

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN  
REGULASI DIRI PADA PEMAIN GAME ONLINE**

Skripsi

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



Oleh:

**BONITA YOSHIRA**

**2018 60 022**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**

# **HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN REGULASI DIRI PADA PEMAIN GAME ONLINE**

Skripsi

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



Oleh:

**BONITA YOSHIRA**

**2018 60 022**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Sebagai Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal: 1 Maret 2023

Mengasahkan Fakultas Psikologi

Universitas Muria Kudus

Dekan

(Iranita Heri Mahardayani, S.Psi, M.Psi.)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si.

2. Latifah Nur Ahyani, S.Psi., M.A.

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN REGULASI DIRI  
PADA PEMAIN GAME ONLINE**

Diajukan oleh:

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**BONITA YOSHIRA**  
**NIM. 2018 60 022**

Telah di setujui dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

Di setujui oleh:

Pembimbing Utama



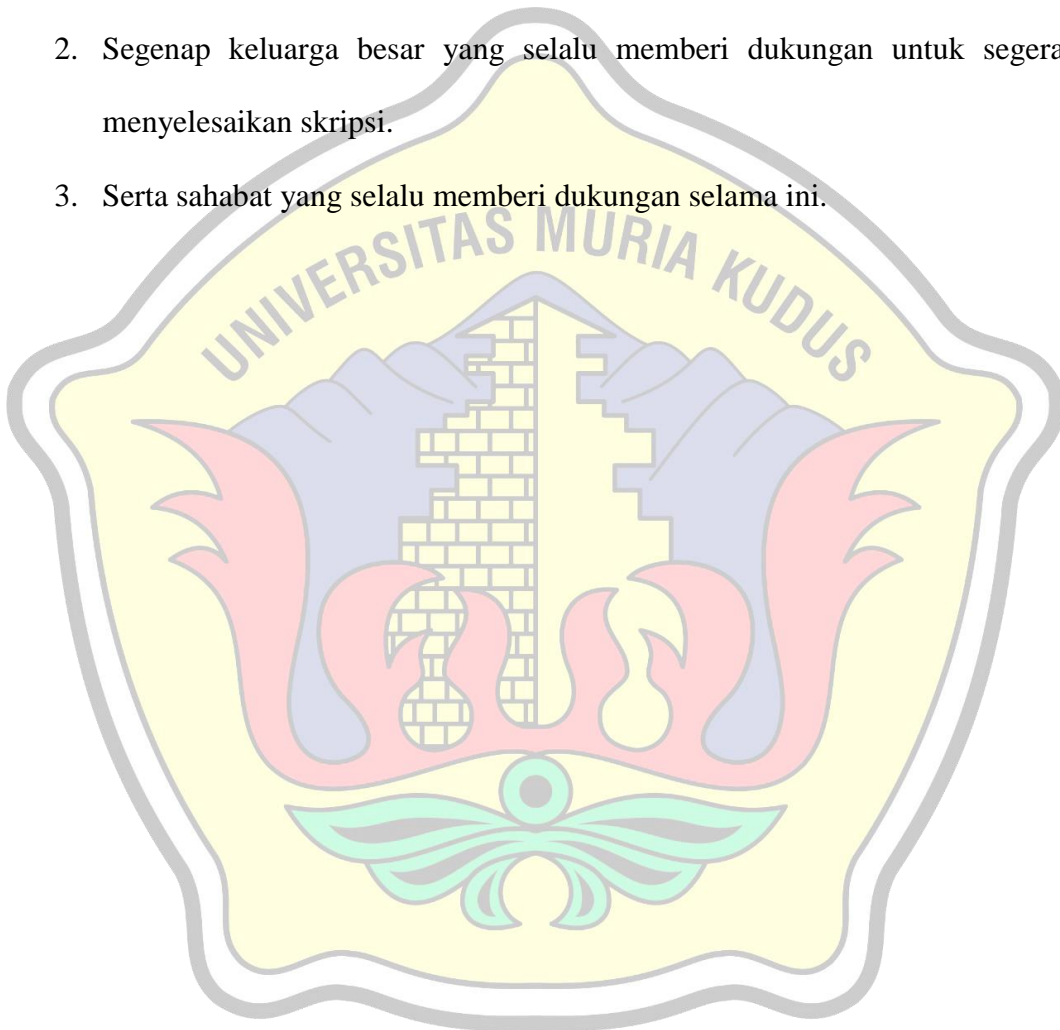
Dr. Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si.

Tanggal: 1 Maret 2023

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap kasih dan doa karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibuk yang senantiasa memberi dukungan, mendoakan tanpa lelah untuk meraih harapan dan impian menjadi kenyataan.
2. Segenap keluarga besar yang selalu memberi dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Serta sahabat yang selalu memberi dukungan selama ini.



## MOTTO

يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ فَإِنَّ

(Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan)

(Usaha yang baik adalah usaha yang dilaksanakan, bukan direncanakan)





## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan rahmat, taufik dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan antara Konsep Diri Dengan Regulasi Diri pada Pemain Game Online” untuk memenuhi syarat menyelesaikan program sarjana (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan, dorongan, perhatian serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Iranita Hervi Mahardayani, S.Psi, M.Psi. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
2. Ibu Latifah Nur Ahyani, S.Psi, M.A. Selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Dr. Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si. Selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, bantuan, motivasi, semangat, saran, masukan, serta telah meluangkan banyak waktu kepada penulis.
4. Bapak Muji Syukur, S.Psi, selaku pengolah data SPSS yang telah bersedia untuk membantu penulis dalam proses pengolahan data skripsi.
5. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberikan ilmu, membimbing dan mengarahkan penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

