia				
22.	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin				
23.	Saya akan belajar ketika tidak dapat bermain <i>game online</i>				
24.	Saya tidak mudah putus asa				
25.	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya				
26.	Saya sering berolahraga				
27.	Saya memakan makanan yang sehat				
28.	Ketika bermain <i>game online</i> terkadang saya lupa mengerjakan tugas kuliah				
29.	Sejak bermain <i>game online</i> saya menjadi sulit berkonsentrasi				
30.	Saya akan mematikan <i>handphone</i> agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
31.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas				
32.	Saya memilih untuk tidak masuk kampus ketika tugas saya belum selesai				
33.	Ketika bermain <i>game online</i> , saya tidak suka diganggu oleh siapapun				
34.	Saya sering mengganggu teman				
35.	Saya pernah mencoba untuk merokok				
36.	Saya selalu datang kekampus tepat waktu				



LAMPIRAN 2
TABULASI DATA PENELITIAN

S	USIA	JK	AGAMA	PERGURUAN	
				TINGGI	SUKU
1	20	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
2	21	L	ISLAM	UNIBOS	MKS
3	22	L	ISLAM	UNISMUH	MKS
4	22	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
5	20	P	ISLAM	IBK NITRO	TIDORE
6	19	L	ISLAM	UNIBOS	TIDORE
7	20	L	ISLAM	UNM	BUGIS
8	22	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
9	23	L	ISLAM	UNISMUH	SANGER
10	21	L	ISLAM	FAJAR	PALOPO
11	20	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
12	20	L	ISLAM	FAJAR	PALOPO
13	19	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
14	22	L	ISLAM	UNIBOS	PALOPO
15	20	L	ISLAM	UMI	BUGIS
16	22	L	ISLAM	UMI	PALOPO
17	22	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
18	22	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
19	22	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
20	22	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
21	21	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
22	19	L	ISLAM	UNISMUH	BUGIS
23	18	L	ISLAM	UIT	BUGIS
24	18	P	ISLAM	UNHAS	MKS
25	22	L	ISLAM	FAJAR	TIDORE
26	22	L	KRISTEN	UIM	MKS
27	20	L	ISLAM	UNIBOS	TIDORE
28	22	L	ISLAM	FAJAR	PALOPO
29	22	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
30	21	L	ISLAM	UNIBOS	TIDORE
31	22	L	ISLAM	UNIBOS	TIDORE
32	20	L	ISLAM	FAJAR	BUGIS
33	24	L	ISLAM	UNIBOS	BUGIS
34	20	P	ISLAM	IBK NITRO	BUGIS
35	20	L	ISLAM	UNIBOS	MKS

