

**HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DAN *SELF-CONTROL* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAMES* PADA REMAJA AKHIR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

**IKA AMEYLIA  
NPM: 1931080092**



**PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2023**

**HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DAN *SELF-CONTROL* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAMES* PADA REMAJA AKHIR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat  
Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)  
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama**

**Disusun oleh:  
Ika Ameylia  
1931080092**

**Jurusan : Psikologi Islam**

**Pembimbing I : Dr. Suhandi, M.Ag  
Pembimbing II : Intan Islamia, M.Sc**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2023**

## ABSTRACT

### ***THE RELATIONSHIP BETWEEN SENSATION SEEKING AND SELF-CONTROL WITH ONLINE GAME ADDICTION TENDENCIES IN LATE ADOLESCENTS***

***By:***

***Ika Ameylia***

*The tendency for online game addiction is to use a computer or smartphone excessively and continuously which will cause problems in the social, emotional aspects and players cannot control the game. Which makes late adolescents hampered in self-development, especially in the world of education, such as declining academic grades.*

*The population in this study was 459 students. the sampling technique used is purposive sampling. the sample in this study amounted to 93 respondents. Measuring tools used are online game addiction tendencies, sensation seeking scale and self-control scale. The analysis technique used is multiple regression with the help of SPSS version 25 for windows software.*

*The research results can be seen from  $R = 0.822$  and  $F = 93.584$  with a significant level of  $p < 0.001$  and the two independent variables provide an effective contribution (SE) to the dependent variable of 67.5%. The results obtained show that the first hypothesis is accepted, which means that there is a significant relationship between sensation seeking and self-control with the tendency to be addicted to online games in late adolescents. then the value ( $r_{x1-y}$ ) is 0.795  $p < 0.001$  then the effective contribution (SE) is 44.4%, so that there is a positive and significant relationship between sensation seekers and the tendency to be addicted to online games in late adolescents. Then the value ( $r_{x2-y}$ ) = 0.735% with  $p < 0.001$ , an effective score of 23.1% so that there is a positive influence and a significant relationship between self-control and the tendency to be addicted to online games in late adolescents.*

***Keywords : Online game addiction tendencies, Sensation seeking, Self-control***

## ABSTRAK

### HUBUNGAN ANTARA *SENSATION SEEKING* DAN *SELF-CONTROL* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAMES* PADA REMAJA AKHIR

Oleh:

Ika Ameylia

Kecenderungan kecanduan *online games* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game tersebut yang membuat remaja akhir menjadi terhambat dalam pengembangan diri terutama didunia pendidikan seperti nilai akademik menurun.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 459 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 93 responden. Alat ukur yang digunakan adalah kecenderungan kecanduan *online games*, skala *sensation seeking* dan skala *self-control*. teknik analisis yang di gunakan adalah regresi berganda dengan bantuan *software SPSS version 25 for windows*.

Hasil penelitian dapat dilihat dari  $R = 0.822$  dan nilai  $F = 93.584$  dengan taraf signifikan  $p < 0.001$  serta kedua variabel independen memberikan sumbangan efektif (SE) terhadap variabel dependen sebesar 67.5%. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir. Kemudian nilai  $(r_{x1-y}) 0,795$   $p < 0.001$  maka sumbangan efektif (SE) sebesar 44,4%, sehingga terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir. Kemudian nilai  $(r_{x2-y}) = 0.735$  dengan  $p < 0.001$ , sumbang efektif sebesar 23.1% sehingga terdapat pengaruh positif dan hubungan yang signifikan antara *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *Online games* pada remaja akhir.

**Kata kunci :** kecenderungan kecanduan *online games*, *sensation seeking*, *self-control*.

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Ika Ameylia  
Npm: 1931080092  
Program Studi: Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Antara *Sensation Seeking* Dan *Self-Control* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Online Games* Pada Remaja Akhir” merupakan asli karya peneliti dan bukan hasil plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Bandar Lampung, 8 november 2023  
Yang menyatakan



Ika Ameylia  
1931080092



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi:**

**HUBUNGAN ANTARA SENSATION SEEKING DAN SELF-CONTROL DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN ONLINE GAMES PADA REMAJA AKHIR**

**Nama:**

**Ika Amelyia**

**Npm:**

**1931080092**

**Jurusan:**

**Psikologi Islam**

**Fakultas:**

**Ushuludin Dan Studi Agama**

**MENYETUJUI**

Untuk di munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah  
Fakultas Ushuludin Dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Suhandi, M.Ag**

**NIP.197111171997031003**

**Intan Islamia, M.Sc**

**NIP.199303182018012002**

Mengetahui  
**Ketua Prodi Psikologi Islam**

**Drs.M.Nursalim Malay,M.Si**

**NIP.196301011999031001**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **"HUBUNGAN ANTARA SENSATION SEEKING DAN SELF-CONTROL DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN ONLINE GAMES PADA REMAJA AKHIR"** disusun oleh IKA AMEYLIA NPM. 1931080092, Jurusan Psikologi Islam telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama pada hari/tanggal: Rabu, 11 Oktober 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua Sidang : Agung M.Iqbal, M.Ag

Sekretaris : Annisa Fitriani, S.Psi, M.A

Pembahas Utama : Iin Yulianti, M.A

Pembahas I : Dr. Suhandi, M.Ag

Pembahas II : Intan Islamia, M.Sc

**Bandar Lampung, 16 Oktober 2023  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama**



**Dr. Ahmad Isnaeni, M.A**  
NIP. 19740330200003100

## MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: “hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kezholiman yang besar.”

(Q.S Luqman : 13)



## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Segala syukur kuucapkan kepada-Mu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tua ku, bapak Amirullah dan ibu Herlina, yang telah melahirkan, merawat dan membesarkanku penuh cinta kasih, dan banyak pengorbanan yang telah di berikan untukku hingga saat ini, dan selalu mendoakanku setiap waktu, memberiku semangat, dan yang selalu mengharapakan anak-anaknya tumbuh menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat untuk semua orang. Terimakasih yang tak terhingga, semoga Allah senantiasa memberikan kalian umur panjang sehingga aku bisa membahagiakan kalian kelak, dan semoga Allah selalu memberikan kalian kebahagiaan dunia dan akhirat.
2. Kakak tersayang (ajo apen) dan Adik saya tercinta (aura clarissa) yang selalu mendukung dan membantu saya hingga saat ini, serta selalu mendoakan yang terbaik untuk saya.

## **RIWAYAT HIDUP**

Ika Ameylia dilahirkan di Kelurahan Tanjung Ratu, Kecamatan Way Pengubuan, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 27 Mei 2001, anak kedua dari pasangan bapak Amirullah dan ibu Herlina. Riwayat pendidikan formal penulis dimulai pada pendidikan pada Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Ratu Ilir dan lulus pada tahun 2012, setelah lulus Sekolah Dasar kemudian melanjutkan sekolah di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri 1 Lampung Tengah dan lulus pada tahun 2016, kemudian setelah lulus melanjutkan sekolah di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) dan lulus pada tahun 2019, dan kemudian setelah lulus mengikuti pendidikan Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Ushuludin dan Studi Agama, dimulai pada semester 1 pada tahun Akademik 1441 H/2019 hingga saat ini.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh Alhamdulillah,*

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul Hubungan Antara *Sensation seeking* Dan *Self-control* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Online Games* Pada Remaja Akhir. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menjadi pemimpin terbaik di kehidupan umat manusia. Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih tiada hingga kepada :

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D., selaku Rektor UIN Raden Intan
2. Bapak Dr. Ahmad Isnaeni, MA selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama.
3. Bapak Drs. M. Nursalim Malay, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam dan Ibu Annisa Fitriani, S.Psi, MA selaku Sekretaris Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan arahan dan informasi penting perihal skripsi serta membantu mempermudah administrasi yang diperlukan selama skripsian dan juga telah menyetujui skripsi saya untuk di laksanakan sidang munaqosyah.
4. Bapak Dr. Suhandi, S.Ag. M.Ag selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini dengan kesabaran.
5. Ibu Intan Islamia, M.Sc selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk mendampingi peneliti dari awal proses bimbingan sampai dengan selesainya skripsi ini dengan penuh kesabaran dan dedikasi tinggi untuk peneliti.

6. Ibu Citra Wahyuni, M.Si selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan semangat dan arahan dalam permasalahan perkuliahan dari semester awal hingga semester akhir.
7. Bapak dan Ibu Tim Penguji Skripsi yang telah memberikan banyak masukan untuk peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen dan Staff Prodi Psikologi Islam dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
9. Keluarga besarku yang memberikan dukungan penuh, nasihat, dan doa kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Untuk sahabat sahabat saya yang tak bisa saya sebutkan satu-satu yang tak kenal lelah memberikan dukungan dan bantuan serta nasihat untuk saya, tak lupa pula terimakasih untuk setiap canda disaat saya lelah dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman kelas A Psikologi Islam angkatan 2019, terimakasih atas waktu, bantuan, dan kebersamaannya selama masa perkuliahan. Teman-teman seperbimbingan yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama pengerjaan skripsi. Seluruh teman-teman Psikologi Islam angkatan 2019 yang telah membantu dan belajar Bersama selama masa perkuliahan.
12. untuk sekolah MAN 1 Lampung Tengah terutama kepada ibu sinta dan sense yang telah membantu saya menyelesaikan penelitian saya serta adik-adik yang telah membantu mengisi kuesioner.

Peneliti berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadi pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Amin.

*Wassalamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh*

B.Lampung, November 2023

Ika Ameylia

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KEASLIAN PENELITIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Kecenderungan kecanduan <i>Online Games</i> .....	13
1. Pengertian kecenderungan kecanduan <i>online games</i> .....	13
2. Aspek Kecenderungan kecanduan <i>online games</i> ...	15
3. Faktor-factoryang Mempengaruhi Kecenderungan kecanduan <i>online games</i> . .....	16
4. Dampak Perilaku Kecenderungan kecanduan <i>online games</i> .....	17
5. Kecenderungan kecanduan <i>online games</i> Dalam Perspektif Islam .....	20
B. <i>Sensation seeking</i> .....	24
1. Pengertian <i>Sensation seeking</i> .....	24
2. Aspek <i>Sensation seeking</i> .....	26
3. faktor yang mempengaruhi <i>sensation seeking</i> .....	27
C. <i>Self-control</i> .....	28
1. Pengertian <i>Self-control</i> .....	28
2. Aspek <i>Self-control</i> .....	29

D. Hubungan <i>Sensation seeking</i> dan <i>Self-control</i> Dengan Kecenderungan kecanduan <i>Online Games</i> Pada Remaja Akhir .....	31
E. Kerangka berfikir .....	34
F. Hipotesis .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Identifikasi Variabel.....	37
B. Definisi Operasional .....	37
1. Kecenderungan kecanduan <i>Online Games</i> .....	37
2. <i>Sensation seeking</i> .....	37
3. <i>Self-control</i> .....	38
C. Subjek Penelitian .....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	39
3. Teknik Sampling .....	40
D. Metode Pengumpulan Data.....	40
1. Skala Kecenderungan kecanduan <i>Online Games</i> .....	41
2. Skala <i>Sensation seeking</i> .....	41
3. Skala <i>Self-control</i> .....	42
E. Validitas dan Reliabilitas .....	43
1. Validitas .....	43
2. Reliabilitas.....	43
F. Metode Analisis Data .....	44
<b>BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Orientasi Kacah Dan Pelaksanaan Penelitian....	47
1. Orientasi Kacah Penelitian .....	47
2. Persiapan Penelitian .....	47
B. Pelaksanaan Penelitian .....	48
1. Penentuan Subjek Penelitian .....	48
2. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	48
3. Skoring .....	49
4. Karakteristik Responden .....	49
C. Hasil Analisis Data Penelitian .....	51
1. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian .....	51

2. Kategorisasi Skor Variabel Penelitian .....	52
3. Uji Asumsi .....	55
4. Uji Hipotesis .....	60
D. Pembahasan .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. KESIMPULAN .....	69
B. SARAN .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	35
Gambar 4.1 Diagram Pie Chart Berdasarkan Jenis Kelamin ...	49
Gambar 4.2 Diagram Pie Chart Berdasarkan Program Studi...	50
Gambar 4.3 Diagram Pie Chart Berdasarkan Usia .....	50
Gambar 4.4 Diagram Kategorisasi Skor Kecenderungan Kecanduan <i>Online Games</i> .....	53
Gambar 4.5 Diagram Kategorisasi Skor <i>Sensation seeking</i> .....	54
Gambar 4.6 Diagram Kategorisasi Skor <i>Self-control</i> .....	55
Gambar 4.7 Hasil Uji Normalitas 3 Variabel .....	57
Gambar 4.8 Hasil Uji Linearitas Kecenderungan Kecanduan <i>Online Games</i> VS <i>Sensation seeking</i> .....	58
Gambar 4.9 Hasil Uji Linearitas Kecenderungan Kecanduan <i>Online Games</i> VS <i>Self-control</i> .....	58
Gambar 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas Residual VS Predicted .....	60



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Populasi Penelitian MAN 1 Lampung Tengah .....	39
Tabel 3.2 Distribusi Kecenderungan Kecanduan <i>Online Games</i> .....	41
Tabel 3.3 Distribusi <i>Sensation seeking</i> .....	42
Tabel 3.4 Distribusi <i>Self-control</i> .....	43
Tabel 4.1 Deskripsi Data Penelitian .....	51
Tabel 4.2 Norma Kategori Dengan Tiga Kategori (Tinggi Sedang Rendah) .....	52
Tabel 4.3 Kategorisasi Skor Variabel Kecenderungan Kecanduan <i>Online Games</i> .....	52
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Variabel <i>Sensation seeking</i> .....	53
Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Variabel <i>Self-control</i> .....	53
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Asumsi Multikolinieritas.....	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Pertama .....	59
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Kedua Dan Ketiga.....	61
Tabel 4.10 Persamaan Regresi X1,X2, Dan Y.....	62
Tabel 4.11 Sumbangan Efektif Dan Sumbangan Relative Variabel Bebas Dalam Penelitian.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Penelitian.....	76
Lampiran 2 Distribusi Data Penelitian .....	81
Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian .....	87
Lampiran 4 Hasil Uji Asumsi .....	90
Lampiran 5 Hasil Uji Hipotesis Dan Analisis Regresi .....	94
Lampiran 6 Surat Surat Administrasi Selama Penelitian.....	94





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil Survei modern yg dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menurut laporan *we are social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di tanah air per Januari 2022, jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya (APJII, 2022) dan pada Tahun 2021 di masa pandemi covid 19 permainan *online games* sebesar 16,5% (APJII,2021). Situs yang ditawarkan dalam internet relatif majemuk mulai dari *chatting*, *streaming* sampai *online games*. Penelitian dari (fatma Indriani,dkk., (2022) menunjukkan bahwa 51,4% remaja akhir mengalami kecanduan media sosial tingkat rendah dan 48,6% lainnya merupakan pecandu media sosial tingkat tinggi. Saat ini remaja akhir yang bermain *online games* 3,304 didapatkan 7,6 - 9,9% pecandu game. Serta penelitian dari Demetrovis,et. Di Hongaria, menyatakan 3.412 pemain *online games* rata-rata berusia 18-20 tahun didapatkan 3,4% pecandu berat dan 15,2% pecandu menengah (Ratnawati&Putra,(2020).

Menurut Kustiawan (2019) kecenderungan kecanduan *online games* adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain *online games* akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada lainnya. Seseorang yang kecenderungan kecanduan *online games* akan memfokuskan diri pada bermain *online games* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah , pelajaran, dan lainnya.

Menurut Andriani dan Basri (2022) remaja yang cenderung kecanduan *online games* cenderung dihadapi penyusutan prestasi serta motivasi belajar,kenaikan aksi kasar, serta permasalahan sosial semacam penarikan diri dari

pergaulan di dunia nyata sebab lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain permainan *online games*.

Fenomena yang menunjukkan perilaku kecenderungan kecanduan *online games* melalui aspek-aspek di atas banyak ditemukan dalam kehidupan nyata, ini seperti pada kasus yang baru-baru ini terjadi di Indonesia, tepatnya di Semarang, Jawa Tengah (Pemberitaan dari Kompas.com, Kamis tanggal 31/10/2019), sebanyak 8 pelajar di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gundohutomo (Semarang) terindikasi kecenderungan kecanduan *online games*. Fenomena terjadi di kalangan remaja awal, yaitu pada seorang siswa SMP di Mojokerto, seorang anak berinsial DF (15 tahun) menderita hipertensi premier karena tidak kenal waktu dalam bermain game, sehingga dia selalu memukul kepalanya sendiri, (Radarmojokerto,2018). Kasus lainnya yang dijumpai di Pekan Baru, dikutip dari pemberitaan (GoRiau.com/selasa, 15/01/2019),2 orang remaja berusia pelajar ditangkap polisi dikarenakan telah melakukan tindakan kriminal yaitu menjambret *handphone* ibu-ibu, kedua remaja mengaku bahwa setelah menjambret *handphone* tersebut akan dijual di situs *online* dan hasil dari penjualan akan digunakan untuk membeli *Diamond* serta membeli kouta. Penelitian Eka Erawati, (2022) adalah selama masa pandemic covid 19 banyak siswa mengalami permasalahan prokrastinasi akademik diakibatkan kecenderungan kecanduan *online games*.

Menurut Novrialdy (2019) kecenderungan kecanduan *online games* ditandai dengan bermain *online games* secara berlebihan yang dijadikan sebagai tempat melarikan diri dari realitas kehidupan, kurang tertarik terhadap kegiatan lain selain bermain *online game*.

Penelitian menurut Helman, Schoenmakers, Nordstrom & Holt (2018) menyatakan bahwa Individu yang kecenderungan kecanduan *online games* lebih menyibukkan diri dengan memikirkan bermain *Online Games* dan memiliki kemauan ingin sekali bermain *Online Games* tersebut

(*craving*) dan menimbulkan keadaan tidak nyaman baik secara fisik maupun emosional dan gejala tersebut dapat teratasi jika kembali bermain *online games*. Penelitian Menurut King, Herd dan Delfabbro (2018) menyebutkan bahwa pemain game (*players*) cenderung memiliki motivasi tujuan yang kompleks. Hal ini termasuk dalam mengejar berbagai hadiah (*rewards*) seperti aitem status, eksplorasi. Ketika *rewards* yang di dapatkan berkembang maka seiring waktu kebutuhan pemain akan meningkat dan individu akan merasa puas.

Berdasarkan *World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecenderungan kecanduan *online games* sekadar gangguan mental yang di masukkan kedalam internasional *Classification Of Diseases* (ICD-11). Situasi ini di tandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatkan utama yang di berikan kepada game lebih dari kegiatan lain artinya individu yang mengalami kecenderungan kecanduan *online games* akibatnya tidak mampu mengutamakan hal yang seharusnya di prioritaskan seperti hal hal yang positif. Prilaku bermain *Online games* terus menerus dilakukan mengulang atau menjadi kebiasaan maka jalur dopamine didalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan, yang akhirnya akan memperkuat system reaktif dan membuat system reflektif melemah sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan sulit dalam mengendalikan *control* dirinya (Lutfiyawati,2018). Namun, DSM-5 menyebutkan suatu jenis kecenderungan kecanduan *online games* (yang hanya terkait permainan online) yang disebut gangguan internet *Gaming* internet gaming disorder (IGD) “penggunaan internet yang persisten dan rekuren untuk terlibat dalam permainan, seringnya dengan pemain lain menyebabkan gangguan atau distress yang signifikan secara klinis yang ditunjukan oleh lima atau lebih hal berikut dalam periode 12 bulan.Tetapi yg terjadi waktu ini, *online games* banyak digunakan secara hiperbola dan dipakai menjadi pusat buat melarikan diri menurut keadaan yang sebenarnya di dalam kehidupan yakni *online games* (Hussain

&Griffiths, 2009). *Online games* memang bermanfaat positif jika untuk hiburan tetapi bukan untuk kebutuhan setiap waktu. kecenderungan kecanduan *online games* bisa menaruh pengaruh tidak baik terhadap remaja Sehingga diharapkan upaya agar remaja bisa terhindar dari kecenderungan kecanduan *online games*.

Menurut *Havighurst* (dalam Santrock, 2018) Pada tahap remaja berada pada tahun terakhir SMA dan berlanjut sampai dengan mencapai identitas personal, peran sosial, sistem nilai, dan tujuan hidup. Remaja akhir pada tahap ini fokus pada tugas perkembangan mempersiapkan pernikahan dan kehidupan keluarga, mempersiapkan karir ekonomi, mengembangkan sistem nilai dan etika sebagai pedoman bertingkah laku dan mengembangkan ideologi, mempunyai kemampuan dan kemauan bertingkah laku social dan bertanggung jawab.

