

## ABSTRAK

### PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA YANG BERMAIN *FREE FIRE* DI JAKARTA

Dwi Karlina Rahmayani  
Program Studi Psikologi

Masa remaja sebagai proses pencarian jati diri dengan rasa ingin tahu yang tinggi, terkadang membuat remaja melakukan perilaku negatif seperti kecanduan *game online*, yang disebabkan oleh ketidakmampuan remaja dalam mengontrol perilakunya atau yang disebut dengan kontrol diri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *free fire* di Jakarta. Rancangan penelitian ini berjenis kuantitatif-kausal komparatif, dengan teknik *accidental sampling*. Jumlah sampel sebanyak 100 responden remaja yang bermain *free fire*. Instrumen yang digunakan berupa alat ukur kontrol diri dengan reliabilitas sebesar  $(\alpha) = 0,955$  dan terdiri dari 48 aitem valid. Alat ukur kecenderungan kecanduan *game online* dengan reliabilitas sebesar  $(\alpha) = 0,954$  dan terdiri dari 51 aitem valid. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh negatif signifikan kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *free fire*, hipotesis diterima (sig. (p) 0,000)); ((p)<0,05). Kontrol diri memiliki pengaruh sebesar sebesar 23,5% terhadap kecenderungan kecanduan *game online*, sedangkan sisanya sebesar 76,5% dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lain. Temuan dari penelitian ini adalah remaja dengan kontrol diri rendah yaitu 52 remaja (52%) dan remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* tinggi yaitu 53 remaja (53%).

**Kata kunci :** Kontrol Diri, Kecanduan *Game Online*, Remaja Yang Bermain *Free Fire* di Jakarta

## ABSTRACT

### *THE EFFECT OF SELF-CONTROL ON GAME ONLINE ADDICTION TENDENCY IN THOSE WHO PLAY FREE FIRE IN JAKARTA*

Dwi Karlina Rahmayani  
Psychology Study Program

*Adolescence as a process of searching for identity with high curiosity, sometimes makes teenagers do negative behavior such as addiction to online games, which is caused by the inability of adolescents to control their behavior or what is called self-control. The purpose of this study was to determine the effect of self-control on the tendency of online game addiction in adolescents who play free fire in Jakarta. This research design is quantitative-causal comparative, with accidental sampling technique. The number of samples is 100 teenage respondents who play free fire online games. The instrument used is a self-control measuring instrument with a reliability of  $(\alpha) = 0.955$  and consists of 48 valid items. Measuring the tendency of online game addiction with a reliability of  $(\alpha) = 0.954$  and consists of 51 valid items. The results showed that there was a significant negative effect of self-control on the tendency of online game addiction in adolescents who played free fire online games, the hypothesis was accepted (sig. (p) 0.000); ((p)<0.05). Self-control has an effect of 23.5% on the tendency of online game addiction, while the remaining 76.5% is influenced by other variables or factors. The findings of this study are adolescents with low self-control, namely 52 adolescents (52%) and adolescents who have a high tendency to become addicted to online games, namely 53 adolescents (53%).*

*Keywords: Self-Control, Game Online Addiction, Teenagers Who Play Free Fire*