ITEM																																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	Total
4	4	2	2	2	1	1	3	1	4	2	3	2	4	3	4	3	2	4	2	2	2	2	4	3	4	3	3	1	4	3	4	1	2	4	4	99
4	4	4	3	4	4	3	4	3	1	4	1	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	4	4	2	2	3	1	1	103
3	2	2	3	3	4	3	3	2	1	3	2	4	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	2	4	4	2	3	2	3	2	2	96
3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	2	3	110
4	2	3	2	3	3	3	4	4	2	4	2	4	2	4	3	2	2	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	3	113
3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	2	2	4	4	2	4	4	3	2	4	121
3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	113
4	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	2	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	107
4	3	4	4	2	1	3	3	2	1	3	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	2	3	99
4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	1	3	1	3	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	113
4	4	2	1	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	98
4	4	3	2	4	4	3	3	2	4	4	1	4	4	3	2	4	1	2	3	1	2	1	3	2	4	3	2	4	4	4	2	3	4	2	2	104
4	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	2	3	2	3	1	4	1	3	4	4	4	4	1	3	1	4	4	1	4	1	1	4	3	87
4	2	2	2	2	4	3	4	2	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	4	4	2	1	3	3	3	2	3	3	89
3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	111
4	3	2	4	4	2	1	1	4	3	4	1	3	3	4	4	2	3	3	1	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	1	2	4	1	4	106
4	2	4	2	4	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	93
3	1	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	1	4	1	2	3	4	4	4	4	2	4	3	4	1	4	2	1	4	3	3	111
4	1	3	1	1	1	3	3	1	3	1	4	4	4	4	1	2	3	1	3	1	1	2	4	2	3	4	1	4	3	1	2	3	2	1	1	83
4	1	2	4	3	4	4	2	1	4	1	4	4	4	3	1	3	2	2	3	1	1	1	2	4	3	4	1	2	4	1	4	1	4	2	2	93
3	1	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	4	4	2	1	2	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	1	2	4	100
2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	90
4	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	94
4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	108
4	4	1	4	4	3	4	4	1	3	1	4	4	4	4	4	1	3	1	4	1	2	1	1	4	3	3	4	4	1	4	4	1	3	1	4	103
4	4	1	3	4	3	4	4	2	3	1	1	1	4	4	1	2	4	1	2	4	3	4	2	4	4	1	1	2	4	4	1	2	3	1	4	97
4	4	2	3	4	4	4	3	2	4	1	3	4	4	4	4	1	3	1	3	1	4	3	1	4	2	4	3	4	4	4	2	3	1	3	1	106
4	4	2	3	4	3	4	4	2	1	4	1	3	4	4	4	1	3	2	4	1	2	1	2	3	1	4	4	1	4	4	2	3	1	4	4	102
4	4	1	3	4	4	2	1	4	1	3	3	4	1	4	4	1	2	3	1	4	3	3	4	1	4	2	1	4	4	4	1	2	3	4	102	

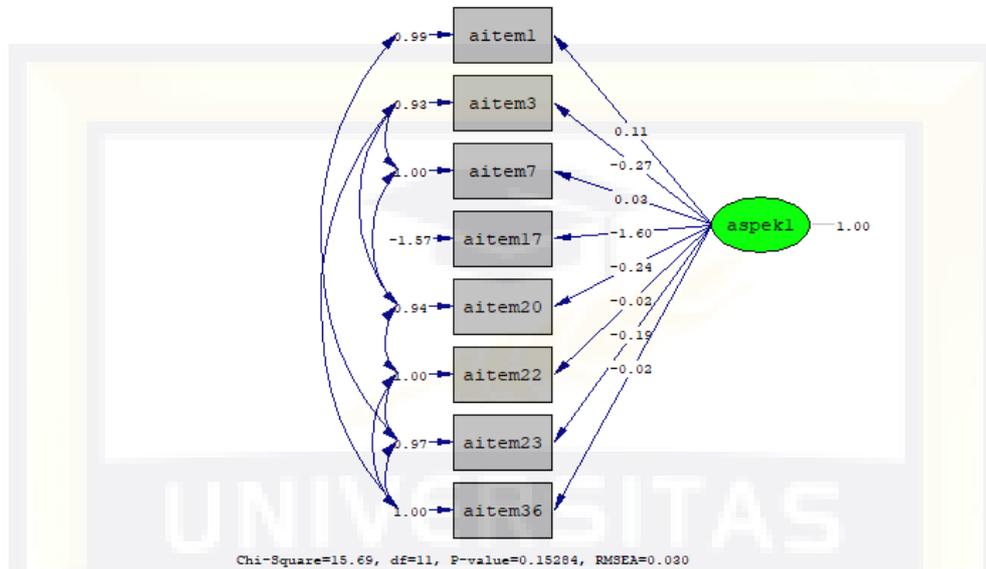
4	1	2	4	4	3	4	3	1	4	3	1	2	1	4	3	1	3	1	4	1	1	1	1	3	2	4	4	1	4	4	1	4	1	3	4	92	
4	4	1	1	2	1	1	2	1	4	2	1	1	1	4	4	1	3	1	2	4	4	3	4	4	2	4	4	1	1	4	4	4	1	3	2	4	90
4	1	2	4	3	4	3	2	4	2	1	4	4	3	4	2	4	1	2	3	1	1	1	2	3	4	4	4	1	4	2	3	1	3	1	1	93	
3	3	4	2	4	4	3	1	4	2	3	1	4	3	4	4	2	2	3	1	2	2	1	3	4	3	4	3	3	4	4	1	1	3	1	4	100	
3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	4	3	4	2	4	1	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	101	
4	4	1	3	4	4	1	3	2	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	3	3	4	2	3	4	3	3	3	4	2	3	1	4	1	3	1	105	