Lemmens, Velkenburg, Peter (2009) mengutarakan beberapa faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games* yaitu: *sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety dan trait anxiety*. (Lo dkk 2005) menyatakan dua faktor lainnya yang serta mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games*. Faktor tersebut ialah *physical interpersonal relationships* (Relasi Interpersonal Fisik) dan kecemasan sosial. Berdasarkan penjelasan faktor faktor di atas yang dapat mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games* adalah dari faktor *sensation seeking* (mencari sensasi). *sensation seeking* adalah kecenderungan untuk mencari aktifitas yang mendebarkan dan menarik, untuk mencari resiko dan untuk menghindar dari kejenuhan atau kebosanan (Larsen & Buss 2005).

Berikut beberapa penelitian yang di lakukan oleh (Ririn Alham Ramadhani 2020) terdapat relevan antara *sensation seeking* (mencari sensasi) dengan kecenderungan kecanduan *online games* (*online games*) artinya semakin tinggi *sensation seeking* maka kecenderungan kecanduan

*online games* pada mahasiswa akan semakin tinggi jadi tingkat kecenderungan kecanduan *online games* di padang di kategorikan tinggi. Penelitian selanjunya menurut (Yusuf Sumomulyono 2019) hasil penelitian ini adalah ada hubungan positif dan relevan antara pencari sensasi dengan kecenderungan kecanduan *online games*.

Faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games* selain ada *sensation seeking* juga ada *self-control*, faktor yang meliputi kurangnya kontrol diri dalam bermain *games*, beberapa penelitian mengenai *self-control* (kontrol diri). Kontrol diri sangat berpengaruh di dalam diri individu dalam melakukan sesuatu (Ghufron 2014) jadi jika individu memiliki kontrol diri yang baik maka individu tersebut akan bisa mampu mengatasi dirinya agar pandai dalam mengontrol prilakunya dan mampu menunda apa yang dia inginkan yang semata mata itu tidak lah bermanfaat. Menurut Tresna Ayu Puspita (2018) mengungkapkan individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi ia akan menggunakan internet dengan bermain *games* secara sehat dan pandai dalam mengontrol diri dan waktu serta akan melakukan keperluan itu dengan sementara bukan untuk kebutuhan setiap hari hingga berlebihan dan tidak mengingat waktu untuk bermain *online games* dan berdampak menjadi kecenderungan kecanduan *online games*.

Penelitian yang di lakukan oleh (Mutiah Lailan Nur 2018) adalah ada hubungan negative yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada siswa, artinya semakin baik kontrol diri siswa maka semakin kecil kemungkinan siswa mengalami kecenderungan kecanduan *online games*, pada sebaliknya, semakin buruk kontrol diri semakin tinggi kemungkinan mengalami kecenderungan kecanduan *online games*. Selanjutnya penelitian dari Dwi Karlina Rahmayani (2021) adalah terdapat pengaruh negative signifikan kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja artinya semakin meningkat kontrol diri semakin menurun

kecenderungan kecanduan *online games*, sebaliknya jika semakin menurun kontrol dirinya semakin meningkat kecenderungan kecanduan *online games*.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap lima siswa MAN 1 Lampung Tengah dapat disimpulkan dimana siswa yang pertama dan kedua mengatakan bahwa mereka mengaku bosan dengan kegiatan yang dijalani pada saat ini, dan ingin mencoba sesuatu yang baru untuk mendapatkan hal-hal yang lebih menantang yaitu dengan bermain *online games*. Berikutnya wawancara dengan siswa ketiga dan keempat responden mengaku tidak bisa mengontrol diri mereka untuk berhenti agar tidak bermain *online games* yang mengakibatkan mereka mengalami kecenderungan kecanduan *online games*. Dan yang terakhir wawancara yang dilakukan dengan siswa kelima ia mengatakan bahwa kehidupan sehari-hari ia menjumpai orang-orang yang sedang asyik bermain *online games* dan mengabaikan sekelilingnya dan hanya fokus ke layar ponselnya. Tidak jarang juga ia melihat para pemain *games* ini bermain dengan duduk sendiri dan menggunakan *headset* sehingga ia dapat berfokus tanpa ada yang mengganggunya.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan pada siswa-siswa remaja akhir di MAN 1 Lampung Tengah, peneliti melihat ada siswa yang duduk sendiri di kursi di belakang kelas, siswa laki-laki tersebut tidak ikut main bersama dengan teman-temannya, siswa tersebut juga menggunakan *headset*, peneliti juga melihat adanya siswa yang bermain *online games* sambil berjalan menuruni anak tangga pada jam istirahat, hal ini sungguh sangat membahayakan siswa tersebut, lalu peneliti juga melihat adanya siswa yang bermain *games* ditengah kegiatan belajar mengajar hal ini dilihat dari layar ponsel siswa tersebut.

Dengan kondisi yang dialami remaja pada usia remaja akhir ini, maka kecenderungan kecanduan *online games* tentu sangat besar dan permasalahannya adalah pelajar yang

mengalami kecenderungan kecanduan *online games* akan menjadi terhambat dalam pengembangan diri terutama di dunia pendidikan seperti nilai akademik menurun. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan *Sensation seeking* dan *Self-control* Dengan Kecenderungan kecanduan *online games* Pada Remaja Akhir”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada hubungan antara *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir?
2. Apakah ada hubungan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir?
3. Apakah ada hubungan antara *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.
2. Untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir?
3. Untuk mengetahui hubungan antara *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir?

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis  
Dapat memberikan kerjasama dalam bentuk pengembangan teori terkait dengan psikologi pada khususnya psikologi sosial, psikologi lingkungan, psikologi klinis, psikologi pendidikan dan psikologi

perkembangan tentang kecenderungan kecanduan *online games* yang dapat di alami oleh individu ataupun remaja serta *sensation seeking* (pencari sensasi) dan *self-control* (kontrol diri) yang harus di miliki individu tersebut.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi remaja

Berharap dapat membantu remaja dalam memahami dan mengenal kemampuan yang di miliki dirinya sehingga mampu mengatasi masalah serta dapat mengendalikan dari kecenderungan kecanduan *online games* yang di alami.

### b. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua yang memiliki anak agar tidak mengalami kecenderungan kecanduan *online games*.

### c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih mengontrol siswa agar tidak mengalami kecenderungan kecanduan *online games* dan lebih baik dalam mengontrol siswa.

### d. Peneliti selanjutnya

Dapat menjadi bahan pertimbangan dan sumber data bagi peneliti selanjutnya guna meningkatkan pengetahuan seputar kecenderungan kecanduan *online games* pada kalangan yang ingin diteliti di masa depan.

## E. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas terkait topik kecenderungan kecanduan *online games*, beberapa diantaranya yaitu:

1. Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Dheri Hermawan pada tahun 2021 yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Dalam Bermain *Online games* Di Era Digital”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana cara yang dilakukan orang tua dalam mencegah anak-anaknya kecanduan bermain *online games*. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu pada variabel terikat berupa kecenderungan kecanduan *online games*, sedangkan perbedaan yang terletak pada keduanya yaitu pada subjek penelitian dimana penelitian yang dilakukan oleh Dheri Hermawan bersubjek pada orang tua angkat sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti bersubjek pada remaja akhir yang mengalami kecenderungan kecanduan *online games*.
2. Pada penelitian yang kedua dilakukan oleh Erna Fitriatun pada tahun 2021 yang berjudul “Kecenderungan kecanduan *online games* pada Masa Pandemi Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa” penelitian ini membahas tentang mahasiswa yang cenderung kecanduan *online games* sehingga ditengah raih prestasi belajarnya semakin menurun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu pada kecenderungan kecenderungan kecanduan *online games* , sedangkan perbedaan yang terletak pada penelitian ini yaitu permasalahan yang diteliti dimana penelitian ini menitikberatkan pada kecenderungan kecanduan *online games* mengakibatkan turun nya prestasi mahasiswa di masa pandemi, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang menjadi pokok permasalahan utama yaitu bagaimana *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.

3. Pada penelitian yang ketiga di lakukan oleh Annasaul Putri, Yuninda Tria Ningsih pada tahun 2020 yang berjudul “Hubungan Antara Kesenian Dengan Kecenderungan kecanduan *online games* Pada Mahasiswa Yang Bermain *Online games* X Di Kota Padang” penelitian ini membahas mengenai mahasiswa kelas X di kota padang yang kesepian dan mengalami kecenderungan kecanduan *online games*, sedangkan perbedaan dalam penelitian yaitu permasalahan yang diteliti dimana penelitian ini menitikberatkan pada hubungan antara kesepian dengan kecenderungan kecanduan *online games* sedangkan pada penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang menjadi pokok permasalahan utama yaitu bagaimana pencarian sensasi dan pengontrolan diri dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir hingga mengakibatkan pengembangan diri terutama didunia pendidikan dengan nilai akademik yang menurun.
4. Pada penelitian yang keempat di lakukan oleh Arnia Sari pada tahun 2021 yang berjudul “Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari *Sensation seeking* Pada Siswa SMA di Yogyakarta” penelitian ini membahas mengenai siswa SMA Yogyakarta yang mengalami kecanduan *smartphone*, sedangkan perbedaan dalam penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang menjadi pokok permasalahan utama yaitu bagaimana *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.
5. Pada penelitian yang kelima di lakukan oleh Zenatul Huda pada tahun 2021 yang berjudul “ Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan kecanduan *online games* Pada Remaja SMA X” penelitian ini membahas mengenai remaja SMA X yang tidak mampu mengontrol dirinya dan mengalami

kecenderungan kecanduan *online games*. sedangkan perbedaan dalam penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang menjadi pokok permasalahan utama yaitu bagaimana *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.





## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kecenderungan kecanduan *online games*

##### 1. Pengertian kecenderungan kecanduan *online games*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecenderungan kecanduan *online games* adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game tersebut. Menurut Weinstein (2010), kecenderungan kecanduan *online games* adalah menggunakan *online games* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *online games* akan menggunakan *online games* secara terus menerus, mengasingkan diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *online games* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Menurut Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecenderungan kecanduan *online games* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *online games* dan menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecenderungan kecanduan *online games* adalah keterkaitan dengan *online games*. Ketika tidak memainkan *online games* pemain akan memikirkan tentang *games* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain *games*. Orang yang kecenderungan kecanduan *online games* akan fokus pada *games* dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *online games* menjadi prioritas yang diutamakan. Sedangkan

menurut Charlton dan Danforth (2007), kecenderungan kecanduan *online games* adalah penggunaan game secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain game.

