

**HUBUNGAN *INTERNAL LOCUS OF CONTROL* DENGAN
TENDENSI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA
AKHIR DI KLATEN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat S-1

Fakultas Psikologi



Disusun Oleh :

INDRIYANI WIJI UTAMI

1561100689

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNAL LOCUS OF CONTROL* DENGAN
TENDENSI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI
KLATEN**

Diajukan Oleh :

Indriyani Wiji Utami

1561100689

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas
Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Agustus 2019

Pembimbing I



Yulinda Erma Suryani, M.Si
NIK. 690 208 291

Pembimbing II



Dra. Dwi Wahyuni U, S.Psi., M.Phil
NIP. 19670224 199403 2 001

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Agustus 2019

Waktu : 12.00 WIB

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Ketua

Sekretaris



Winarno Heru Murjito, S.Psi., M.Si
NIK. 690 811 318



Hartanto, M.A
NIK. 690 313 334

Penguji I



Yulinda Erma S., S.Pd, M.Psi
NIK. 690 811 291

Penguji II



Dra. Dwi Wahyuni U., S.Psi, M.Phil
NIP. 19670224 199403 2 001

Disahkan,

Wakil Dekan Fakultas Psikologi



Winarno Heru M., S.Psi, M.Psi
NIK. 690 811 318

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Indriyani Wiji Utami

NIM : 1561100689

Jurusan : Psikologi

Fakultas : Psikologi dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa karya skripsi yang berjudul "**HUBUNGAN ANTARA *INTERNAL LOCUS OF CONTROL* DENGAN TENDENSI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI KLATEN**" adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda situasi yang ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 12, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Indriyani Wiji Utami

MOTTO

- Karena selain butuh usaha, segala sesuatu juga butuh teman. (Indriyani Wiji Utami)
- Keep ikhlas, sabar dan bersyukur.
- Semua dapat dicapai asalkan ada niat dan usaha.
- Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilakukannya. (Ali Bin Abi Thalib)
- Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa keengganan
- Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh cinta, karya ini penulis persembahkan untuk :

- ALLAH SWT atas semua kenikmatan, kesempatan dan kebahagiaan Dari-Nya.
- Ibu Sumarni ibuku tersayang dan Bapak Sugeng bapakku terhormat.
- Keluarga yang selalu memberikan dukungan, tiga simbahku yang di Klaten dan di Boyolali tersayang serta Paklek, Bulek, Bue, Pae, Mbokde, Pakdhe semuanya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
- Sepupu-sepupuku, Febri Adyastuti, Marthalia Ayuningtyas, dan Indah Kartika Dewi.
- Seluruh keluarga besar BEM Fakultas Psikologi.
- Almamaterku.
- Teman dekat terhebat, Rohmad Budiyanto.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang selalu memberikan rahmat, berkah, inayah berupa kesehatan, kesempatan serta kebahagiaan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Program Studi Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten, dengan judul “**HUBUNGAN ANTARA *INTERNAL LOCUS OF CONTROL* DENGAN TENDENSI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI KLATEN**”.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Drs. Purwo Haryono, M.Hum., selaku Wakil Rektor I Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Winarno Heru Murjito, S.Psi., M.Psi., psi, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten, yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis

selama belajar di Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma.

3. Yulinda Erma Suryani, S.Pd., M.Psi selaku Ketua Jurusan Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma serta selaku pembimbing I yang telah mendidik, membimbing, mendukung, memberi nasihat kepada penulis selama menimba ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma dan telah berkenan memberikan bimbingan dan masukan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Dwi Wahyuni U, S.Psi., M.Si selaku pembimbing II yang dengan sabar dan ikhlas memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada semua dosen beserta staffnya di Fakultas Psikologi, yang telah membimbing saya selama masa perkuliahan, terimakasih.
6. Ibu Tri Maryani, S.Pd selaku Kepala Desa Ngemplak yang telah membantu kelancaran penulis dalam melaksanakan penelitian.