LAMPIRAN 3
UJI VALIDITAS

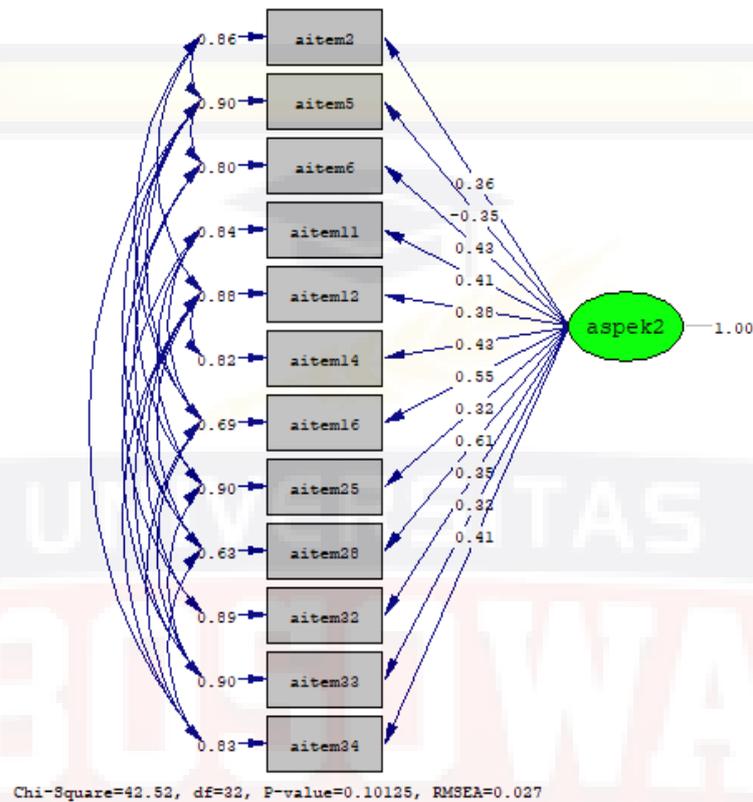
ANALISIS UJI VALIDITAS SKALA SELF CONTROL PADA ASPEK SELF DISCIPLINE



IDENTITY

NO	Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Keterangan
1	AITEM1	0.11	0.05	2.37	Valid
2	AITEM3	-0.27	0.09	-2.98	Tidak Valid
3	AITEM7	0.03	0.03	1.09	Tidak Valid
4	AITEM17	-1.60	0.48	-3.36	Tidak Valid
5	AITEM20	-0.24	0.08	-2.95	Tidak Valid
6	AITEM22	0.02	0.03	-0.70	Tidak Valid
7	AITEM23	-0.19	0.07	-2.67	Tidak Valid
8	AITEM36	-0.02	0.03	-0.77	Tidak Valid