Menurut (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *games* dan seolah olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Kecenderungan kecanduan *online games* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder (Angela, 2013). Jadi, kecenderungan kecanduan *online games* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *online games* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecenderungan kecanduan *online games* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan *online games* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecenderungan kecanduan *online games* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *games* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van

Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condrón, & Belland, 2005)

Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *online games* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *online games* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecenderungan kecanduan *online games* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain.

Berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kecanduan *online games* adalah menggunakan *online games* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengasingkan diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *online games* dan tidak bisa mengendalikan dirinya.

## **2. Aspek Kecenderungan kecanduan *online games***

Aspek kecenderungan kecanduan *online games* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecenderungan kecanduan *online games* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecenderungan kecanduan *online games*, yakni ciri khas, toleransi, suasana hati, penarikan diri, pengulangan, konflik, masalah. Lemmens, Velkenburg, Peter (2009). Masing-masing penjelasan aspek kecenderungan kecanduan *online games* adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri khas, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

- 2) Toleransi, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- 3) Suasana hati, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- 4) Penarikan diri, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *games* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- 5) Pengulangan, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- 6) Konflik, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
- 7) Masalah, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan control.

### 3. Faktor-Faktor Kecenderungan kecanduan *online games*

Menurut Lemmens, Velkenburg, Peter (2009) menyatakan bahwa ada enam faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games*, yakni :

- 1) *Sensation seeking* (pencari sensasi) meskipun pencari sensasi mungkin menemukan diri mereka dalam mengambil resiko yang lebih tinggi untuk mengembangkan ketergantungan pada *online games*.
- 2) *Self-control* (kontrol diri) Ng dan Wiemer-Hastings menyatakan bahwa karena *gamers* dapat dengan mudah terserap dalam bermain, perilaku mereka dapat menyebabkan hilangnya kontrol waktu.
- 3) *Agression* (agresif) Lemmens et al melaporkan bahwa remaja laki laki yang bermain game secara berlebihan lebih tertarik pada video game kekerasan daripada yang non kekerasan.
- 4) *Neorotisme* adalah sifat yang menunjukkan seseorang memiliki kecenderungan cemas secara keseluruhan dan kecenderungan untuk khawatir.
- 5) *State anxiety* kecemasan keadaan sementara
- 6) *Trait anxiety* kualitas kecemasan sifat yang lebih umum dan bertahan lama.

#### 4. **Dampak Kecenderungan kecanduan *online games***

Mencari kawan baru di dunia maya dapat meningkatkan *Online games* dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *Online games* dapat menyebabkan kecanduan bermain *Online games*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para gamers mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku

ingin mengulanginya secara terus menerus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Aditia Rivian,(2018) Dampak negatif dari bermain *online games* antara lain ialah:

- a. sering bolos sekolah supaya bisa bermain *online games* di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecenderungan kecanduan *online games* akan menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *online games* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah, hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu peringkat kelas yang rendah.
- b. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untu membeli *diamond*, *voucher online games* dan membayar rental komputer di warnet.
- c. Dapat menurunkan kesehatan karena pengguna hanya sibuk bermain *online games* dan jarang berolahraga meskipun terdapat mata pelajaran olahraga disekolah hingga jam makan berkurang.
- d. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
- e. Dapat membuat pengguna lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- f. Dapat membuat pengguna tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *online games*.
- g. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- h. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main *online games*.

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain *online games* ini, diantaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam

permainan *online games*, lupa akan waktu secara percuma, muncul karakter kurang sosial dengan sesama teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain *online games*.

Adapun dampak positif dari bermain *online games* antara lain:

- a. Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *online games*.
- b. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol disekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer diwarnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu computer, kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- c. Cepat menyelesaikan masalah (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah atau level dalam bermain *online games* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut peserta didik dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d. Meningkatkan konsentrasi.
- e. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- f. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
- g. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- h. Mendapat teman baru.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *online games* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers* (pemain game), dengan bermain game dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, dapat menghilangkan stres sejenak setelah bekerja atau belajar dalam keseharian, dapat kemampuan membaca.

## 5. Kecenderungan kecanduan *online games* dalam Perspektif Islam

Kecenderungan kecanduan *online games* yang telah terjadi di zaman sekarang ini yang membuat semua kalangan baik muda maupun usia tua menghabiskan waktu dengan bermain *games* dan menganggap *games* adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah, sehingga membuat para pemain *games* melupakan kewajibannya sebagai umat muslim untuk beribadah dikarenakan pemain hanya fokus terhadap *games* yang dimainkan. Menurut Al-Imam Abul Fida Isma‘il Ibnu Kasir Ad-Dimayqi, dalam Tafsir Ibnu Kasir, hukum asal dari game komputer atau *online games* adalah boleh. Hal itu sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بَأْحَةٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)" (Imam As Suyuthi, dalam *al Asyba' wan Nadhoir*: 43)

*Games* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya (Majmu Fatawwa). Tujuan dasar dari diciptakannya *online games* adalah sebagai media untuk menghilangkan penat yang dialami, namun seiring berjalannya waktu *online games* telah mengakibatkan kecanduan pada hampir semua pemainnya. Kecanduan akan *online games* ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu (Budhi), 2018).

(Young,(2009) berpendapat bahwa penggunaan internet secara negatif, dalam hal ini penggunaan *online games* yang melebihi batas waktu yang wajar dikarenakan tidak adanya sosok yang memonitor serta membatasi apa yang dilakukan individu atau peserta didik tersebut selama mereka bermain *online games*, oleh karena itu dibutuhkan kemampuan dari dalam diri individu tersebut untuk mengatur dan mengontrol perilaku mereka (*self-control*) dalam bermain *online games*.

Menurut (Zulkarnain,(2002), *Self-control* (Mujahadah Al-Nafs) adalah perjuangan sungguh-sungguh atau jihad melawan ego atau nafsu pribadi. Perjuangan ini dilakukan karena nafsu diri memiliki kecenderungan untuk mencari berbagai kesenangan, tidak peduli terhadap hak-hak yang harus ditunaikan, serta mengabaikan kewajiban-kewajiban seperti belajar, beribadah dan lain-lainya.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain game. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis game yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.

Dalam Al-Quran Allah berfirman:  
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ  
عَلَيْهَا مَلَكَةٌ غُلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا  
يُؤْمَرُونَ

“*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu*”.  
[QS. Al-Tahrim (66): 6]

Dalam Islam kita dianjurkan untuk mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif serta menjauhi perkara yang sia-sia dan terdapat kemudharatan di dalamnya. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda,

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَنْفَعُهُ

*“Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya. (HR. Ahmad dan Tirmidzi).*

Dalam Tafsir Jalalain, Allah Ta’ala bersumpah dalam Al-Quran dengan menggunakan waktu beberapa kali dan beberapa surat Al-Quran. Misalnya “*wal-ashri*” (demi masa), “*wad-dhuha*” (demi waktu dhuha), “*wal- lail*” (demi waktu malam) dan lain-lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa waktu ini sangat penting dan kita harus menyadari betul hal ini, sedangkan manusia secara umum lalai akan hal ini (Zulkarnain, 2002). Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda,

الْوَقْتُ سَيْفٌ فَإِنْ لَمْ تَقْطَعْهُ قَطَعَكَ، وَنَفْسُكَ إِنْ أَشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا  
اشْتَغَلَّتْكَ بِالْبَاطِلِ

*“Waktu ibarat pedang, jika engkau tidak menebasnya maka ialah yang akan menebasmu. Dan jiwamu jika tidak kau sibukkan di dalam kebenaran maka ia akan menyibukkanmu dalam kebatilan ”*  
*(Dinukil oleh Al-Imam Ibnul Qoyyim rahimahullah dalam kitabnya Al-Jawaab Al-Kaafi hal 109 dan Madaarijus Saalikiin 3/129).*

Kiranya kita sebagai manusia yang telah ditahkan oleh Allah swt sebagai seorang khalifah di muka bumi ini, sudah selayaknya kita harus memanfaatkan waktu dg sebaik baiknya agar kita

tidak lupa akan status yg di amanahkan oleh Allah SWT kepada kita. Ada 2 kategori manusia yaitu :

1. Manusia yang mengolah waktu yaitu manusia yang bisa mengisi waktunya dengan baik sehingga selalu bisa menjalankan kewajibannya dengan sempurna dan tidak ada waktu yang terbuang untuk hal yang tidak bermanfaat.

2. Orang yang diolah waktu yaitu Orang yang yang Membiarkan waktu terbuang sia-sia dengan anggapan esok masih ada waktu, ini merupakan salah satu tanda tidak memahami pentingnya waktu, padahal waktu dan kesempatan tidak pernah datang untuk kedua kalinya. Bahkan Rasulullah SAW bersabda,

نِعْمَتَانِ مَعْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

*"Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang". (HR Al-Bukhari No. 6412)*

Ibnu Bathol mengatakan, “seseorang tidaklah dikatakan memiliki waktu luang hingga badannya juga sehat. Barang siapa yang memiliki dua nikmat (yaitu waktu senggang dan nikmat sehat), hendaklah ia bersemangat, jangan sampai ia tertipu dengan meninggalkan syukur pada Allah swt atas nikmat yang diberikan. Bersyukur adalah dengan melaksanakan setiap larangan Allah.

Ibnu Jauzi mengatakan, “terkadang manusia berada dalam kondisi sehat, namun ia tidak memiliki waktu luang karena sibuk dengan urusan dunianya. Dan terkadang pula seseorang memiliki waktu luang, namun ia dalam kondisi tidak sehat. Apabila terkumpul pada manusia waktu luang dan nikmat

sehat, sungguh akan datang rasa malas dalam melakukan amalan ketaatan. Itulah manusia yang telah tertipu (terpedaya). Jadi dapat disimpulkan jika kita diberi waktu luang dan nikmat sehat maka gunakan waktu dan nikmat sehat itu dengan hal-hal yang bermanfaat dan jangan dipergunakan hanya untuk kesenangan seperti bermain *online games*.

Fenomena tingginya tingkat intensitas bermain *online games* dapat dirasakan oleh siapapun, terutama pada kalangan remaja. Menurut Lemmens (2009), remaja akhir akan tertarik untuk bermain *online games* karena rasa penasaran terhadap persaingan dalam *games* tersebut yang membuat remaja tersebut merasa tertantang. Kita bisa melihat kondisi diri kita, ketika kita sedang ada waktu luang. Kita justru menghabiskan waktu tersebut untuk hal-hal yang tidak ada manfaatnya, baik manfaat untuk kehidupan di dunia, lebih-lebih manfaat untuk kehidupan kita di akhirat kelak. Kita justru menghabiskan waktu untuk bermain game sehari-hari, atau nonton serial film, atau mengecek timeline facebook dari ujung atas sampai ujung bawah dilihat dan dibaca satu-satu padahal tidak ada manfaatnya.