7. Karang taruna Desa Ngemplak Kalikotes Klaten, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi subjek penelitian.
8. Sahabatku yang paling super, Liyani Christinawati yang sudah kebersamaiku dari dulu sampai saat ini dan selalu menjaga semangatku. Tias Dewani Subekti yang selalu ada menerima semua cerita dan keluh kesahku setiap saat dari seminar proposal hingga sekarang. Yogastya Bagus Bimantara dan Ngainun Ikhsan Nawawi yang sampai saat ini masih terus menjadi sahabat laki-laki yang paling baik dan selalu membantu setiap langkah pengerjaan skripsi ini.
9. Teman-teman psikologi 15, Liyani Christinawati, Agesti Panganjali, Yiska Pratiwi, Yuli Rohmadi, Tika Fauzia, Agnes Dwi Martina, Ida Endriyanti, Eni Sulistyowati, Dea Aulia Arsil Jami. Terimakasih telah meramaikan hari-hariku di kampus dengan segala bentuk kekurangan dan kelebihan. Hayuk berjuang bareng!
10. Adik-adik psikologi 16,17 & 18, Iis Moniteri, Amin Sukron, Idham Suyatno, Devi Febri, Erlina Novitasari dan Astiti Rosiani. Terimakasih telah mengenalku dengan baik serta selalu membantuku di perkuliahan. Dan kalian semua yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu, terimakasih telah

membuat hariku di kampus jadi lebih bersemangat. Teruslah bersemangat dalam menjalani kuliah, jangan lupa bersukur dan teruslah berjuang.

11. Seniorku, mbak Eka S.Psi dan mas lanang S.Psi terimakasih atas semua bimbingan dan arahan kalian.

12. Teman-teman KKN Karangnongko, khususnya F.Bramatika, Siskha Megha, Sakinatul Afidah, Sofyan Effendi, Yudha Kurnianto, Amirudin Safi'i, Intan Puspita, Desi dan lainnya.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan serta dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Tegur sapa yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi dan kita semua, aamiin.

Klaten, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xiii
BAB I\PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II\ LANDASAN TEORI	
A. <i>Internal Locus Of Control</i>	9
1. Pengertian <i>Internal Locus Of Control</i>	10
2. Karakteristik <i>Internal Locus Of Control</i>	11
3. Indikator <i>Internal Locus Of Control</i>	11
4. Aspek <i>Internal Locus Of Control</i>	12
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan <i>locus of control</i>	12
B. Game Online	16

1. Definisi Game Online	16
2. Faktor Kecanduan Game Online	17
3. Aspek Kecanduan Game Online	18
4. Dampak Kecanduan Game Online	21
C. Remaja Akhir	22
1. Definisi Remaja Akhir	22
2. Tahun-tahun Masa Remaja	24
3. Ciri-ciri Masa Remaja	26
4. Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja	36
D. Hubungan Internal Locus Of Control Dengan Pemain Game Online	40
E. Kerangka Fikir	42
F. Hipotesis	42

BAB III\METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	43
B. Identifikasi Variabel	43
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	43
1. Internal Locus Of Control	43

2. Game Online	44
D. Subjek Penelitian	44
E. Metode Pengumpulan Data	45
F. Validitas dan Reliabilitas	50
G. Teknik Analisis Data	53
 BAB IV\PEMBAHASAN	
A. Persiapan Penelitian	55
1. Uji Coba Skala Internal Locus Of Control	55
2. Uji Coba Skala Kecanduan Game Online	57
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	58
C. Analisis Data	60
D. Pembahasan	62
 BAB V\KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

ABSTRAK

Indriyani Wiji Utami. NIM. 1561100689. Jurusan Psikologi Program Studi Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten. 2019. Judul : Hubungan Antara *Internal Locus Of Control* Dengan Tendensi Kecanduan Game Online pada Remaja Akhir.