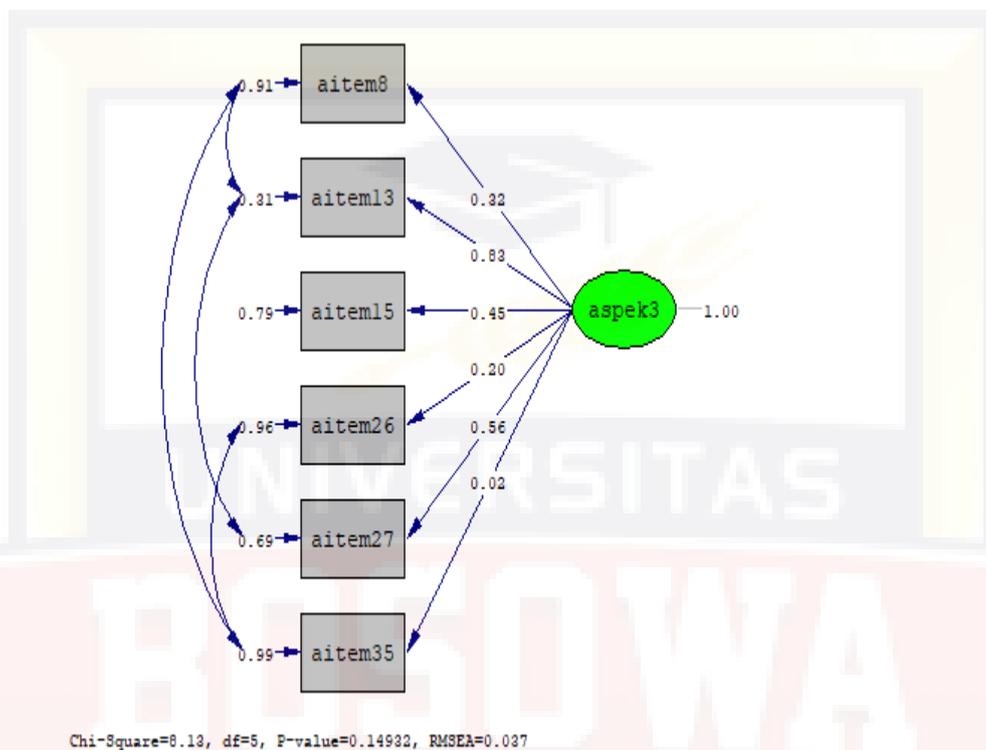
**ANALISIS UJI VALIDITAS SKALA SELF CONTROL PADA ASPEK
DELIBERATE/NON IMPULSIVE ACTION**



IDENTITY

NO	Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Keterangan
1	AITEM2	0.36	0.05	6.87	Valid
2	AITEM5	-0.35	0.08	-4.67	Tidak Valid
3	AITEM6	0.43	0.06	7.43	Valid
4	AITEM11	0.41	0.05	8.38	Valid
5	AITEM12	0.38	0.05	7.12	Valid
6	AITEM14	0.43	0.05	9.11	Valid
7	AITEM16	0.55	0.05	10.15	Valid
8	AITEM25	0.32	0.05	5.99	Valid
9	AITEM28	0.61	0.06	10.37	Valid
10	AITEM32	0.35	0.05	7.13	Valid
11	AITEM33	0.32	0.05	6.51	Valid
12	AITEM34	0.41	0.06	6.91	Valid

