

**EFEK MEDIASI KONTROL DIRI TERHADAP PERANAN KECANDUAN  
GAME ONLINE DENGAN CYBER AGGRESSION PADA PEMAIN GAME  
ONLINE DI INDONESIA**

**Skripsi**

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat  
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi  
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr

201091411027

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
April, 2024**

Skripsi

**EFEK MEDIASI KONTROL DIRI TERHADAP PERANAN KECANDUAN  
GAME ONLINE DENGAN CYBER AGGRESSION PADA PEMAIN GAME  
ONLINE DI INDONESIA**

dipersiapkan dan disusun oleh


**Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr**

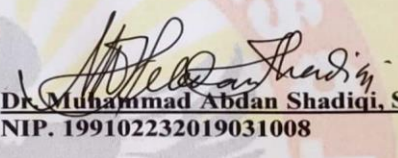
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 26 April 2024

**Susunan Dewan Penguji**

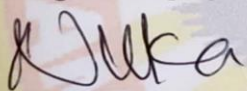
Pembimbing Utama


Anggota Dewan Penguji Lain

  
**Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A**  
NIP.198810102020121010


  
**Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si**  
NIP. 199102232019031008

Pembimbing Pendamping

  
**Dr. Neka Erlyani, M.Psi., Psikolog**  
NIP. 198312262008122001

  
**Dr. Silvia Kristanti T.F., M.Psi., Psikolog**  
NIP. 198302172008122001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

  
**Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog**  
NIP.198104212008121005  
Koordinator Program Studi Psikologi

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr

NIM 2010914110027

## ABSTRAK

### EFEK MEDIASI KONTROL DIRI TERHADAP PERANAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN CYBER AGGRESSION PADA PEMAIN GAME ONLINE DI INDONESIA

Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr

Dunia internet berkembang begitu masif saat ini, salah satunya adalah *game online*. *Game online* menjadi suatu aktivitas yang sangat digemari khususnya bagi para remaja yang tidak jarang memainkannya dengan berlebihan dan menimbulkan perilaku-perilaku agresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan peranan kecanduan *game online* terhadap *cyber aggression* dengan dimediasi oleh kontrol diri. Penelitian ini merupakan penelitian *cross-sectional* yang melibatkan 214 pemain *game online* berusia 19-24 tahun yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* (*Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*), skala kontrol diri (*Skala Kontrol Diri Ringkas versi Indonesia*), dan skala *cyber aggression* (*Cyber Aggression Typology Questionnaire*). Hasil penelitian ini menemukan bahwa kontrol diri dapat memediasi secara parsial antara peranan kecanduan *game online* terhadap *cyber aggression*. Penelitian ini memberikan temuan penting bahwa kecanduan *game online* dapat menjadi faktor terciptanya perilaku *cyber aggression*. Orang tua, pemerintah, dan pendidikan perlu berkomitmen dalam ranahnya masing-masing untuk menciptakan lingkungan *game online* yang sehat, suportif, aman, dan nyaman. Metode penelitian seperti eksperimental dan longitudinal dengan jenis *game online* yang spesifik juga dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, *cyber aggression*, kontrol diri

## **ABSTRACT**

### **THE MEDIATION EFFECT OF SELF-CONTROL ON THE ROLE OF ONLINE GAME ADDICTION IN CYBER AGGRESSION AMONG ONLINE GAME PLAYERS IN INDONESIA**

Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr

*Nowadays, the internet advancement has developed massively, one of which is online games. Online gaming has become a very popular activity, especially for teenagers who often play the games excessively and cause aggressive behavior. This study aims to reveal the role of online game addiction in cyber aggression mediated by self-control. This study is a cross-sectional study involving 214 online game players aged 19-24 years from several regions in Indonesia. The scales used in the study included the online game addiction scale (the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire), the self-control scale (the Indonesian version of the Brief Self-Control Scale), and the cyber aggression scale (the Cyber Aggression Typology Questionnaire). The results of the study showed that self-control could partially mediate the role of online game addiction in cyber aggression. This study provides important findings revealing that online game addiction can be a factor in creating cyber aggression behavior. Parents, government and education practitioners need to be committed in their respective domains to creating an online gaming environment that is healthy, supportive, safe and comfortable. Study methods such as experimental and longitudinal methods with specific types of online games can also be used for further studies.*

*Keywords: Online game addiction, cyber aggression, self-control*

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penyelesaian skripsi yang berjudul "Efek Mediasi Kontrol Diri Terhadap Peranan Kecanduan *Game Online* dengan *Cyber Aggression* pada Pemain *Game Online* di Indonesia" dengan baik dan tepat waktu. Penulis sangat menyadari bahwa proses penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, arahan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat Ibu Dr. dr. Istiana, M.Kes. yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas dalam menunjang perkuliahan dan penelitian skripsi ini.
2. Koordinator Program Studi Psikologi FKIK ULM Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi, Psikolog yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A dan Ibu Dr. Neka Erlyani, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran, solusi, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si dan Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan sebagai penyempurnaan skripsi ini agar lebih baik lagi.

