

ABSTRAK

PERBEDAAN KONTROL DIRI ANTARA PEMAIN GAME ONLINE REMAJA DAN DEWASA

Novia
Program Studi Psikologi

Game online atau yang biasa dikenal dengan istilah *internet gaming* merupakan suatu permainan yang populer di era digital saat ini dan diminati oleh berbagai macam kalangan usia. Dampak yang muncul dari bermain game dapat berupa dampak positif maupun negatif, dan dampak yang muncul pada setiap orang berbeda. Perbedaan dampak ini diduga karena kontrol diri pada pemain *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kontrol diri yang dimiliki oleh pemain *game online* yang berusia remaja dan dewasa. Metoda penelitian ini adalah kuantitatif komparatif dengan teknik pengumpulan data *accidental sampling* dengan sampel berjumlah 100 orang. Alat ukur yang digunakan adalah skala kontrol diri dengan 26 aitem valid dan koefisien reliabilitas (α) = 0,890. Berdasarkan hasil uji *independent t test* diperoleh nilai sig (p) = 0,910 ; ($p > 0.05$) tidak terdapat perbedaan kontrol diri yang signifikan antara pemain *game online* yang berusia remaja dan dewasa, dengan. Pemain *game online* memiliki lebih banyak kontrol diri yang tinggi (53%), dimana kontrol diri pemain remaja (54%) lebih banyak yang tinggi dari pemain dewasa (52%). Kemampuan kontrol kognitif pada subjek pemain *game online* penelitian ini tergolong dalam kategori tinggi, akan tetapi kemampuan perilaku yang dimiliki masih tergolong rendah sehingga hal yang dipikirkan dengan yang dilaksanakan tidak sejalan.

Kata kunci: Kontrol diri, *Game Online*, Remaja, Dewasa.

ABSTRACT

Title : Self Control Difference Between Teen and Adult Online Game Players
Name : Novia
Study program : Psychology

Online games or commonly known as internet gaming are games that are popular in today's digital era and are in demand by all ages. The impact that comes from playing games can be in the form of positive or negative impacts, and the impact that appears on everyone is different. This difference in impact is thought to be due to self-control in online game players. The purpose of this study was to determine the differences in self-control possessed by adolescent and adult online game players. This research method is comparative quantitative with accidental sampling data collection technique with a sample of 100 people. The measuring instrument used is a self-control scale with 26 valid items and the reliability coefficient (α) = 0.890. Based on the results of the independent t test, the value of sig (p) = 0.910; ($p > 0.05$) there was no significant difference in self-control between adolescent and adult online game players, with. Online game players have more high self-control (53%), while teenagers (54%) have more self-control than adult players (52%). The cognitive control ability in the subject of online game players in this study is in the high category, but the behavioral abilities that are owned are still relatively low so that what is thought and what is carried out is not in line.

Keywords: Self-Control, Online Game, Teen, Adult