

KONTROL DIRI PADA MAHASISWA

PECANDU GAME ONLINE



DISUSUN OLEH :

DODIK BUDIARNO

(2014-60-030)

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2019

KONTROL DIRI PADA MAHASISWA

PECANDU GAME ONLINE

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi
Sebagian Dari Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



DISUSUN OLEH :

DODIK BUDIARNO

(2014-60-030)

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN
KONTROL DIRI PADA MAHASISWA PECANDU *GAME ONLINE*

Diajukan Oleh :

DODIK BUDIARNO

(2014-60-030)

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan dewan penguji oleh :

Pembimbing Utama

Tanggal **17 SEP 2019**



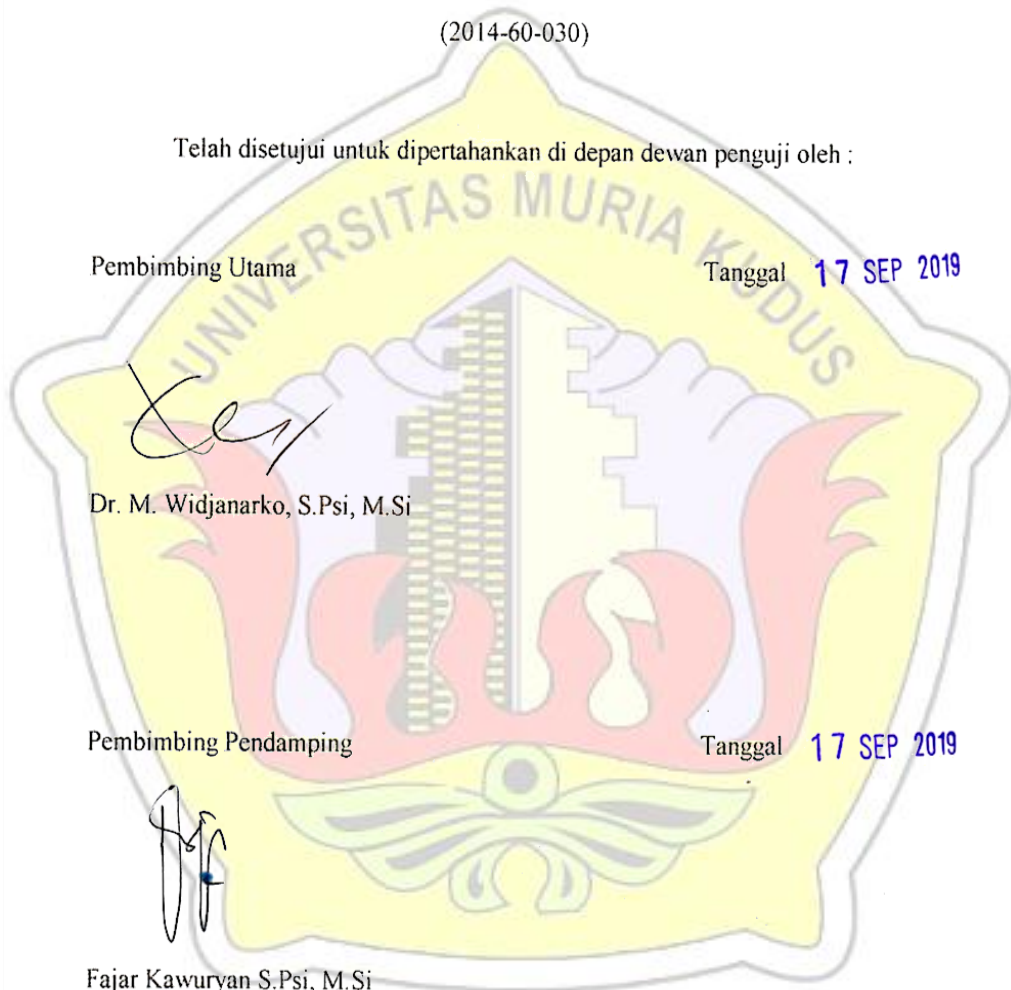
Dr. M. Widjanarko, S.Psi, M.Si

Pembimbing Pendamping

Tanggal **17 SEP 2019**



Fajar Kawuryan S.Psi, M.Si



HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Dan Diterima Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal : **17 SEP 2019**

Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Muria Kudus

Dekan



(Iranita Hervi Mahardiyani, S.Psi,M.Psi)

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. Dr. M. Widjanarko,S.Psi.,M.si.

