

**GAMBARAN *SELF CONTROL* PADA REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh
FICHY PUSPITA SARI
1310321032



DOSEN PEMBIMBING :
YANTRI MAPUTRA, M. Ed., PhD
NILA ANGGREINY, M.Psi., Psikolog

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
2020**

GAMBARAN *SELF-CONTROL* PADA REAMAJA PEMAIN GAME *ONLINE MOBILE LEGEND* DI KOTA PADANG

Ficky Puspita Sari, Yantri Maputra , Nila Anggreiny
Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas

ABSTRAK

Perkembangan internet saat ini telah memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaatnya yang dapat digunakan melalui internet adalah bermain *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan *gadget/smartphone* atau komputer menggunakan jaringan internet. Salah satu *game online* yang sedang populer saat ini adalah *game Mobile Legend*. Griffiths, Davies dan Chappel (2004) menyatakan bahwa remaja menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain *game online*. Tingginya intensitas bermain *game Mobile Legend* pada remaja dapat memberikan dampak pada pemain *game*. Dampak yang ditimbulkan meliputi kesehatan fisik, psikologis, dan hubungan sosial yang akan mengakibatkan terhambatnya beberapa aspek dalam kehidupan. Untuk itu diperlukannya *self control* pada pemain *game Mobile Legend* tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran *self-control* pada pemain *game Mobile Legend*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pada penelitian ini data didapatkan dari 200 orang remaja yang memainkan *game online Mobile Legend*. Subjek pada penelitian menggunakan teknik *sampling incidental*. Skala yang digunakan adalah “*Self Control Scale*” yang diadaptasi dari Tangney (2004). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self control* pemain *game online Mobile Legend* berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan remaja pemain *game Mobile Legend* sudah memiliki kemampuan dalam mengendalikan dorongan bermain *game Mobile Legend* dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut secara berlebihan, namun belum sepenuhnya optimal.

Kata Kunci : *Game Online, Self Control, Remaja*

**SELF-CONTROL DESCRIPTION OF MOBILE LEGEND PLAYERS
IN PADANG**

Ficky Puspita Sari, Yantri Maputra , Nila Anggreiny
Psychology Major, Medical Faculty, Andalas University

ABSTRACT

Internet has benefits in everyday life. One of the benefit is playing online game. Online game is a game that can played with gadgets/smartphone or computer using an internet network. The most popular online game is Mobile Legend. Griffiths, Davies and Chappel (2004) stated that adolescents spend a lot of time playing online games than children and adults. The high intensity of playing Mobile Legend games in adolescents can have an impact on gamers. The impacts include physical, psychological, and social relations which will result in the obstruction of some aspects of life. For this reason self control is needed on the Mobile Legend game player. Therefore, the user need self-control during playng online game to prevent the bad impact of online game. The purpose of this study is to find out the description of self-control on mobile legend game players. The method used in this research is quantitative method. In this study, data were collected from 200 subjects who played Mobile Legend, used incidental sampling technique. The scale used is "Self Control Scale" adapted from Tangney (2004).The results showed that Mobile Legend players' self-control was in the medium category. this means that adolescent Mobile Legend gamers have the ability to control the impulse to play Mobile Legend games and refrain from over-behaving, but not yet optimally.

Keywords: *Game Online, Self Control, Adolescent*