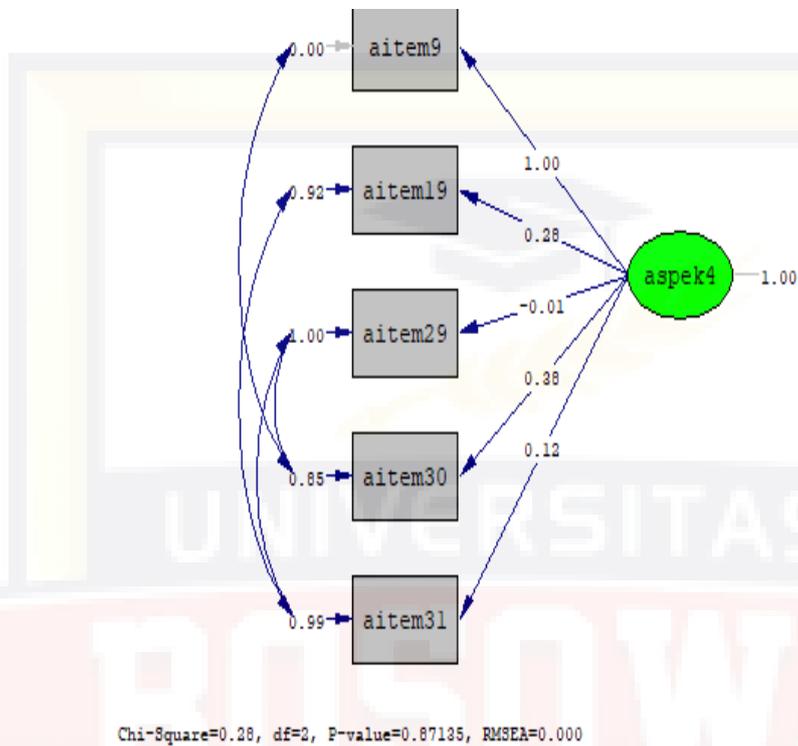
ANALISIS UJI VALIDITAS SKALA *SELF CONTROL* PADA ASPEK *HEALTHY HABITS*



IDENTITY

NO	Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Keterangan
1	AITEM8	0.32	0.07	4.43	Valid
2	AITEM13	0.83	0.15	5.7	Valid
3	AITEM15	0.45	0.08	6.01	Valid
4	AITEM26	0.20	0.05	3.79	Valid
5	AITEM27	0.56	0.10	5.79	Valid
6	AITEM35	0.02	0.05	0.38	Tidak Valid

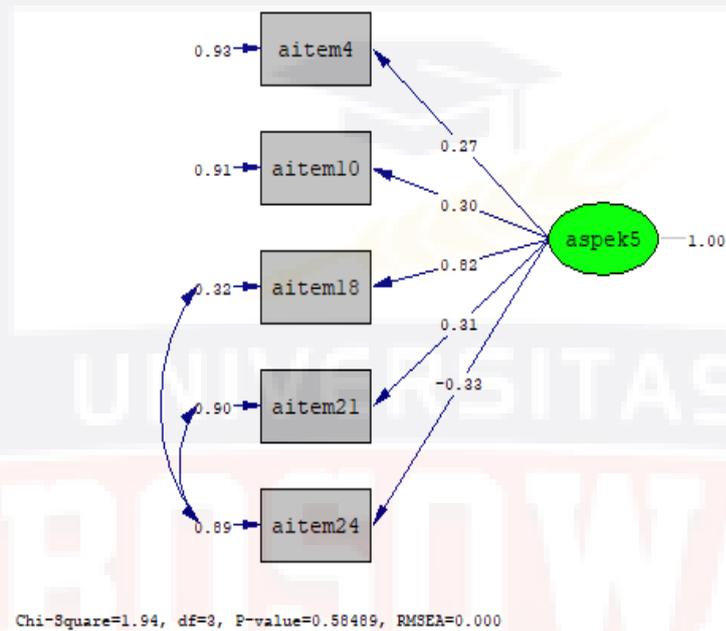
ANALISIS UJI VALIDITAS SKALA *SELF CONTROL* PADA ASPEK *WORK ETHIC*



IDENTITY

NO	Aitem	<i>Factor Loading</i>	<i>Error</i>	<i>T-Value</i>	<i>Keterangan</i>
1	AITEM9	1.00	0.03	30.3	Valid
2	AITEM19	0.28	0.05	6.28	Valid
3	AITEM29	-0.01	0.05	-0.29	Tidak Valid
4	AITEM30	0.38	0.15	2.15	Valid
5	AITEM31	0.12	0.04	2.66	Valid

ANALISIS UJI VALIDITAS SKALA *SELF CONTROL* PADA ASPEK *RELIABILITY*



IDENTITY

NO	Aitem	Factor Loading	Error	T-Value	Keterangan
1	AITEM4	0.27	0.06	4.42	Valid
2	AITEM10	0,30	0.06	4.64	Valid
3	AITEM18	0.82	0.13	6.17	Valid
4	AITEM21	0.31	0.07	4.55	Valid
5	AITEM24	0.34	0.14	-2.34	Tidak Valid