2. Ridwan Budi Pramono,S.Psi.,M.A.

3. Rr.Dwi Astuti, S.Psi.,M.Psi.

HALAMAN MOTTO

MOTTO

Petuah Bapak Saya:

“Lebih baik jadi macan sehari daripada jadi kambing selamanya.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang – orang terkasih dalam kehidupanku. Untuk orang tua saya di rumah dan orang terkasih saya yang setia menemani saya.



PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontrol Diri Pada Mahasiswa Pecandu *Game Online*”.

Dalam Penulisan skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara moril maupun spiritual maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Widjanarko M.Si selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu dan perhatiannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Fajar Kawuryan S.Psi, M.Si, selaku pembimbing kedua yang telah banyak membantu, meluangkan waktunya dan memberikan saran-saran selama penulisan skripsi ini, serta memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
3. Bapak dan ibu dosen serta staf pengajar fakultas psikologi universitas muria kudus, terimakasih atas ilmu, bimbingan, pengalaman, serta dukungan yang diberikan kepada peneliti.
4. Untuk orang tua saya , Bapak Suwarno dan Ibu Sumisih, MbakWulan beserta suami mas Nino dan keponakan dek Dinar yang selama ini menjadi semangat hidup saya
5. Untuk orang terkasih Balkis nur asyfa, Om Zamhuri dan Tante Ira. Terima kasih sedalamnya atas dukungan dan semangat dalam mengarungi pendidikan di perguruan tinggi.
6. Kepada sahabat-sahabat selama masa kuliah Bang Ali, Islah, Jamal, Muayyad, Ridho, zombi, Bang Horror, Sareko, Lek Geol, Pupung, Bu atik, Bu Erna, Azis, Galih, Geplak, Duwek, Dimas dan Ahmad.

7. Buat keluarga saya Lek Ratno, Fajar, Lek Ning, Ferdi, Dwi, Temon, Mbak Yanti, Mas Yanto, Raka, Radit terima kasih tak terhingga atas saran dan pandangan hidup kedepan
8. Untuk organisasi tercinta Teater Aura, Alvian, Petrus, Londo, Ira, shofa, Wicak dan Duwek. Terima kasih yang selama ini membantu saya mengembangkan potensi dalam dunia teater
9. Kepada BEM Fakultas Psikologi UMK 2016/2017, terima kasih atas ilmu dan pengalamanya.



Kudus, 21 Agustus 2019

Peneliti

Dodik Budiarno

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian	9
C. Manfaat Penelitian	9
C.1 Manfaat Teoritis.....	9
C.2 Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kontrol Diri.....	10
1. Pengertian Kontrol Diri.....	10
2. Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	11
3. Kontrol perilaku (behavior control)	11
4. Kontrol kognitif (cognitive control).....	12
5. Kontrol keputusan (decisional control).....	13
B. Mahasiswa dan Game online	14
1. Pengertian Mahasiswa.....	14
2. Pengertian Game Online	14
C. Dinamika Kontrol Diri Mahasiswa Pecandu Game Online	17
D. Skema Alur Pikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23