## **B. *Sensation seeking***

### **1. Pengertian *Sensation seeking***

Pengertian dari *sensation seeking* pertama kali dikemukakan dalam *Sensation seeking Scale* (SSS). Zuckerman (1994) dalam Zuckerman (2001) dalam buku pertama Zuckerman, definisi yang diberikan adalah *sensation seeking* adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan untuk sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru, dan kompleks serta kemauan untuk mendapatkan resiko fisik dan sosial untuk mendapatkan pengalaman tersebut. Dua jenis

resiko ditambahkan karena hasil dari kategori penilaian faktor analisis (Horvath & Zuckerman dalam Zuckerman, 2001). Sebagai contoh, jika seseorang menyetir sangat cepat setelah minum berat dan melibatkannya dalam kecelakaan yang dapat menyebabkan kematian atau luka berat (resiko fisik), atau dapat diekspos dalam koran dan dilihat semua orang (resiko sosial). *Sensation* juga diartikan sebagai proses merasakan atau menghayati. *Seeking* dalam bahasa Inggris berasal dari kata *seek* yang berarti proses mencari. Bila diartikan secara harfiah, *sensation seeking* berarti proses mencari, merasakan atau menghayati suatu sensasi yang timbul apabila terdapat rangsangan yang membangkitkan satu reseptor (Atfianah, 2013).

Sedangkan (Halonen dan Santrock, 2019) menuliskan bahwa *sensation seeking* adalah bentuk kepribadian yang ditandai dengan perilaku yang dimotivasi oleh kebutuhan pada suatu yang berbeda, baru dan sensasi pengalaman yang lengkap. Zuckerman (dalam Larsen & Buss, 2009) *sensation seeking* adalah kecenderungan untuk mencari kegiatan yang mendebarkan dan menyenangkan untuk mengambil resiko dan menghindari kebosanan. Ia juga mengungkapkan bahwa tidak semua orang merasakan suatu tekanan yang sama jika berada dalam kondisi tidak adanya *stimulus sensoris*. Zuckerman percaya bahwa setiap orang memiliki kebutuhan utama yang tinggi pada sensasi karena mereka kurang dapat menerima atau memaklumi suatu kekurangan atau kehilangan (*deprivation*). Zuckerman menyebut hal tersebut sebagai *sensation seeking* karena pencarian yang terus menerus terhadap suatu rangsangan, tidak hanya dalam penelitian *sensory deprivation* saja tetapi dalam keseharian di sepanjang kehidupan.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa *sensation seeking* merupakan suatu bentuk kepribadian yang cenderung untuk melakukan aktifitas yang mendebarkan dan menarik, untuk mencari resiko dan untuk menghindari dari kejenuhan atau kebosanan hal ini ditandai dari perilaku yang lebih termotivasi untuk terlibat dalam perilaku yang berbahaya, perilaku yang memiliki resiko berbahaya yang tinggi.

## 2. Aspek-aspek *Sensation seeking*

Menurut Zuckerman dalam Zuckerman (2001) ditahun 1971 4 subskala telah digunakan. Keputusan ini didasarkan pada analisis faktor pada set item yang berbeda

### a. Pencarian gairah dalam petualangan

Menunjukkan kepuasan untuk terlibat dalam olahraga atau aktivitas yang mengandung resiko lainnya yang menyediakan sensasi tidak biasa dalam kecepatan atau gravitasi, seperti *games*, scuba diving, parasut, atau berski. Sebagian besar itemnya mengekspresikan sebagai intensi (“Saya akan...”) daripada laporan dari pengalaman yang mengakomodasi fakta bahwa aktivitas itu tidak biasa. Item yang menunjukkan faktor tersebut adalah “Saya terkadang suka melakukan hal yang sedikit menakutkan”.

### b. Pencarian pengalaman baru

Melibatkan pencarian sensasi dan pengalaman melalui pikiran dan alat indera, sebagaimana menikmati musik, bahkan juga obat-obatan, seni, dan travel dan melalui *social nonconformity* yang berasosiasi dengan

kelompok pada masyarakat konvensional (contoh, pekerja seni, homoseksual, dll).

c. Perilaku tanpa ikatan

Menjelaskan pencarian sensasi melalui minum-minum, berpesta, berjudi, dan aktivitas seksual. Item pada skala ini mengindikasikan pencarian stimulasi melalui orang lain, mereka mengekspresikan kebutuhan untuk keberagaman dalam kehidupan sosial dan pencarian hedonistic lainnya. Item yang menjelaskan faktornya adalah “saya menginginkan pengalaman yang baru dan menarik meskipun itu tidak konvensional dan cenderung ilegal”.

d. Mudah merasa bosan

Item dalam mengindikasikan tidak ada toleransi dalam pengalaman yang diulang dalam bentuk apapun, termasuk kerja rutin dan orang sekitar yang membosankan. Item yang mengekspresikan sikap ini adalah “dosa dalam lingkungan sosial adalah dengan menjadi bosan”.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Sensation seeking*

Zuckerman (2001) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi *sensation seeking*:

a. *Socio-Demographic*

Dalam beberapa temuan penelitian yang dilakukan menggunakan *Sensation seeking Scale* (SSS) ditemukan bahwa adanya perbedaan yang terjadi pada beberapa negara. Contohnya, pada siswa Asia memiliki nilai yang rendah dibandingkan pada siswa di daerah Barat (Zuckerman dalam Zuckerman, 2001). Analisa lainnya

menunjukkan anak muda Australia, Amerika, dan Kanada memiliki nilai *sensation seeking* yang tinggi terhadap anak muda di Spanyol. Perbedaan terbesar berdasarkan faktor demografi ditemukan dalam usia dan jenis kelamin. Zuckerman dalam Zuckerman (2001) menyimpulkan bahwa *sensation seeking* itu lebih tinggi pada laki-laki daripada perempuan. *Sensation seeking* muncul pada usia 9 dan 16 tahun serta mencapai puncaknya pada usia awal 20-an.

b. Faktor Biologi

Pada orang yang memiliki nilai *sensation seeking* yang tinggi mereka memiliki level yang tinggi pada hormon testosteron, dan yang memiliki nilai yang rendah memiliki level yang sedang dengan hormon ini.

## C. *Self-control*

### 1. Pengertian *Self-control*

Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) mengatakan bahwa *self-control* adalah kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti moral, nilai, dan aturan masyarakat agar mengarah pada perilaku positif, dan menurut Chaplin (dalam Putri, dkk, 2017) *self-control* adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impuls.

Muraven & Baumeister (2000) menjelaskan bahwa *self-control* adalah kemampuan untuk mengontrol diri sendiri. *Self-control* terjadi ketika seseorang dapat merubah cara bagaimana seharusnya individu itu berperilaku, berpikir, merasa, atau kebiasaan. Sementara itu Borba (2008) menjelaskan *self-control* adalah

kemampuan tubuh dan pikiran untuk melakukan yang semestinya dilakukan. Lebih lanjut Borba menjelaskan bahwa *self-control* yang berperan untuk mengambil pilihan yang tepat ketika individu dihadapkan kepada godaan, walaupun pada saat itu muncul ide buruk yang menggoda untuk melakukannya. Goldfried & Merbaum, 1973 (dalam Yuniar, 2011) mengemukakan *self-control* adalah proses dimana seorang individu menjadi pihak utama membentuk, mengarahkan dan mengatur perilaku yang akhirnya diarahkan kepada konsekuensi positif.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa *self-control* adalah kemampuan seseorang untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu agar mengarah pada perilaku positif.

## 2. Aspek-Aspek *Self-control*

Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) menyebutkan bahwa *self-control* terdiri dari lima aspek utama, yaitu:

- a. Kedisiplinan diri, hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri, yang artinya individu dapat memfokuskan diri dalam melakukan setiap tugas dan pekerjaan. Individu dengan *self-discipline* dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.
- b. Aksi yang tidak impulsif, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong non impulsive mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.

- c. Pola hidup sehat, yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Selain itu, individu dengan pola hidup sehat juga lebih mengutamakan segala sesuatu yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.
- d. Etika dalam mengerjakan sesuatu, yaitu berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal diluar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan *work ethic* mampu memberikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.
- e. Keandalan, yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 aspek *self-control* yaitu: 1) Kedisiplinan diri, yaitu kemampuan individu untuk tetap disiplin dalam mengerjakan tugas 2) aksi yang tidak impulsif, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan, 3) pola hidup sehat, yaitu menjalankan hidup dengan pola yang sehat tanpa melakukan hal yang dapat merusak fisik dan psikis. 4) etika dalam pengerjaan, yaitu penilaian individu terhadap regulasi dirinya dalam menyelesaikan tugasnya, dan 5) keandalan, yaitu

kemampuan individu untuk merancang masa depan atau memiliki sebuah pencapaian tertentu dimasa depan.

#### **D. Hubungan *Sensation seeking* dan *Self-control* Dengan Kecenderungan kecanduan *online games* Pada Remaja Akhir**

Masa remaja menurut Mappiare (1982) berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah masa remaja awal, dan usia 17/18 sampai dengan 21/22 tahun adalah masa remaja akhir. Hurlock (1980) mengatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dan WHO menetapkan batas usia 10-20 tahun sebagai batasan usia remaja. WHO membagi kurun usia tersebut dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 dan remaja akhir 15-20 (Sarwono, 2015). Sedangkan menurut Rumini dan Sundari (2019), kurun waktu masa remaja yaitu remaja awal 12-16 tahun dan remaja akhir 17-22 tahun. Terjadinya berbagai perubahan dan pencarian identitas tersebut. menjadikan masa remaja menjadi puncak meningkatnya pengambilan resiko demi mencari pengalaman-pengalaman baru yang menyenangkan serta memberikan sensasi yang akan terus dilakukan yang dimunculkan dengan tingginya penggunaan *smartphone* hingga menimbulkan *smartphone addiction* (Azizah,2019). Situasi mencari pengalaman-pengalaman baru dan mencari sensasi yang menyenangkan dalam hal ini disebut *sensation seeking*.

Menurut Novrialdy (2019) mengungkapkan bahwa kecenderungan kecanduan *online games* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *online games* yang menghabiskan banyak waktu serta

dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol diri atau mengendalikannya.