LAMPIRAN 4
RELIABILITAS

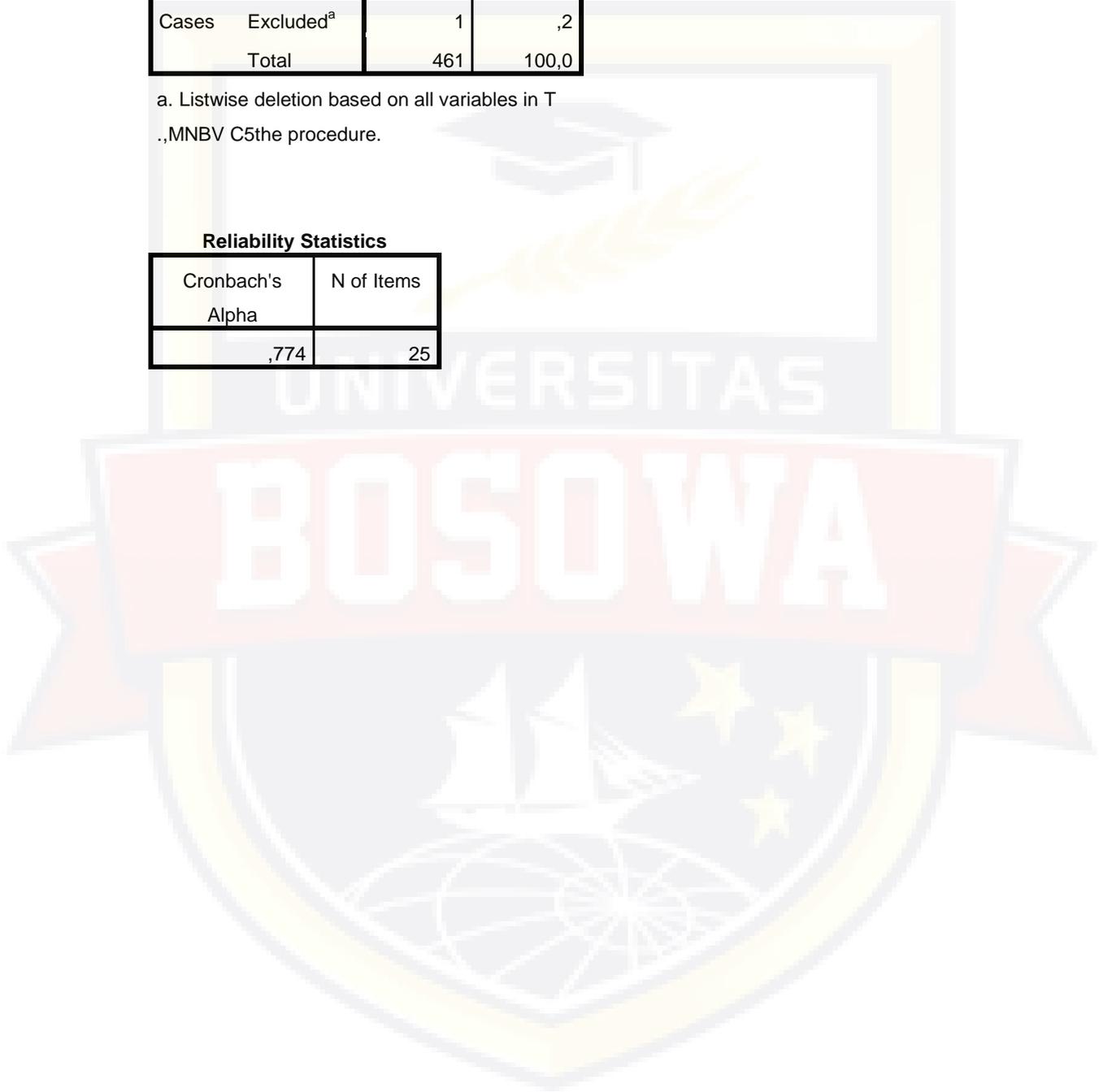
Case Processing Summary

	N	%
Valid	460	99,8
Cases Excluded ^a	1	,2
Total	461	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in T
.,MNBV C5the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,774	25



UNIVERSITAS
BOSOWA