

ABSTRAK

Mahardhika Rifni A, (1200478). 2016. Hubungan Kecanduan *Online Game* dengan Kontrol Diri Remaja (Studi Deskriptif-Korelasional Peserta Didik yang Teridentifikasi Kecanduan *Online Game* di Kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016-2017).

Di tengah populernya *online game* di seluruh belahan dunia, menarik banyak kalangan untuk memainkannya. Di Indonesia sendiri, pemain *online game* sudah mencapai 6,5 juta pada tahun 2013. Hal ini menyebabkan kekhawatiran di berbagai pihak, karena kecenderungan seseorang dalam bermain *online game* jika dibiarkan terus menerus akan mengarah pada perilaku kecanduan. Rendahnya kontrol diri yang dimiliki menjadi salah satu faktor yang mengarahkan seseorang dalam perilaku tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana hubungan antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017, yang beberapa peserta didiknya teridentifikasi kecanduan bermain *online game*. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan metode deskriptif korelasional dengan *sampling purposive* sebanyak 98 peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa secara umum, tingkat kecanduan *online game* berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 80,61%, tingkat kontrol diri berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 49,0%, dan terdapat hubungan antara kedua variabel dengan nilai korelasi sebesar -0,739 dan signifikansi $p < 0,05$ dengan tingkat hubungan kuat.

Kata Kunci: Kecanduan *Online Game*, Kontrol Diri.

ABSTRACT

Mahardhika Rifni A, (1200478). 2016. The Relationship between Online Game Addiction and Students' Self-Control (A correlational descriptive research of the 8th grade students in SMP Negeri 27 Bandung).

The phenomenon of online game has widely spread over recent years and attracted all people in the world, especially for the teen age range. In 2013, data showed that there are 6.5 million people in Indonesia that spend hours playing these games. However, the popularity of the online games makes all people worry about the addictive trait that might be happened. One of factors that explain why people are deeply involved in these games is the lack of their self-control. Based on that fact, this research aims to describe the relationship between online game addiction and students' self-control in 8th grade students in SMP Negeri 27 Bandung. A correlational descriptive research was conducted, by involving 98 grade 8 students of JHS. The research data were taken from questionnaire. The research findings show that 80.61%, students were classified on the high online game addictive category and 49.0% students were classified on the medium self-control category. Besides that, the results indicated that self-control is negatively correlated with online game addiction ($r = -0.739$, $p < 0.05$), this means that the more self-control the subjects have, the less likely they will be addicted to online games.

Keywords: *Online Game Addiction, Self-Control.*