Menurut penelitian Pamula Adi Bijak Mulia Adi (2019) tentang pengaruh *self-control*, *sensation seeking* dan demografi terhadap *online games addiction*) yang merupakan *self-control*, *sensation seeking*, demografi adalah faktor dari kecanduan *online games* dan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama dari *self-control*, *sensation seeking* terhadap kecanduan *online games*.

Bagadasarov dkk, (2010) mengungkapkan bahwa *Sensation seeking* tidak hanya melibatkan perilaku yang beresiko tetapi juga melibatkan pemilihan atau konsumsi media teknologi serta *sensation seeking* adalah hal yang sangat beresiko bagi setiap individu apalagi pengalaman baru dan tantangan yang dipilih seperti memainkan sebuah *online games* yang sewaktu waktu jika terus dimainkan akan membuat kita tidak bisa jauh dari media teknologi atau *games*. Zuckerman (dalam Roberti, 2003) adalah sebuah sifat yang ditandai oleh kebutuhan berbagai macam sensasi dan pengalaman-pengalaman yang baru, kompleks dan luar biasa, serta kesediaan untuk mengambil resiko, baik secara fisik, hukum, sosial, maupun finansial.

Penelitian yang dilakukan (Galih Hidayat, Indri Utami Sumaryanti, 2020), tentang “Hubungan Antara *Sensation seeking* dan Adiksi *Online games*” yang merupakan *sensation seeking* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya kecenderungan kecanduan *online games*. Penelitian ini menunjukkan ada hubungan yang positif yang signifikan antara *sensation seeking* adiksi *online games* pada *gamers* yang adiksi di Indonesia dengan tingkat korelasi kuat. Artinya hal ini menunjukkan semakin tinggi tingkat *sensation seeking* maka kecenderungan untuk adiksi *online games* pun akan meningkat, begitupun sebaliknya. dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada mahasiswa. Pendapat ini juga diperkuat oleh (Billieux et al (2015), yaitu

orang yang mengalami kecenderungan kecanduan *online games* akan identik dengan pencarian sensasi yang tinggi untuk mencari hal-hal baru, dimana hal-hal baru tersebut akan diperoleh berdasarkan faktor *sensation seeking* yang ada pada dalam diri seseorang.

Averil (Ghufron & Risnawati, 2011) *self-control* adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu Tindakan berdasarkan sesuatu yang di Yakini. dan menurut Chaplin (dalam Putri, dkk, 2017) *self-control* adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangai implus-implus atau tingkah laku implus.

*Self-control* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku ini memiliki makna untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak atau memutuskan sesuatu. Semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku (Ghufron & Risnawita, 2010). *Self-control* pada satu individu dengan individu lain tidaklah sama, terdapat individu yang memiliki *self-control* yang tinggi, namun terdapat juga individu yang memiliki *self-control* rendah. Apabila dikaitkan dengan siswa, siswa yang mempunyai *self-control* yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatur dan mengarahkan perilakunya, sedangkan siswa yang memiliki *self-control* yang baik cenderung dapat mengurangi keterlibatannya dalam perbuatan kecenderungan kecanduan *online games*. Idealnya, siswa yang sudah atau sedang menempuh masa perkembangan remaja akhir dapat membatasi diri ketika bermain *online games* untuk mengontrol frekuensi dan durasi bermain mereka karena salah satu tugas perkembangan mereka yaitu memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (Weltanschauung) (Jahja, 2019). Berdasarkan hal tersebut

dapat dikatakan bahwa remaja akhir sudah memiliki *self-control* yang tinggi. Namun, remaja juga masih dianggap labil karena masih dalam masa peralihan dari kanak-kanak menjadi dewasa yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang lebih kompleks, maka dari itu remaja yang *self-control* nya baik belum tentu dapat mengatasi keterlibatannya dalam kecenderungan kecanduan *online games*.

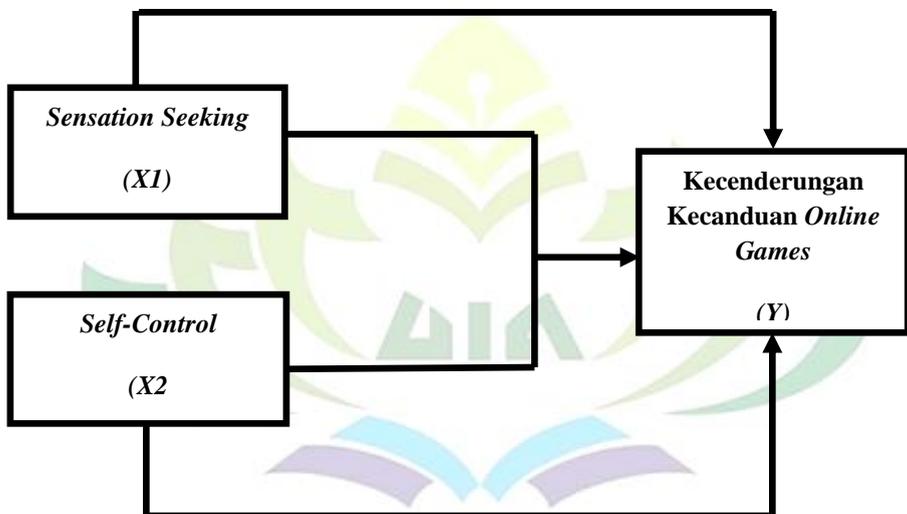
Adanya penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa apabila individu memiliki *sensation seeking* yang tinggi dan tingkat *self-control* yang baik maka dapat menurunkan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir. Begitu pun sebaliknya jika individu memiliki *sensation seeking* dan *self-control* yang rendah maka dapat meningkatkan terjadinya perilaku kecenderungan kecanduan *online games*.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Kecenderungan kecanduan *online games* menjadi hal yang trend di jaman sekarang ini, *games* yang awal hanya sarana hiburan justru malah menjadi kebutuhan. Kecenderungan kecanduan *online games* merupakan fenomena yang berkembang sangat cepat dikarenakan kemudahan aksesibilitas, dan aplikasi berbasis internet yang unik dan game game menarik. Kecenderungan kecanduan *online games* yang berlebihan dapat mengganggu aktifitas sehari-hari. Fenomena ini terjadi pada berbagai kalangan, khususnya generasi milenial. generasi millennial tumbuh dengan perkembangan digital dan media digital dan setiap hari generasi ini terhubung dengan *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor psikologis yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan *online games*. Faktor psikologis tersebut adalah *self-control*, dan *sensation seeking*. Seseorang dengan *self-control* yang tinggi diharapkan bisa mengarahkan dan menahan keinginan atau perilakunya untuk tidak melakukan sesuatu yang berdampak buruk dikehidupannya. Seseorang yang memiliki *self-control* yang

tinggi tidak mengalami kecenderungan kecanduan *online games*. Selain *self-control*, Faktor *Sensation seeking* diduga berpengaruh terhadap kecenderungan kecanduan *online games*. Seseorang yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung menggunakan *smartphone* untuk mencari kesenangan dengan aktivitas seperti bermain *online games*

Remaja dapat dikatakan mempunyai kecenderungan kecanduan *online games* apabila ia bermain *online games* secara berlebihan. hal ini merupakan suatu contoh dari permasalahan bagi remaja pada saat ini. sehingga secara tidak sadar memperlihatkan bahwa dirinya lebih maju karena bermain *online games* dan tidak mampu mengontrol dirinya.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

**F. Hipotesis**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini ialah:

1. Ada hubungan antara *sensation seeking* dan *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.
2. Ada hubungan antara *sensation seeking* dan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.
3. Ada hubungan antara *self-control* dengan kecenderungan kecanduan *online games* pada remaja akhir.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Carin, R.B Sund, and Bhriku K Lahkar, 'Pengaruh *Sensation seeking* Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember', *Journal of Controlled Release*, 2018.
- Aprilia, Rizki, Sri Hendrawati, and Aat Sriati. 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja', *Journal of Nursing Care*, 2020.
- Dewi, Fitri Nur Rohmah, 'Konsep Diri Pada Masa Remaja Akhir Dalam Kematangan Karir Siswa', *Konseling Edukasi 'Journal of Guidance and Counseling'*, 2021.
- Fakultas Psikologi, Dan Kesehatan, Universitas Islam, Sunan Ampel, Surabaya Untuk, and others, 'Hubungan Antara *Sensation seeking* Dengan Kecenderungan Nomophobia Pada Remaja Di Kota Surabaya'2020.
- Fauziah Rudhiati, Dyna Apriany, and Novani Hardianti, 'Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah', *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 2015.
- Ghufron., & Risnawita. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2014.
- .Hidayah, Nanda Zatil, and Rita Eka Izzaty, 'Influence of Peers ' Conformity and *Sensation seeking* towards Smoking Behavior on Adolescents', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 2019
- Islamia, Intan, Euis Sunarti, and Neti Hernawati, 'Tekanan Psikologis Dan Kesejahteraan Subjektif Keluarga Di Wilayah Perdesaan Dan Perkotaan', *American Journal of Psychology*,

(2019).

Ikhwan, Hafizan, 'Hubungan Antara *Self-control* Dengan Kecanduan *Online games* Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru', 2021.

King, Daniel L., Madeleine C.E. Herd, and Paul H. Delfabbro, 'Tolerance in Internet Gaming Disorder: A Need for Increasing Gaming Time or Something Else?', *Journal of Behavioral Addictions*, 2017.

Király, Orsolya, Mark D. Griffiths, Daniel L. King, Hae Kook Lee, Seung Yup Lee, Fanni Bányai, and others, 'Policy Responses to Problematic Video Game Use: A Systematic Review of Current Measures and Future Possibilities', *Journal of Behavioral Addictions*, 2018.

Kuss, Daria Joanna, and Mark D. Griffiths, 'Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research', *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2012.

Lestari, Merita Ayu, 'Hubungan Kecanduan *Online games* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja', *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*, 2018.

Malay, Nursalim. *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data Dengan SPSS Dan JASP*. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya.2021.

Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, and Nurul Ulfa, 'Tingkat Kecanduan *Online games* Pada Remaja', *Jurnal Mutiara*, 2022.

Ramdhani, Ririn Alham, and Rinaldi, 'Hubungan *Sensation seeking* Dengan Kecanduan *Online games* Pada Mahasiswa Pemain Game PUBG', *Jurnal Riset Psikologi*, 2020.

Roberti, Jonathan W., 'A Review of Behavioral and Biological

Correlates of *Sensation seeking*', *Journal of Research in Personality*, 2004.