5. Ibu Rooswita Santia Dewi, M.Si., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan masukan, nasihat, serta dukungan selama perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang hingga saat ini serta senantiasa melengkapi segala kebutuhan, dan menjadi orang tua yang hebat.
7. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
8. Sahabat terbaik penulis, Devito Hafizh Radestyia yang selalu hadir berbagi kebahagiaan dan canda tawa serta menjadi teman bermain yang menyenangkan.
9. Reza Agusta Wirakesuma dan Ahmad Fauzi yang menjadi teman diskusi dan bertukar pikiran tentang kehidupan hingga mengenai proses penulisan skripsi, serta menjadi tempat bercerita yang nyaman.
10. Seluruh teman-teman bimbingan penulis, Fine, Meisya, Saidah yang telah kebersamai dan menjadi teman mengerjakan skripsi.

Penulis sangat menyadari bahwa penelitian ini masih perlu perbaikan dan belum sempurna. Namun, penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi semua pihak yang terlibat.

Banjarbaru, 17 April 2024

Muhammad Defaq Nur Rayan. Dr

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	12
2.1 <i>Cyber Aggression</i> .....	12
2.1.1 Definisi <i>Cyber Aggression</i> .....	12
2.1.2 Dimensi <i>Cyber Aggression</i> .....	13
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Cyber Aggression</i> .....	14



2.2 Kecanduan Game Online.....	17
2.2.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	17
2.2.2 Aspek-Aspek Kecanduan Game Online.....	18
2.3 Kontrol Diri .....	21
2.3.1 Definisi Kontrol Diri .....	21
2.3.2 Dimensi Kontrol Diri .....	22
2.4 Game Online.....	23
2.5 Efek Mediasi Kontrol Diri Terhadap Peranan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan <i>Cyber Aggression</i> .....	24
2.6 Landasan Teori .....	27
2.7 Hipotesis Penelitian.....	29
2.7.1 Hipotesis Mayor .....	29
2.7.2 Hipotesis Minor.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	31
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	32
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
3.2.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	32
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian .....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.4.1 Instrumen Penelitian .....	37
3.4.2 Adaptasi Alat Ukur .....	41
3.4.3 Uji Seleksi Item, Validitas, dan Reliabilitas .....	45
3.4.4 Aitem Pengecoh.....	47
3.4.5 Uji Coba Penelitian.....	47

3.5	Analisis Data .....	50
3.5.1	Uji Asumsi Klasik .....	50
3.5.2	Uji Hipotesis .....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1.	Gambaran Subjek Penelitian .....	54
4.2.	Pelaksanaan Penelitian .....	57
4.3.	Hasil Penelitian.....	59
4.3.1.	Deskripsi Data Penelitian.....	59
4.3.2.	Hasil Analisis Penelitian .....	62
4.4.	Pembahasan .....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....		78
LAMPIRAN.....		87

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i> .....	38
Tabel 3.2 <i>Blueprint Skala Kontrol Diri Ringkas versi Indonesia</i> .....	39
Tabel 3.3 <i>Blueprint Cyber Aggression Typology Questionnaire</i> .....	40
Tabel 4.1 Rincian Demografis Subjek Penelitian .....	55
Tabel 4.2 Skor Hipotetik Variabel Penelitian .....	60
Tabel 4.3 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel.....	60
Tabel 4.4 Rumusan Norma Kategorisasi Variabel Penelitian.....	61
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Penelitian .....	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> .....	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> (setelah <i>outliers</i> ).....	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas.....	66
Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinieritas .....	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	67

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Dinamika Peranan Kecanduan Game Online Terhadap Cyber Aggression Dimediasi Oleh Kontrol Diri.....	29
Gambar 4.1 Model Konseptual Uji Hipotesis Minor .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Instrumen Penelitian .....	88
Lampiran B Skala Asli .....	98
Lampiran C Bukti Perizinan Alat Ukur .....	100
Lampiran D Adaptasi Alat Ukur .....	101
Lampiran E Rangkuman Hasil Uji Keterbacaan .....	112
Lampiran F Uji Sample Size $G^*$ power .....	113
Lampiran G Pernyataan Kesiapan Membimbing .....	114
Lampiran H Kartu Bimbingan Skripsi .....	116
Lampiran I Form Skrining Etik Awal .....	117
Lampiran J Halaman Persetujuan Skripsi .....	120
Lampiran K <i>Expert Judgement</i> Adaptasi Alat Ukur .....	121
Lampiran L Data Mentah Uji Coba Penelitian .....	141
Lampiran M Reliabilitas Uji Coba Penelitian .....	145
Lampiran N Data Mentah Penelitian.....	154
Lampiran O Data Demografi Partisipan Penelitian .....	178
Lampiran P Analisis Data Penelitian .....	182
Lampiran Q Uji Referensi .....	190
Lampiran R Uji Plagiasi.....	191
Lampiran S Uji Format .....	192