A.	Metode Penelitian Kualitatif	23
B.	Ciri-ciri Penelitian Kualitatif.....	24
1.	Studi dalam Situasi Alamiah	24
2.	Analisis Induktif.....	25
3.	Kontak Personal Langsung Peneliti di Lapangan.....	25
4.	Perspektif Holistik	26
5.	Perspektif Dinamis, Perspektif Perkembangan.....	26
6.	Orientasi pada Kasus Unik	26
7.	Netralitas Empatik	27
8.	Fleksibilitas Rancangan	27
9.	Peneliti sebagai Instrumen Kunci	27
C.	Subjek Penelitian.....	27
D.	Metode Pengumpulan Data	28
1.	Observasi.....	28
2.	Wawancara	30
E.	Metode Analisis Data	32
F.	Kredibilitas Hasil Penelitian	34
1.	Perpanjangan keikutsertaan	35
2.	Ketekunan/kejegan Pengamatan	36
3.	Triangulasi	36
4.	Pemeriksaan sejawat melalui diskusi	38
5.	Analisis kasus negatif.....	38
6.	Pengecekan anggota	38
7.	Uraian rinci	40
8.	Auditing	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
A.	Persiapan Penelitian	41
B.	Pelaksanaan Penelitian	41
C.	Hasil Penelitian	42
1.	Identitas Informan.....	42
a.	Hasil observasi.....	42

b. Hasil Wawancara	43
2. Identitas Informan.....	49
c. Hasil observasi.....	49
d. Hasil Wawancara	50
3. Identitas Informan.....	56
e. Hasil observasi.....	56
f. Hasil Wawancara	57
D. KREDIBILITAS PENELITIAN.....	66
1. Informan I	66
2. Informan II.....	66
3. Informan III	67
4. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. KESIMPULAN	75
B. SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

ABSTRAK

Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh banyak hal diantaranya yaitu kemampuan individu dalam mengontrol dirinya. Kontrol diri adalah unsur yang penting untuk dapat terlepas dari kecanduan tersebut. Kontrol merupakan berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya. Semakin intens pengendalian tingkah laku, semakin tinggi pula kontrol diri seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat aspek kontrol diri pada mahasiswa pecandu *game online*. Menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dan menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan pertama, dalam kontrol perilakunya terhadap *game online* belum bisa dikendalikan. Dorongan yang didasari oleh pelampiasan membuat informan terus menerus bermain *game online*. Pada kontrol kognitif, informan sudah terpengaruh oleh informasi yang dibuat oleh *game online*. Informan menilai *game online* memberikan dampak positif sehingga pada kontrol keputusan, informan pertama sulit berhenti dari *game online*. Informan pertama menganggap *game online* sudah menjadi kebutuhan. Kemudian pada informan kedua mempunyai dorongan yang tinggi dalam bermain *game online*. Informan kedua berambisi menjadi pemain yang profesional dan mengalahkan para teman-temannya di Kampus. Informan kedua menilai bahwasanya bermain *game online* adalah suatu pekerjaan yang menguntungkan sehingga informan lebih memprioritaskan *game online* daripada tanggung jawabnya di perkuliahan. Sedangkan informan ketiga sudah mampu mengontrol perilaku dalam mengurangi intensitas bermain *game online*. Informan ketiga menyadari bahwa *game online* membawa dampak buruk dan mengakibatkan kekacauan perkuliahan. Sehingga informan ketiga sekarang ini memutuskan bekerja untuk mengurangi aktivitasnya bermain *game*.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Mahasiswa, Game Online

SELF CONTROL IN STUDENTSGAME GUIDE ONLINE

DODIK BUDIARNO

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

ABSTRACT

Addicted to online gaming behavior can be caused by many things including the ability of individuals to control themselves. Self-control is an important element to get rid of the addiction. Control is related to how individuals control emotions and impulses in themselves. The more intense the control of behavior, the higher one's self control. This study aims to look at aspects of self control in online game addict students. Using a qualitative phenomenological approach and using observation and interviews as a method of data collection. The results showed that the first informant, in their behavior control of online games could not be controlled. Encouragement based on impingement makes informants continuously play online games. In cognitive control, informants have been influenced by information generated by online games. Informants assess online games to have a positive impact so that in decision control, the first informant is difficult to stop online games. The first informant considers online gaming to be a necessity. Then the second informant has a high motivation in playing online games. The second informant's ambition is to become a professional player and beat his friends on campus. The second informant assessed that playing online games is a lucrative job so that the informants prioritize online games rather than their responsibilities in college. While the third informant was able to control behavior in reducing the intensity of playing online games. The third informant realized that online games had a bad impact and caused lecture chaos. So the third informant now decides to work to reduce his activities in playing games.

Keywords: Self-Control, Students, Online Games