

**HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DAN KONFORMITAS
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI



**Oleh :
HERLANGGA
NIM. 20151770086**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURABAYA
2019**

**HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DAN KONFORMITAS
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi**

**Oleh :
HERLANGGA
NIM. 20151770086**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURABAYA
2019**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HERLANGGA

NIM : 20151770086

Fakultas : Psikologi

Program Studi : S-1 Psikologi

menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar tulisan karya sendiri dan bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



(HERLANGGA)
NIM. 20151770086

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DAN KONFORMITAS
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :
HERLANGGA
NIM.20151770086

Disetujui untuk diuji:
Surabaya 7 Agustus 2019

Dosen Pembimbing Utama



Dewi Ilma Antawati, S.Psi., M.Psi., Psi.

Dosen Pembimbing Pendamping



Fety Khosianah, S.Psi., M.Psi., Psi.

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURABAYA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DAN KONFORMITAS
DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA
SKRIPSI**

Diajukan oleh :
HERLANGGA
NIM 20151770086

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah dan Diterima Untuk Memenuhi
Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi.

Pada Tanggal
Surabaya, 7 Agustus 2019

Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Dekan



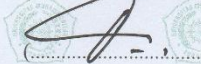
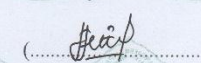
Dra. Wiwik Juwarini Prihastiyi, M.Si

Dewan Penguji :

Ketua : Hetty Murdiyani, S.Psi., M.Kes.

Anggota : Dewi Ilma Antawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota : Fety Khosianah, S.Psi., M.Psi., Psikolog


(.....)
(.....)
(.....)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah *subhanahu wata'ala*, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Antara Regulasi Diri dan Konformitas dengan Adiksi *Game Online* pada Mahasiswa”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.) di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada hubungan antara regulasi diri dan konformitas dengan adiksi *game online* pada kalangan mahasiswa, dimana harapan penulis agar mampu digunakan sebagai penambah wawasan pembaca dan sebagai sarana untuk membantu peneliti selanjutnya agar mampu menggali lebih dalam terkait adiksi *game online* di kalangan mahasiswa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengakui bahwa masih banyak kekurangan, baik itu pada tata bahasa atau isi penulisannya.

Tentunya terdapat beberapa hal yang penulis ingin sampaikan, salah satunya yaitu harapan dari penelitian ini. Penulis berharap mampu memberikan kontribusi, baik secara teoritis ataupun secara langsung untuk menindaklanjuti adiksi *game online* di lingkungan perguruan tinggi.

Demikian pengantar sederhana dari penulis, semoga penelitian bisa bermanfaat untuk kita semua.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Dalam.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Ucapan Terimakasih.....	vi
Abstrak.....	viii
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Rumus.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Mahasiswa.....	10
1. Pengertian Mahasiswa.....	10
2. Rentang Perkembangan Usia Mahasiswa.....	11
3. Tugas Perkembangan Usia Remaja dan Dewasa Awal.....	12
B. Adiksi.....	16
1. Pengertian Adiksi.....	16
C. Adiksi <i>Game Online</i>	17
1. <i>Game Online</i>	17
2. Pengertian Adiksi <i>Game Online</i>	20
3. Indikator Adiksi <i>Game Online</i>	21
4. Faktor Adiksi <i>Game Online</i>	23
D. Regulasi Diri.....	24
1. Pengertian Regulasi Diri.....	24
2. Faktor Regulasi Diri.....	26
3. Aspek Regulasi Diri.....	27
4. Tahapan Regulasi Diri.....	29
E. Konformitas.....	31
1. Pengertian Konformitas.....	31
2. Aspek Konformitas.....	32
3. Faktor Konformitas.....	33
F. Hubungan Variabel X_1 dengan Variabel Y.....	37