Sunarti, Euis, Intan Islamia, Nur Rochimah, and Milatul Ulfa, 'Pengaruh Faktor Ekologi Terhadap Resiliensi Remaja', *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 2017.

Stanhope, Jenny L, Caresse Owens, and L Jo Elliott, 'Stress Reduction: Casual Gaming versus Guided Relaxation', *Human Factors and Applied Psychology Student Conference HFAP Conference*, 2015.

Psikologi, Fakultas, Universitas Islam, Negeri Syarif, and Hidayatullah Jakarta, 'Pengaruh *Self-control* ,*Sensation seeking* dan Demografi Terhadap *Online Games Addiction* ', 2015.

Siyoto, Sandu, and M.Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Edited by Ayup. Yogyakarta: Lierasi Media Terbitan (KDT), 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta, cv, 2021.

Tresna Ayu Puspita, Shavira, Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Online games* Pada Remaja Akhir. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 2017.

Unaradjan, Dominikus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Kasdin Sihotang. Jakarta: Universitas Katholik Indonesia Atma Jaya, 2019.

Universitas Medan Area, 'Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Online games* Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan', 2018.

Weinstein, A.M. Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. The

- American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 2010.
- Yuniar Rachdianti, 'Hubungan Antara *Self-control* Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir', *Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2019.
- Y. A. Rahmayani, D. K., & Rozali, 'Kecanduan *Online games* Pada Remaja', 2019.
- Yee, N. Experimental motives for playing *online games*. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 2007.
- Young, Kimberly S., & de Abreu, Cristiano Nabuco. *Kecanduan internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Yee, N. Motivations for Play in *Online games*. *Cyberpsychology & Behavior*, 2006.
- Young, K, S Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder Paper Presented At The 104th Annual, Meeting Of The American Psychology Association, Canada, Agust 15. *CyberPsychology and Behavior*, 1996.

# Lampiran



**Lampiran 1 Skala Penelitian**



**Skala 1 kecenderungan kecanduan *online games***

No.	Pernyataan					
1.	Saya Merasa ketagihan bermain <i>online games</i>					
2.	Saya selalu mengisi waktu dengan bermain <i>online games</i>					
3.	Saya tidak bisa seharian tanpa bermain <i>online games</i>					
4.	Saya tertantang untuk terus meningkatkan level di dalam <i>online games</i>					
5.	Saya tergiur untuk terus mendapatkan <i>reward</i> yang diberikan saat berhasil memenangkan <i>online games</i>					
6.	Saya mendapatkan teman baru dari <i>online games</i>					
7.	Saya merasa bermain <i>online games</i> dapat menghilangkan stres					
8.	Saya dapat mengekspresikan diri saya di <i>online games</i> karena merasa jenuh di dunia nyata					
9.	Saya dapat mengalihkan perasaan emosional dengan bermain <i>online games</i>					
10	Saya sangat mudah marah jika dijauhkan dari <i>online games</i>					
11	Saya menjadi sering gelisah saat intensitas bermain <i>online games</i> dikurangi					
12	Saya merasa sangat hampa ketika tidak bermain game Online					
13	Saya merasa tidak ada kegiatan yang lebih menyenangkan daripada bermain <i>online games</i>					
14	Saya selalu tergoda untuk sering bermain <i>online games</i> karena ajakan teman					
15	Saya tidak bisa terpisahkan dari <i>online games</i>					
16	Saya sering ditegur orangtua karena terlalu lama bermain <i>online games</i>					

17	Saya tidak memiliki waktu untuk belajar karena terlalu sering bermain <i>online games</i>					
18	Saya menunjukkan sikap antisosial ketika harus bersosialisasi di dunia nyata					
19	Saya menjadi lupa waktu karena terlalu sering bermain <i>online games</i>					
20	Saya merasa mata saya mulai mengalami rabun jauh karena intensitas bermain <i>online games</i>					
21	Saya sering lupa untuk makan karena terlalu asik bermain <i>online games</i>					

### Skala II *Sensation seeking*

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa tertantang untuk bermain <i>online games</i> agar naik level yang tinggi				
2	Pada saat nongkrong, saya akan bermain <i>online games</i> bersama teman-teman				
3	Jika saya menang <i>online games</i> saya akan membuat story agar teman-teman saya tahu				
4	Saya senang bermain <i>online games</i> ditempat sepi agar tidak diganggu				
5	Saya merasa percaya diri jika bermain <i>online games</i> dengan teman baru				
6	Saya bermain <i>online games</i> lebih dari 4 kali dalam sehari				
7	Ketika ada teman bermain <i>online games</i> dengan kasar saya akan diam dan hanya memperhatikan saja				
8	Saya merasa ketika bermain <i>online games</i> dengan orang baru saya akan mendapatkan tanggapan dari orang lain				
9	Saya merasa malu untuk mengunggah kekalahan saya di media sosial				

10	Saya tidak menikmati musik disaat saya sedang bermain <i>online games</i>				
11	Sebelum makan, saya akan bermain <i>online games</i>				
12	Saya rela meskipun mengeluarkan banyak biaya untuk membeli vocher agar dapat bermain <i>online games</i>				
13	Meskipun banyak hujatan yang diterima didalam <i>games</i> , saya tetap bermain <i>online games</i>				
14	Saya sering bermain <i>online games</i> untuk menghilangkan rasa bosan				
15	Saya berani duduk di atas atap rumah agar bisa bermain <i>online games</i> agar tidak ada yang mengganggu				
16.	Saya suka bermain <i>online games</i> dengan orang yang banyak inisiatif				
17.	Saya suka membajak akun <i>games</i> teman saya agar bisa bermain <i>online games</i>				
18.	Meskipun berada ditempat wisata saya tetap bermain <i>online games</i>				
19.	Disaat berolahraga, saya bermain <i>online games</i> disela-sela berolahraga				
20.	Saya tetap berteman pada teman yang mudah marah pada saat bermain <i>online games</i>				

**Skala III Self-control**

No	PERNYATAAN	S	S	TS	STS
1.	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas meskipun saya senang bermain <i>online games</i>				
2.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
3.	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang Disiplin				
4.	Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu				
5.	Saya menunda mengerjakan tugas dan lebih bermain <i>online games</i>				
6.	Saya sering datang terlambat ke sekolah karena begadang bermain <i>online games</i>				
7.	Saya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas karena ingin bermain <i>online games</i>				
8.	Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian				
9.	Ketika di sekolah saya berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak bermain <i>online games</i>				
10.	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya				
11.	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
12.	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang Lain				
13.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa karena ingin bermain <i>online games</i>				
14.	Saya boros dalam menggunakan uang karena dipergunakan untuk membeli vocher agar dapat bermain <i>online games</i>				
15.	Saya mudah kehilangan kesabaran karena pengaruh <i>games</i> dalam permainan				
16.	Ketika bermain <i>online games</i> terkadang saya lupa mengerjakan tugas				
17.	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai				





52	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	69
53	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
54	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	69
55	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	72
56	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	75
57	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	72
58	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	67
59	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	66
60	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	72
61	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
62	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	81
63	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	67
64	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
65	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
66	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	72
67	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	66
68	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	79
70	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	69
71	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81
72	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	80
73	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	77
74	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	79
75	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	81
76	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	79
77	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	73
78	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	80
79	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	80
80	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
81	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
82	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
83	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
84	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	77
85	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	77
86	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	81
87	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	75
88	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
90	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	82
91	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	83
92	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
93	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	71





NO	cs1	cs2	cs3	cs4	cs5	cs6	cs7	cs8	cs9	cs10	cs11	cs12	cs13	cs14	cs15	cs16	cs17	total
1	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	63
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	55
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	55
8	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
10	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	60
11	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	59
12	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	58
13	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	57
14	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	57
15	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	59
16	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	60
17	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	59
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	52
19	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	56
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
21	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
22	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
25	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	55
26	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	53
28	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
29	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	52
31	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	55
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
33	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
35	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	60
36	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	55
37	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	54
38	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	64
39	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	60
40	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	56
41	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	56
42	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	54
43	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
46	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	63
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	66
48	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	55
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
51	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	57
52	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	54
53	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	56
54	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	55
55	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	57
56	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	60
57	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	59
58	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
59	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	58
60	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	59
61	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	58
62	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	56
63	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	58
64	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	65
65	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	62
66	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	50
67	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	51
68	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	59
69	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	65
70	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63
71	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	66
72	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	62
73	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	63
74	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	60
75	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	60
76	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	61
77	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	1	4	58
78	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	56
79	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	62
80	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	62
81	4	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	63
82	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	3	4	4	58
83	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	1	4	4	4	1	4	4	58
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
85	3	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	57
86	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	64
87	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67
88	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	64
89	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	65
90	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	67
91	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	65
92	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
93	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	64

**Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian**



kecenderungan kecanduan <i>online games</i>	<i>sensation seeking</i>	<i>self-control</i>
79	69	63
64	60	51
70	67	65
72	67	55
67	63	51
78	80	68
69	63	55
67	67	55
79	68	61
73	71	60
69	69	59
69	71	58
70	73	57
73	70	57
72	69	59
74	70	60
69	64	59
70	63	52
71	69	56
75	68	51
70	67	53
67	70	53
68	61	51
67	64	52
70	67	55
68	63	53
68	64	53
71	70	54
64	65	52
66	67	52
63	61	55
64	60	51
64	60	52
81	80	68
76	71	60
71	62	55
68	65	54
71	72	64
72	69	60
72	72	60
77	70	56
67	66	54
67	61	53
66	63	51
64	62	51

81	80	63
76	63	66
70	63	55
64	60	51
84	80	68
73	66	57
69	65	54
70	67	56
69	67	55
72	70	57
75	78	60
72	66	59
67	65	53
66	63	58
72	65	59
76	71	58
81	73	56
67	68	58
76	76	65
79	79	62
72	60	50
66	66	51
76	75	59
79	67	65
69	72	63
81	78	66
80	69	62
77	75	63
79	77	60
81	80	60
79	74	61
73	71	58
80	70	56
80	76	62
79	75	62
82	77	63
81	77	58
83	72	58
77	79	68
77	72	57
81	73	64
75	67	67
81	74	64
84	80	65
82	79	67
83	80	65
82	80	66
71	78	64

**Lampiran 4 hasil uji asumsi**



## Dekriptiv statistic

## Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maxim um	Mean	Std. Deviation
sensation seeking	93	60	80	69.58	5.957
self-control	93	50	68	58.26	5.084
kecendrungan kecanduan online games	93	63	84	73.13	5.818
total	0				
Valid N (listwise)	0				

