

**HUBUNGAN KONTROL DIRI TERHADAP ADIKSI *GAME ONLINE*
PADA MAHASISWA ANGKATAN 2019 DI LINGKUNGAN
UNIVERSITAS PRIMA INDONESIA**

Cindy Chairus¹⁾, Angelica Florencia Crisni Zega²⁾, Rima Pujianawira Zai³⁾, Vanda
Marchela⁴⁾

Fakultas Psikologi, Universitas Prima Indonesia

INTISARI

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan adiksi *game online*. Hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan adiksi *game online*, artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah tingkat adiksi *game online* dan sebaliknya. Sampel penelitian terdiri dari orang mahasiswa S1 Angkatan 2019 di Universitas Prima Indonesia yang terkumpul sebanyak 106 orang. Data penelitian dikumpulkan menggunakan skala kontrol diri yang terdiri dari 35 aitem dan skala adiksi *game online* yang terdiri dari 26 aitem. Data dianalisis dengan menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment*, dan diperoleh nilai sebesar -0.645 dengan nilai Sig=0.000 (Sig<0.05). Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya hubungan negatif antara variable kontrol diri dengan adiksi *game online*, yang artinya semakin tinggi tingkat kontrol diri, maka tingkat adiksi *game online* semakin rendah dan sebaliknya.

Kata kunci: kontrol diri, adiksi *game online*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE GAME
ADDICTION IN STUDENTS OF UNIVERSITAS PRIMA INDONESIA
ENVIRONMENT IN THE ACADEMIC YEAR OF 2019**

Cindy Chairus¹⁾, Angelica Florencia Crisni Zega²⁾, Rima Pujianawira Zai³⁾,
Vanda Marchela⁴⁾

Faculty of Psychology, Universitas Prima Indonesia

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between self-control and online game addiction. The hypothesis of this study is that there is a negative relationship between self-control and online game addiction, the higher the self-control, the lower the level of online game addiction and vice versa. The sample collected for this research consisted of 106 students of Universitas Prima Indonesia in the academic year of 2019. The research data were collected using a self-control scale consisting of 35 items and an online game addiction scale consisting of 26 items. The data were analyzed using the Pearson Product Moment correlation method, and obtained a value of -0.645 with a value of Sig=0.000 (Sig<0.05). The results of the analysis show a negative relationship between the self-control variable and online game addiction, which means that the higher the level of self-control, the lower the level of addiction to online games and vice versa.

Keywords: self-control, online game addiction.