Penelitian ini secara praktis didasarkan atas meningkatnya fenomena pemain game online yang semakin marak terjadi dikalangan remaja karena locus of control yang dimiliki setiap individu rendah. Penelitian yang dilakukan ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara internal locus of control terhadap kecanduan game online pada remaja akhir di desa Ngemplak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif non-eksperimen. Variabel dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online* yang merupakan variabel terikat dan *Internal Locus Of Control* yang merupakan variabel bebas. Penelitian ini dilakukan dengan subyek remaja akhir di desa Ngemplak yang berjumlah 40 orang. Metode analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik, yaitu analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa harga R sebesar -0,416 dengan $p = 0,008$ pada taraf signifikansi 5%. Karena $p < 0,05$, maka signifikan. Artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara tingkat *internal locus of control* dengan kecanduan game. Semakin tinggi *internal locus of control* pada remaja, maka remaja tersebut akan memiliki tingkat kecanduan game yang rendah, sedangkan jika remaja tersebut memiliki tingkat *internal locus of* yang rendah, maka akan memiliki tingkat kecanduan game yang tinggi.

Kata kunci : Fenomena Game Online, *Internal Locus Of Control*, Perkembangan Remaja

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era kemajuan teknologi saat ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa pasti sudah bisa dipastikan banyak yang tak luput dari gadget. Karena gadget mengandung berbagai macam aspek dalam kehidupan, salah satunya internet. Saat ini internet menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan. Banyak yang dapat dilakukan melalui internet itu sendiri. Mulai dari media sosial, *searching*, *chatting*, *video streaming*, mendapatkan berita terkini dengan cepat, jual beli, dan termasuk juga bermain *game*.

Berdasarkan penelitian tentang profil penggunaan internet di Indonesia yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2017, terdapat 143,26 juta jiwa pengguna internet dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang dengan komposisi jenis kelamin perempuan sebesar 48,57% dan laki-laki sebesar 51,43% dengan prosentase tertinggi yaitu pada usia 19-34 tahun sebanyak 49,52%. Pemanfaatan internet dalam bidang kehidupan cukup banyak, salah satunya di bidang gaya hidup dengan aktivitas bermain game sebesar 54,13%.

Game online menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya atau bisa juga dengan gadget. *Game online* menurut Kim dkk (dalam Azis 2013) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online atau internet. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan bahwa *multiplayer online game* adalah pengembangan dari *single*

player dengan bentuk dan metode yang sama serta konsep yang sama dengan game lain, akan tetapi dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama. Multiplayer online game itu sendiri adalah bermain game online dengan beberapa orang atau sekelompok orang, sedangkan single player bermain game dengan satu lawan satu.

Saat ini ada beberapa *game* terpopuler, pertama ada PUBG, yang merupakan singkatan dari PlayerUnknown's BattleGround dengan genre Game Battle Royale Mobile, sebuah *game* dimana pemain harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup. Yang kedua ada Mobile Legend, adalah sebuah permainan MOBA (Mobile Online Battle Arena) yang dirancang untuk ponsel. Yang ketiga yaitu FreeFire – Battlegrounds *game* yang sangat mirip dengan PUBG namun bedanya pada FreeFire – Battlegrounds 50 pemain yang bisa terlibat.

Setelah kesuksesan besarnya dalam mengalahkan *Game Battle Royale* PC lainnya seperti "H1Z1 : King Of The Hill", PUBG menjadi Hype terbesar di komunitas *gaming*. Dengan jumlah pemain yang bermain secara bersamaan sebesar 1,3 juta pemain hanya dalam kurun waktu sebulan setelah rilis *early access*-nya, PUBG PC dapat mengalahkan Dota 2 menjadi raja baru di *platform steam*. Lalu PUBG PC pada akhirnya masuk ke tahap rilis full pada desember 2017 dengan banyak fitur baru seperti *vaulting*, *death camp*, dan sebuah map baru yaitu gurun miramar. (<https://www.google.com/search?hl=in-ID&ie=UTF-8&source=android-browser&q=pengertian+game+online+pubg> – Diakses 20 januari 2019, Jam 11:15).

Berdasarkan penelitian Yee (dalam Feprinca 2008) banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain game online diantaranya achievement (prestasi), social (sosial), dan immersion (penghayatan). Gamers atau pemain game terdorong untuk bermain game karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain game yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaik-baiknya.