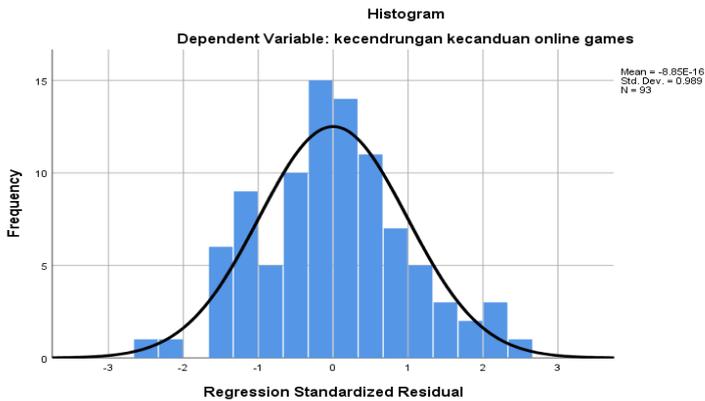
## Uji normalitas dengan kolmogrof smirnov

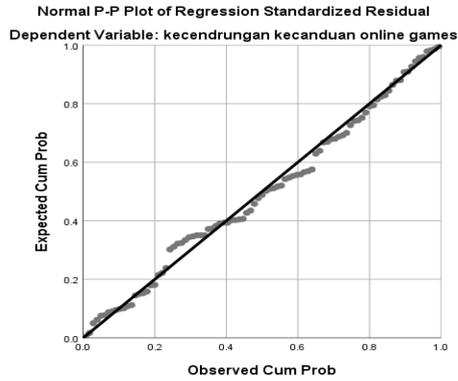
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		sensati on seekin g	self- contr ol	kecendru ngan kecandua n online games
N		93	93	93
Normal Parameters <sup>a</sup> <sup>b</sup>	Mean	69.58	58.2	73.13
	Std.	5.957	6	5.818
	Deviat ion	.098	5.08	.115
	Absol ute	.098	.094	.115
	Most Extreme Differences	Positiv e		.094
	Negati ve	-.076	-.072	-.112
Test Statistic		.098	.094	.115
Asymp. Sig. (2-tailed)		.029 <sup>c</sup>	.041 <sup>c</sup>	.004 <sup>c</sup>

## Uji normalitas dengan chi-square

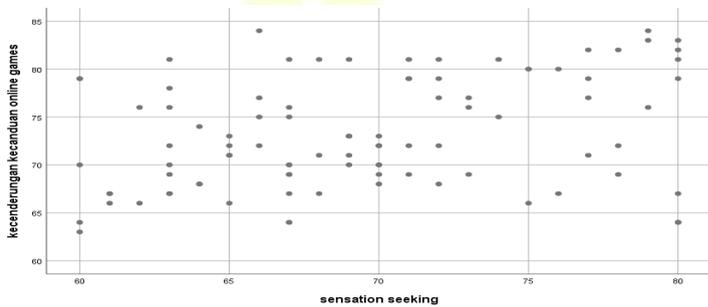
Test Statistics			
	sensation seeking	self-control	kecenderungan kecanduan online games
Chi-Square	22.839 <sup>a</sup>	16.710 <sup>b</sup>	26.000 <sup>a</sup>
df	20	18	20
Asymp. Sig.	.297	.543	.166

## Uji normalitas ketiga variabel

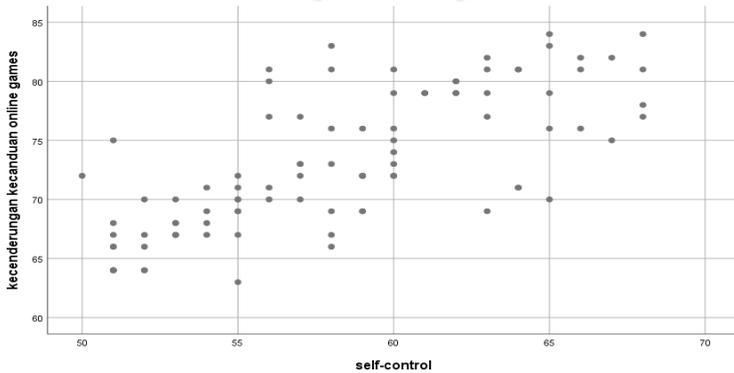




**Uji linearitas Kecenderungan kecanduan *online games* VS *sensation seeking***



**Uji linearitas Kecenderungan kecanduan *online games* VS *Self-control***



**Lampiran 5 uji hipotesis**



Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2103.147	2	1051.574	93.584	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1011.305	90	11.237		
	Total	3114.452	92			

a. Dependent Variable: kecendrungan kecanduan online games

b. Predictors: (Constant), self-control, sensation seeking

### Model summary

Model	R	R <sub>2</sub>	F	Sig
KS*PF*BD	0.822	0.675	93.584	0.000

### Correlations

		sensation seeking	self-control	kecendrungan kecanduan online games	total
sensation seeking	Pearson Correlation	1	.752 <sup>**</sup>	.795 <sup>**</sup>	. <sup>b</sup>
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.
	N	93	93	93	0
self-control	Pearson Correlation	.752 <sup>**</sup>	1	.735 <sup>**</sup>	. <sup>b</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.
	N	93	93	93	0
kecendrungan kecanduan online games	Pearson Correlation	.795 <sup>**</sup>	.735 <sup>**</sup>	1	. <sup>b</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.
	N	93	93	93	0
Total	Pearson Correlation	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.
	N	0	0	0	0

**Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif  
Variabel Bebas Dalam Penelitian**

Variabel	Koefisien n Regresi (Beta)	Koefisien n Korelasi ( $R_{xy}$ )	$R^2$	Sumbangan Efektif	Sumbangan Relatif
<i>Sensation seeking</i>	0.559	0.795	67,5 %	44.4%	65.%
<i>Self-control</i>	0.314	0.735		23.1%	34.1%



**Lampiran 6 Surat Surat Administrasi Penelitian**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS UŞHULUDDIN DAN STUDI AGAMA

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukrame I Telp. (0721)703278 Bandar Lampung 35131

Nomor : B. 071/ UN.16 /DU.1/PP.009.7/06/2023 06 Juni 2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Mohon Izin Mengadakan  
Research / Penelitian**

Kepada Yth  
Kepala Sekolah MAN 1 Lampung Tengah  
Assalamu'alaikum wr.wb

Sehubungan dengan telah diterimanya judul skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Nama / NPM : Ika Ameylia/1931080092  
Jurusan : Psikologi Islam  
Judul Skripsi : Hubungan Antara Sensation Seeking dan Self-Control Dengan Kecenderungan Kecanduan Online Games Pada Remaja Akhir.

Berkeinginan dengan pokok surat tersebut diatas, kami mohon bantuan Bapak/Ibu dapat memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk mengadakan Research/ Penelitian Di Sekolah MAN 1 Lampung Tengah.

Perlu kiranya kami jelaskan bahwa Research / Penelitian dimaksud semata-mata dalam rangka memperoleh data yang berhubungan dengan disiplin ilmu penyelesaian Skripsi yang bersangkutan.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

An. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Pengembangan Lembaga  
Suhandi

Tembusan :

Ketua Prodi Psikologi Islam.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TENGAH  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**  
 Jalan Lintas Sumatera Terbanggi Besar Telp. (0725) 7521259  
 e-mail : manterbanggi@kemenag.go.id  
 TERBANGGI BESAR

**SURAT KETERANGAN**

No : B- 243 /Ma.08.02.01/PP.00.6/09/2023

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Tengah :

Nama : H. Wiratno, S.Pd., M.Pd.I  
 NIP : 197103101997031006  
 Jabatan : Kepala Madrasah  
 Pangkat / Gol. Ruang : Pembina / IV.a  
 Unit Kerja : MAN 1 Lampung Tengah

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Nomor :B-931/Un.16/UN.16/DU.1/PP.009.7/2023 tentang izin mengadakan Penelitian dengan izin menerangkan atas nama:

NO	NAMA	NPM
1	IKA AMEYLIA	1931080092

Bahwa yang bersangkutan diberikan izin untuk melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Tengah dan telah selesai melaksanakan Penelitian dari tanggal 21 Juli sampai dengan 24 Agustus 2023.

Bemikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Terbanggi Besar, 25 September 2023  
 Kepala

WIRATNO



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-2215 /Un.16 / P1 /KT/ IX/ 2023

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M.Sos. I  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung

Menerangkan Bahwa Skripsi Dengan Judul :

**HUBUNGAN ANTARA SENSATION SEEKING DAN SELF – CONTROL DENGAN  
 KECENDRONGAN KECANDUAN ONLINE GAMES PADA REMAJA AKHIR**

Karya :

NAMA	NPM	FAK/PRODI
IKA AMEYLIA	1931080092	FUSA/ PSI

Bebas Plagiasi dengan hasil pemeriksaan di Fakultas/ Prodi dengan tingkat kemiripan sebesar 4 % dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bandar Lampung, 21 September 2023  
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M.Sos. I  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
3	mahasiswa.yai.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1%
5	Submitted to Southville International School and Colleges Student Paper	<1%
6	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Putera Indonesia YPTK Padang Student Paper	<1%
8	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
9	jurnal.untag-sby.ac.id	

	Internet Source	<1%
10	<a href="http://www.idpublications.org">www.idpublications.org</a> Internet Source	<1%
11	Pramadhoni Amaral Syahputra Triantoro, Nadhirotul Laily, Ima Fitri Sholicha. "The Effect of Perceptions of Parents' Democratic Parenting on Online Game Addiction", Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC), 2023 Publication	<1%
12	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	Hanoi National University of Education Publication	<1%
14	Submitted to National Open University of Nigeria Student Paper	<1%
15	<a href="http://repository.upstegal.ac.id">repository.upstegal.ac.id</a> Internet Source	<1%
16	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1%
17	<a href="http://repository.unibos.ac.id">repository.unibos.ac.id</a> Internet Source	<1%

18	Suryanti S, Eka Ariaty Arfah. "Pengaruh Profesionalisme Akuntan Pendidik, Kecerdasan Emosional dan Metode Pembelajaran Terhadap Pemahaman Akuntansi", ATESTASI : Jurnal Ilmiah Akuntansi, 2019 Publication	<1%
19	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1%
20	Submitted to Universitas Ibn Khaldun Student Paper	<1%
21	Submitted to University of Reading Student Paper	<1%
22	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	<1%
23	Claudia Dian Ratna Sari, Christiana Hari Soetjningsih. "Subjective well-being dan perilaku kecanduan online games pada mahasiswa", JURNAL SPIRITS, 2020 Publication	<1%
24	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

&lt; 10 words