6. Segenap Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang telah membantu penyelesaian urusan administrasi selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus dan sampai penyelesaian karya ini.
7. Bapak Ibu yang selalu memberikan dukungan, do'a, dan kasih sayangnya kepada saya.
8. Kepada Mas Fahrudin dan Farida yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta menjadi tempat keluh kesahku.
9. Keluarga besar tercinta, terima kasih atas segala dukungan yang selalu tersedia untukku.
10. Sahabat kepompong dang teman – teman sewaktu kuliah di Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus terima kasih kepada kalian yang tidak bisa saya sebutkan Namanya satu persatu, yang memberikan dukungan dan menemani selama proses pembelajaran.
11. Teman bekerja di TK Pertiwi Undaan Tengah dan Teman bekerja di Souvenir Arsy terima kasih kepada kalian yang selama ini memberikan semangat dan memberikan izin untuk saya selama mengerjakan skripsi.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan do'a, kebersamaan yang telah diberikan hingga masa studi penulis selesai.

Semua yang telah mendukung proses perjalanan pembuatan skripsi saya, penulis mengucapkan terimakasih, semoga kebaikan yang kalian berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga karya sederhana ini menjadi hal



yang bermanfaat bagi segenap aktivitas akademika, khususnya untuk Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari jika penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran dari pembaca sangatlah penulis harapkan dan semoga skripsi dapat memberikan manfaat untuk penelitian – penelitian selanjutnya.

Kudus,

2023

Penulis



Bonita Yoshira



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	7
C. Manfaat penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Regulasi Diri .....	8
1. Pengertian Regulasi Diri .....	8
2. Faktor – faktor Regulasi Diri .....	9
3. Aspek –aspek Regulasi Diri .....	10
B. Konsep Diri.....	13
1. Pengertian Konsep Diri.....	13
2. Aspek – aspek Konsep Diri.....	14
C. Hubungan antara Konsep Diri dan Regulasi Diri Pada Pemain Game Online .....	15
D. Hipotesis .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Identifikasi Variabel .....	17

B. Definisi Operasional .....	17
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	18
D. Metode Pengumpulan Data.....	19
E. Validitas dan Reliabilitas.....	21
F. Metode Analisis Data .....	22
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Orientasi Kancah Penelitian .....	23
B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	23
1. Persiapan Alat Pengumpulan Data.....	24
2. Pelaksanaan Penelitian.....	25
C. Validitas dan Reliabilitas.....	26
1. Skala Konsep Diri.....	26
2. Skala Regulasi Diri.....	26
D. Analisis Data.....	26
1. Uji Normalitas.....	26
2. Uji Linieritas .....	27
3. Uji Hipotesis .....	27
E. Pembahasan .....	28
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran .....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>32</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Blue Print Skala Regulasi Diri.....	21
Tabel 3. 2 Tabel Blue Print Skala Konsep Diri.....	21
Tabel 4. 1 Blue Print Skala Regulasi Diri.....	24
Tabel 4. 2 Blue Print Skala Konsep Diri.....	25
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas .....	27
Tabel 4. 4 Hasil Uji Linieritas Antrara Konsep Diri dengan Regulasi .....	27
Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis.....	27



## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A. SKALA PENELITIAN**

A.1 SKALA PENELITIAN REGULASI DIRI

A.2 SKALA PENELITIAN KONSEP DIRI

### **DATA B. ANGKA KASAR**

B.1 DATA ANGKA KASAR REGULASI DIRI

B.2 DATA ANGKA KASAR KONSEP DIRI

### **LAMPIRAN C. DATA FIX**

C.1 DATA FIX REGULASI DIRI

C.2 DATA FIX KONSEP DIRI

C.3 ANALISIS HUBUNGAN

### **LAMPIRAN D. UJI ASUMSI**

D.1 UJI NORMALITAS

D.2 UJI LINIERITAS

D.3 UJI HIPOTESIS

### **LAMPIRAN E. KATEGORISASI**

E.1 KATEGORISASI STANDAR DEVIASI REGULASI DIRI

E.2 KATEGORISASI STANDAR DEVIASI KONSEP DIRI

### **LAMPIRAN F. PERSETUJUAN SKALA ADOPSI, SCREENING JUDUL,**

**FORM A, FORM B, SCREENING LOLOS PLAGIASI**



## **RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONCEPT AND SELF-REGULATION IN ONLINE GAME PLAYERS**

### **ABSTRACT**

*This study aims to test empirically the relationship between self-concept and self-regulation in online game players. The sampling technique in this study used a quota sampling technique. subjects in this study were 102 subjects. Measuring tools used to obtain data are self-concept and self-regulation scales. Based on the results of the analysis test, it was obtained that the correlation coefficient of the two variables showed that  $p$  was 0.000 ( $p < 0.01$ ) with  $r_{xy}$  0.592, which means that there is a very significant positive relationship between self-concept and self-regulation, meaning that if self-concept increases, self-regulation will improve. So the hypothesis which states there is a positive relationship between self-concept and self-regulation, is accepted.*

**Keywords:** *Self Concept, Self Regulation, Online Gamers*



## HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN REGULASI DIRI PADA PEMAIN GAME ONLINE

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiric mengenai hubungan antara konsep diri dan regulasi diri pada pemain game online. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik kuota sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah 102 subjek. Alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data adalah skala konsep diri dan regulasi diri. Berdasarkan hasil uji analisis diperoleh koefisien korelasi dari kedua variabel menunjukkan bahwa  $p$  sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ) dengan  $r_{xy}$  0,592 yang artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara konsep diri dan regulasi diri, artinya jika konsep diri meningkat maka regulasi diri akan semakin baik. Sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif antara konsep diri dan regulasi diri, diterima.

**Kata Kunci:** *Konsep Diri, Regulasi Diri, Pemain Game Online*