Bermain game komputer tampaknya menyebabkan gejala kecanduan yang mungkin karena permainan komputer memiliki kualitas yang menonjol. (dalam penelitian Poon 2012). Jenis atau fitur dalam permainan yang bervariasi menarik untuk jenis kelamin yang berbeda. Misalnya untuk laki-laki lebih menikmati game yang menonjolkan permainan strategi, penembak, dan game petualangan. Sedangkan perempuan lebih menikmati puzzle, sosial, dan game trivia. Selain itu, pelajar saat bermain game komputer di berbagai perangkat, termasuk ponsel, laptop, perangkat elektronik. Mereka cenderung bermain sambil multi-tasking, sehingga waktu mereka tidak hanya dihabiskan untuk satu kegiatan. (Poon 2012)

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan internet yang lebih dikenal *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young bahwa kecanduan internet belum didiagnosis dalam DSM IV, namun definisinya telah diturunkan dari kriteria DSM IV untuk ketergantungan. Kecanduan game online menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Kecanduan game online adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu penelitian menunjukkan bahwa ada jauh lebih sedikit pecandu komputer yang mayoritas subjek menunjukkan satu atau lebih gejala kecanduan. Mereka tidak menunjukkan ketergantungan emosional sebagai suatu komponen.

Penelitian yang dilakukan oleh Walter melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif, berdasarkan kesamaan dengan kecanduan judi dan belanja yang kompulsif, karena gangguan ini tidak sesuai dengan ketergantungan kimia. Namun, sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan (Wiemer & Brian, 2005).

Fenomena lain yang peneliti temui adalah akun yang digunakan dalam bermain game online tersebut bisa dijual mulai dari harga Rp 20.000,- sampai dengan kisaran Rp 2.000.000,- hingga Rp 5.000.000,- tergantung item-item char nya. Hal ini fenomena yang menarik karena selain untuk sekadar hiburan untuk pemainnya, bisa juga dijadikan sebagai wadah mencari uang dan berbisnis.

Locus of control didefinisikan sebagai keyakinan individu terhadap mampu tidaknya mengontrol nasib (*destiny*) sendiri (Kreitner dan Kinicki, 2005). *Locus of control* adalah sebagai tingkat dimana individu yakin bahwa mereka adalah penentu nasib mereka sendiri. Internal adalah individu yang yakin bahwa mereka merupakan pemegang kendali atas apa-apa pun yang terjadi pada diri mereka. Kreitner dan Kinicki (2005) mengatakan bahwa hasil yang dicapai *locus of control* internal dianggap berasal dari aktivitas dirinya.

Internal locus of control adalah anggapan individu yang memandang peristiwa dalam kehidupannya sebagai konsekuensi perbuatannya atau individu merasakan adanya hubungan antara usaha-usaha yang telah dilakukan dengan

akibat-akibat yang diterimanya, sehingga individu merasa bahwa peristiwa yang terjadi dalam kehidupannya tergantung pada dirinya sendiri atau berada dalam pengendaliannya dan dapat dikontrol.

Dalam dekade terakhir ini, marak dijumpai tak hanya dari kalangan anak-anak saja, tapi juga dari kalangan remaja yang tertarik untuk bermain game online. Tanpa mereka sadari banyak dampak yang terjadi jika mereka terus menerus bermain game online, salah satunya yaitu kecanduan. Setelah banyak game yang bermunculan, akhirnya terlahir istilah “layar miring” dimana banyak dijumpai pemain game yang bermain tanpa mengenal tempat. Perkembangan teknologi kini berkembang pesat, termasuk perkembangan internet dan game yang dengan mudah dapat diakses melalui *google playstore* di setiap gadget.

Dari kalangan remaja perempuan pun turut ikut meramaikan game bergenre Game Battle Royale Mobile tersebut, entah dengan motivasi apa namun telah ditemui beberapa remaja yang juga telah ikut terjun bermain game online ini.