G. Hubungan Variabel X ₂ dengan Variabel Y.....	41
H. Kerangka Konseptual.....	43
I. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Desain Penelitian.....	44
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	44
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
1. Regulasi Diri.....	45
2. Konformitas.....	45
3. Adiksi <i>Game Online</i>	46
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	47
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data.....	53
1. Validitas.....	53
2. Daya Diskriminasi Aitem.....	54
3. Reliabilitas.....	55
4. Analisis Data.....	55
G. Kerangka Kerja.....	57
BAB IV PELAKSANAAN PENELITIAN.....	58
A. Pelaksanaan Penelitian.....	58
1. Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	58
2. Rangkaian Proses Persiapan Penelitian.....	61
3. Administrasi Pengambilan Data.....	62
4. Masa Pengambilan Data.....	63
5. Hambatan Penelitian.....	64
B. Hasil Penelitian.....	64
1. Hasil Uji Daya Diskriminasi Aitem.....	64
2. Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	67
3. Hasil Uji Asumsi.....	69
4. Hasil Uji Korelasi.....	75
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Aitem Skala Likert.....	50
Tabel 3.2 Skor Aitem Skala <i>Rating</i>	50
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Regulasi Diri.....	51
Tabel 3.4 <i>Blue Print</i> Konformitas.....	52
Tabel 3.5 <i>Blue Print</i> Adiksi <i>Game Online</i>	53
Tabel 4.1 Kurun Waktu Subyek Bermain <i>Game Online</i>	58
Tabel 4.2 Karakteristik Demografis Subyek Penelitian.....	59
Tabel 4.3 Distribusi Aitem Valid dan Gugur <i>Self Regulation Questionnaire</i>	65
Tabel 4.4 Distribusi Aitem Valid dan Gugur Skala Konformitas.....	66
Tabel 4.5 Distribusi Aitem Valid <i>Game Addiction Scale</i>	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Self Regulation Questionnaire</i>	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Skala Konformitas.....	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Game Addiction Scale</i>	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas <i>Self Regulation Questionnaire</i>	70
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Skala Konformitas.....	71
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas <i>Game Addiction Scale</i>	73
Tabel 4.12 Hasil Uji Linearitas Regulasi Diri dengan Adiksi <i>Game Online</i>	74
Tabel 4.13 Hasil Uji Linearitas Konformitas dengan Adiksi <i>Game Online</i>	75
Tabel 4.14 Hasil Uji Korelasi <i>Kendall Tau</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	43
Gambar 3.1 Kerangka Kerja.....	57
Gambar 4.1 <i>Q-Q Plot Self Regulation Questionnaire</i>	70
Gambar 4.2 <i>Q-Q Plot Skala Konformitas</i>	72
Gambar 4.3 <i>Q-Q Plot Game Addiction Scale</i>	73

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Korelasi <i>Product Moment Pearson</i>	54
Rumus 3.2 <i>Alpha Cronbach</i>	55
Rumus 3.3 Korelasi <i>Kendall Tau</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian.....	93
Lampiran 3 Hasil Uji Daya Diskriminasi Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur.....	102
Lampiran 4 Hasil Uji Asumsi.....	127
Lampiran 5 Hasil Uji Korelasi <i>Kendall Tau</i>	132
Lampiran 6 Surat Keterangan Bukti Bebas Plagiasi.....	133
Lampiran 7 Hasil Uji Plagiasi.....	134
Lampiran 8 Kartu Konsultasi Skripsi.....	139

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2014). Regulasi Emosi Pada Mahasiswa Suku Jawa, Suku Banjar, dan Suku Bima. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2), 263-275.
- Alfiana, A. D. (2013). Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau dari Keikutsertaan dalam Organisasi Kemahasiswaan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 245-259.
- Alwisol, E. R., (2014). Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM 5®)*. Washington DC: American Psychiatric Pub.
- Andriani, I., Sulistiyawati, F. N. & Puruhita, D. R. (2013). Kecenderungan Kecanduan Gim Daring dan Konformitas Kelompok Gim Daring pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bandura, A. (1999). A Sociocognitive Analysis of Substance Abuse: An Agentic Perspective. *Psychological Science*, 10(3), 214-217.
- Baron, R. A. & Byrne, D. (2004). *Psikologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Boeree, C. G. (2010). *Personality Theories: Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. Jogjakarta: Prisma sarphie
- Carey, K. B., Neal, D. J., & Collins, S. E. (2004). A Psychometric Analysis of the Self-Regulation Questionnaire. *Addictive Behaviors*, 29(2), 253-260.
- Chaplin, J. P. (2004). *Kamus Umum Psikologi* (Penerjemah Kartini Kartono). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Della, C. O. (2017). *Parah, Kecanduan Games Online Hingga Jutaan Rupiah, Kiki Nekat Gelapkan Motor Teman*. <http://palembang.tribunnews.com/2017/06/11/parah-kecanduan-games-online-hingga-jutaan-rupiah-kiki-nekad-gelapkan-motor-teman?page=1>. Palembang (diakses tanggal 4 Oktober 2018)

- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 4(1), 42-47.
- Frydenberg, E. (1997). *Adolescent Coping: Theoretical and Research Perspectives*. Psychology Press.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Hadi, S (2004). *Statistik: Jilid 2*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan UGM.
- Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 162-168.
- Hidayati, N. W. (2016). Hubungan Harga Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Kenakalan Remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Huffman, K., Vernoy, M., Williams, B. & Vernoy, J. (1991). *Psychology in Action*. New York: John Wiley & Sons
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. *Cyberpsychol Behavior Social Network*. 14: 213 – 21.
- Hendrianur (2015). Hubungan Dukungan Sosial dan Regulasi Diri dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi. Vol. 3 No.2, 528 – 542.
- Indonesia, P. R. (12). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. <http://proteksitanaman.faperta.unand.ac.id/images/UU%20dan%20Peraturan/uu-12-2012.pdf>
- Islamiati, N. B., & Fitri, A. (2015). *Gambaran Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bina Nusantara yang Kecanduan Game Online*. Doctoral Dissertation, BINUS.
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-Traits and Motivations as Antecedents of Digital Media Flow and Addiction: The Internet, Mobile, Phones, and Video Games. *Computer in Human Behavior*, 2416 -2424.
- Laili, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan

Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 5(1).

LaRose, R., Lin, C. A., & Eastin, M. S. (2003). Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-regulation?. *Media Psychology*, 5(3), 225-253.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 21 (1), 77-95.

Manab, A. (2016). Memahami Regulasi Diri: Sebuah Tinjauan Konseptual. In *Seminar Asean 2nd Psychology dan Humanity, Psychology Forum UMM, February* (pp. 19-20).

Masya, H. & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>.

Meilinda, E. (2013). Hubungan antara Penerimaan Diri dan Konformitas terhadap Intensi Merokok pada Remaja di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. *Jurnal*.

Mönks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (1985). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian Cetakan Kelima*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th Ed) Pearson.

Notoatmodjo, S. (2007). Kesehatan Masyarakat. *Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.

Persada, G. A., Hafina, A., & Nurhudaya, N. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 79-92.

Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2).

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

- Qin, X., & Nan, H. (2010, October). Study on Causes and Strategies of Online Game Addiction among College Students. In 2010 *International Conference on Multimedia Technology* (pp. 1-4). IEEE.
- Rachmawati, F. (2013). Hubungan Kematangan Emosi dengan Konformitas pada Remaja. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2 (1).
- Rakhmat, J. (2000). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: CV Remaja Karya.
- Reza M. dkk. (2016). Masalah Adiksi Game Online pada Anak. Vol. 43 No. 4, 262 – 264.
- Rice, F. (1992). *Adolescent Development, Relationship, and Culture: Seventh Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Rice, R. A. (2011) MMO Evolution. Raleigh, NC: Lulu Press.
- Rizki, F. (2017). Pengaruh Regulasi Diri terhadap Kecanduan Online Game pada Mahasiswa. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development (13th Edition)*. New York: McGraw Hill.
- Sarwono, J., & Suhayati, E. (2010). Riset Akuntansi Menggunakan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sears, D. O., Feedman, J.L., & Peplau, L.A. (1994). *Psikologi Sosial*. Jilid 2 Edisi Kelima (terjemahan Michael Adryanto). Jakarta: Erlangga
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007, April). Project Massive: Self-regulation and Problematic Use of Online Gaming. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 829-838). ACM.
- Seok, S., & DaCosta, B. (2014). Distinguishing Addiction From High Engagement: An Investigation Into the Social Lives of Adolescent and Young Adult Massively Multiplayer Online Game Players. *Games and Culture*, 9(4), 227-254.
- Silalahi, G. A. (2003). *Metodologi Penelitian dan Studi Kasus*. Sidoarjo: Citra Media.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (2011). *Metode Penelitian Survei, LP3ES*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia.
- Sofiana, F. (2014). Hubungan Antara Goal Setting dan Self Regulation dengan

Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surabaya (Tidak Diterbitkan).

Sudarmawan (2014). *Kecanduan Game Online, 2 Siswa SMP Jadi Residivis Pencurian*. <http://surabaya.tribunnews.com/2014/05/13/kecanduan-game-online-2-siswa-smp-jadi-residivis-pencurian>. Madiun (diakses tanggal 4 Oktober 2018).

Sugiyono (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryabrata, S. (1998). *Metodologi Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wardhani, M. D. (2009). *Hubungan Antara Konformitas dan Harga Diri dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Putri* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).

Widyastuti, E. S. A. (2009). Personal dan Sosial yang Mempengaruhi Sikap Remaja Terhadap Hubungan Seks Pranikah. *The Indonesian Journal of Health Promotion (Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia)*, 4(2), 75-85.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.

Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3), 237-244.

Yousafzai, S., Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2014). Social Responsibility in Online Videogaming: What Should the Videogame Industry Do? *Addiction Research and Theory*, 181 – 197.