Untuk masa yang dahulu, game dimainkan oleh orang-orang untuk mengisi waktu luang, namun berbanding terbalik untuk masa kini, banyak orang mulai dari anak-anak, remaja, hingga mahasiswa yang bermain game karena sudah menjadi kebiasaan bahkan menjadi kebutuhan untuk setiap harinya. Sebagai contoh kecil saja, banyak *meme-meme* yang tersebar di sosial media tentang seseorang yang memiliki pacar seorang *gamers*, namun lebih memilih *game* daripada mempunyai waktu dengan pacarnya. Untuk contoh lainnya ketika *gamers* (pemain game) sudah asik bermain *game* kebanyakan lupa lingkungan kanan dan kirinya. Pasalnya, bermain *game online* memerlukan waktu kurang

lebih 20-30 menit dalam sekali permainan dan itu tentu akan membuat *gamers* dalam waktu tersebut akan tidak peduli dengan lingkungannya sehingga lama kelamaan membuat para *gamers* mempunyai sikap acuh tak acuh.

Diambil dari kasus nyata, peneliti melakukan observasi di sebuah sekolah menengah atas berbasis madrasah, beberapa remaja yang sudah candu akan *game* lebih memprioritaskan bermain *game* daripada pendidikannya. Pernyataan ini dibenarkan dengan adanya seorang siswa yang ketika ulangan pun dia masih menyempatkan bermain *game online*. Dengan usahanya mencuri-curi waktu untuk bermain *game*, akhirnya dia memenangkan suatu perlombaan bermain *game online* dan menjadi juara satu se-Jatinom.

Untuk siswa yang lain juga sama halnya, meskipun dia memenangkan sebuah *game online* dan menjadi juara satu se-Karanganom, namun dia harus merelakan jam belajar di sekolah menjadi terganggu bahkan dia tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh gurunya saat jam pelajaran berlangsung.

Tak hanya itu, dari pihak SATLANTAS POLRES KLATEN pun turut menggelar “PUBG COMPETITION” hanya dengan biaya registrasi Rp 50.000,- dan hadiah yang tak tanggung-tanggung yaitu sebesar Rp 3.000.000,- untuk juara 1 squad, Rp 2.000.000,- untuk juara 2 squad dan Rp 1.000.000,- untuk juara 3 squad dan semua itu sudah *include* piala serta sertifikat. Hal ini tentunya bisa memicu para pemain *game online* menjadi kecanduan dan yang telah kecanduan akan semakin bersemangat dalam bermain *game online* dan tentunya akan sulit menghilangkan kecanduan yang dialami karena tergiur oleh hadiah yang akan diperoleh ketika mendapatkan *rating* juara satu.

Kasus berikutnya, beberapa pemain *game online* akan memprioritaskan bermain game daripada yang lainnya. Hal ini disebabkan karena ketika seseorang telah bermain game tidak bisa dengan sembarangan dia bisa keluar dari game tersebut, apabila dia memaksakan diri keluar maka akan kalah dan tidak akan “booyah” dalam game FreeFire yang artinya menang. Untuk hal lainnya, beberapa *gamers* juga rela untuk tidak menggunakan uang yang dimiliki untuk jajan tapi untuk membeli paket internet agar bisa terus bermain game online.

Seperti yang dijelaskan diatas, akun yang log in dalam game tersebut ketika telah memiliki banyak char, akan bernilai tinggi, hal ini semakin memicu para pemain game online untuk terus bermain. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh salah seorang *gamers*, karena hanya dengan bermain game, dia bisa mendapatkan uang dengan jumlah yang tidak sedikit.

Sekali lagi tak hanya itu, pemain game online pun memang rasanya sudah tidak mengenal waktu, seperti semacam “hidupku hanya untuk bermain game”, karena peneliti menjumpai disebuah acara rapat pemuda, yang dimana hampir 50% pemuda disitu lebih asyik mabar atau kepanjangan dari main bareng dan tidak mempedulikan dimana dia bermain game online dan kapan dia bermain game online.

Dari beberapa kasus tersebut, *internal locus of control* berperan penting dalam diri remaja, bagaimana kelanjutan kehidupan remaja tersebut, kebanyakan pemain *game online* akan memiliki *locus of control* internal, karena menganggap bahwa semua yang terjadi atas kehendaknya, bukan atas dasar pengaruh dari yang lain.

1.2. Rumusan Masalah

- A. Bagaimana tingkat *internal locus of control* dengan tendensi kecanduan *game online* pada remaja akhir?
- B. Apakah ada hubungan antara *internal locus of control* dengan tendensi kecanduan *game online* pada remaja akhir?

1.3. Tujuan Penelitian

- A. Untuk mengetahui tingkat *internal locus of control* *game online* dengan tendensi kecanduan *game online* pada remaja akhir.
- B. Untuk mengetahui hubungan antara *internal locus of control* dengan tendensi kecanduan *game online* pada remaja akhir.

1.4. Manfaat

- A. Memberikan pengertian kepada para pemain *game online* tentang bagaimana hubungan *game online* dengan kehidupannya.
- B. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, akan dapat memberikan manfaat bagi para pemain, khususnya yang telah candu akan *game online* agar mereka bisa membagi waktu antara bermain *game online* dan waktu yang lainnya
- C. Selain itu, peneliti juga berharap agar orangtua bisa lebih menjaga anak-anaknya dari kecanggihan teknologi yang bisa berubah menjadi negatif akibat keteledoran beberapa pihak yang terkait.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Hubungan Internal locus of control Terhadap Kecanduan Game online Pada Remaja di Desa Ngemplak, Kalikotes, Klaten adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan “Ada Hubungan antara Internal locus of control Dengan Tendensi Kecanduan Game online pada Remaja Akhir”. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar -0,416 dengan $p = 0,008$ pada taraf signifikansi 5%. Karena $p < 0,05$, maka signifikan. Artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara tingkat *locus of control* dengan tendensi kecanduan game. Semakin tinggi *locus of control* pada remaja, maka remaja tersebut akan memiliki tingkat kecanduan game yang rendah, sedangkan jika remaja tersebut memiliki tingkat *locus of* yang rendah, maka akan memiliki tingkat kecanduan game yang tinggi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat *internal locus of control* pada pemain game online di desa ngemplak kalikotes klaten termasuk dalam kategori tinggi.

Serta *internal locus of control* mempunyai hubungan dengan pemain game online karena bagaimana para pemain game online akan bertanggungjawab tergantung pada dirinya sendiri.

B. Saran

1. Bagi subyek

Disarankan agar subyek lebih memunculkan *internal locus of control* yang ada pada dirinya untuk mencegah kecanduan game online. Selain itu juga harus dapat mengontrol dirinya ketika bermain game untuk menghindari bermain game yang berlebihan.

2. Bagi Orangtua

Agar bisa membesarkan anak-anaknya dalam lingkungan yang penuh kehangatan dan demokratis.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang sama, disarankan supaya mempertimbangkan variabel-variabel lain seperti kontrol diri, kecemasan emosi, pola asuh orang tua, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, Muhammad. 2013. Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda.eJurnal Ilmu Komunikasi, Vol 1 940 :177-187

Alfin Riza Masyita. 2016. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain Dota 2 Malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Maret 2015. Profil Pengguna Internet Indonesia 2014.

Azis, Ragil. 2011. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *self-esteem* Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2010). *Reliabilitas dan Validitas: edisi ke-4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Chaplin J.P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. PT. Rajagrafindo persada. Jakarta

Feprinca, Dica. 2012. Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online Defence Of The*

Ancients. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.

Ghufron, M Nur, Rini Risnawati S. 2010. *Teori-teori Psikologi* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan (suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan)* ed 5. Jakarta: Erlangga.

Hurusetiati Destin. (2015). *Hubungan Antara Internal Locus Of Control Dengan Perilaku Bullying pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Delanggu*. Skripsi. Klaten: Universitas Widya Dharma.

Lemmens, S. Jeroen, dkk. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of record first published: 05 Mar 2009.

Pratiwi, Pradipta Christy, dkk.2012. *Perilaku Adiksi Game online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.

Poon, Amy W. 2012. *Computer Game Addiction and Emotional Dependence*. Senior Theses and Projects. Trinity College Digital Respository.

Supratinya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dalam Psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.

Teng, Zhaojun, Yuji Lee, & Yanling Liu. 2014. *Online gaming, Internet Addiction, and Agression in Chinesse Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control*. International Journal of Psychological Studies. Vol 6. No. 2

<https://www.google.com/amp/s/psikologihore.com/>