

**HUBUNGAN KONFORMITAS DAN KONTROL DIRI DENGAN ADIKSI
GAME PADA PLAYER GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI



2023

**HUBUNGAN KONFORMITAS DAN KONTROL DIRI DENGAN ADIKSI
GAME PADA PLAYER GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI

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



Oleh

FIDYA ULIL ALBAB

2017-60-029

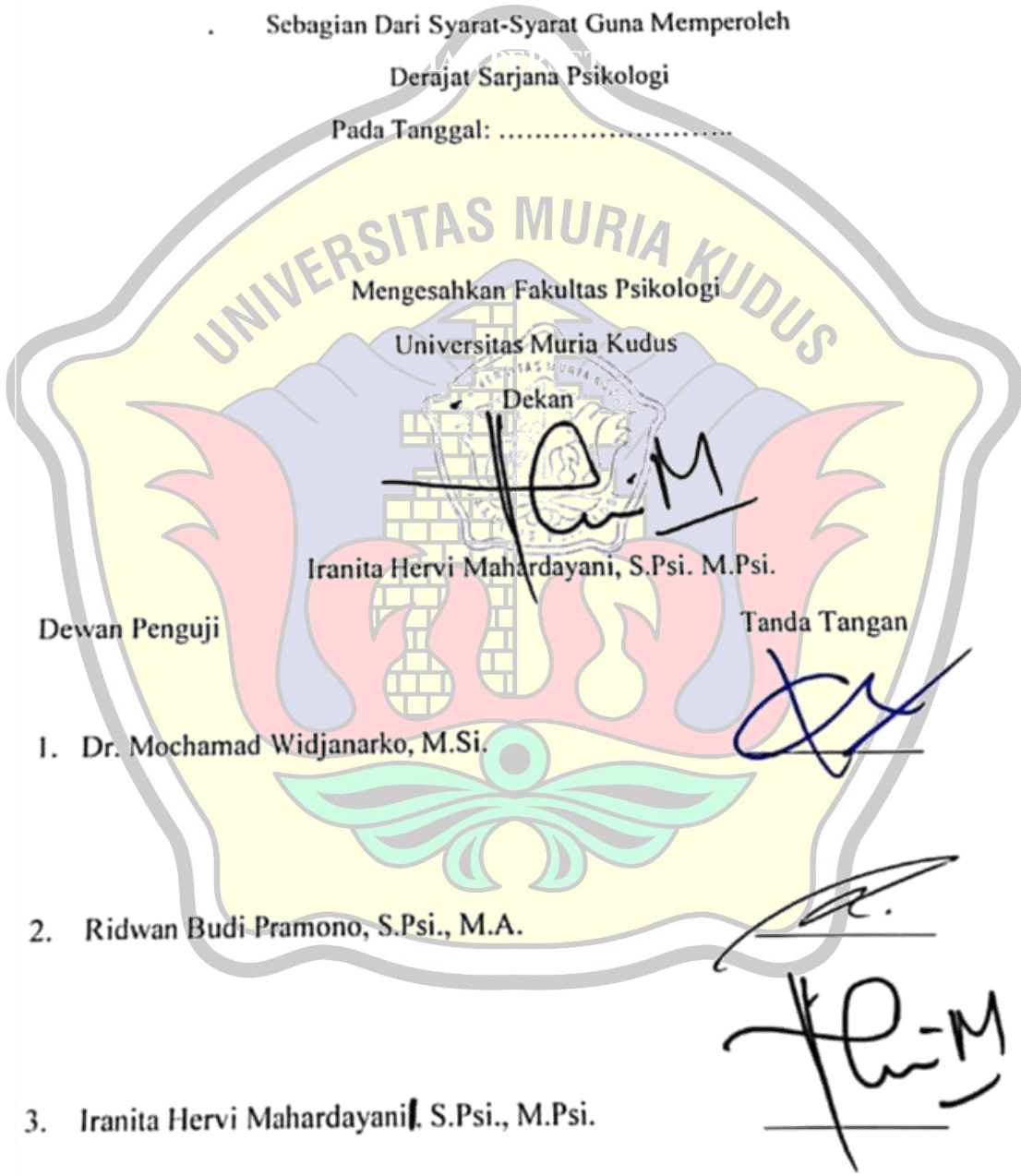
FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skirpsi
Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Dan Diterima Untuk Memenuhi
Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi
Pada Tanggal:






Mengesahkan Fakultas Psikologi
Universitas Muria Kudus
Dekan

Iranita Hervi Mahardayani, S.Psi. M.Psi.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Mochamad Widjanarko, M.Si. 
2. Ridwan Budi Pramono, S.Psi., M.A. 
3. Iranita Hervi Mahardayani, S.Psi., M.Psi. 

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN KONFORMITAS DAN KONTROL DIRI DENGAN ADIKSI
GAME PADA *PLAYER GENSHIN IMPACK***

Yang diajukan oleh


EDYA ULIL ALBAB

NIM. 2017.60.029

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Telah disetujui oleh

Pembimbing utama


Dr. Mochamad Widjanarko, M.Si.

Tanggal.....

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang senantiasa peduli dan membantu saya baik suka maupun duka mulai dari keluarga saya hingga teman-teman saya yang selalu mendukung dan turut berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.



MOTTO

“Hidupmu adalah milikmu, bukan orang lain”

“Lakukan apapun yang kau suka, namun bertanggung jawablah atas setiap masalah yang terjadi”

-Fidya Ulil Albab-



PRAKATA

Segala rasa puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara konformitas dan kontrol diri dengan adiksi *game* pada *player Genshin Impact*” .

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. Ibu Iranita Hervi Mahardayani, S.Psi. M.Psi, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Mochamad Widjanarko, M.Si. selaku Dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
3. Seluruh dosen beserta Staf Fakultas Psikologi UMK yang telah membantu selama proses studi penulis disini.
4. Keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan terhadap penulis,
5. Teman-teman BEM Fakultas Psikologi 18/19 yang telah memberikan pengalaman serta pembelajaran selama penulis bergabung selama satu periode.
6. Untuk seluruh teman-teman fakultas psikologi angkatan 2017.
7. Seluruh responden yang bersedia meluangkan waktu dan suka rela membantu dalam penyelesaian skripsi ini
8. Untuk diri sendiri yang telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih dari penulis, atas bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak, semoga ALLAH SWT membalas segala kebaikan yang telah kalian berikan. Apabila selama proses penulisan skripsi ini penulis melakukan kesalahan dan menyakiti beberapa pihak saya meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Kudus, 19 Desember 2022

Penulis



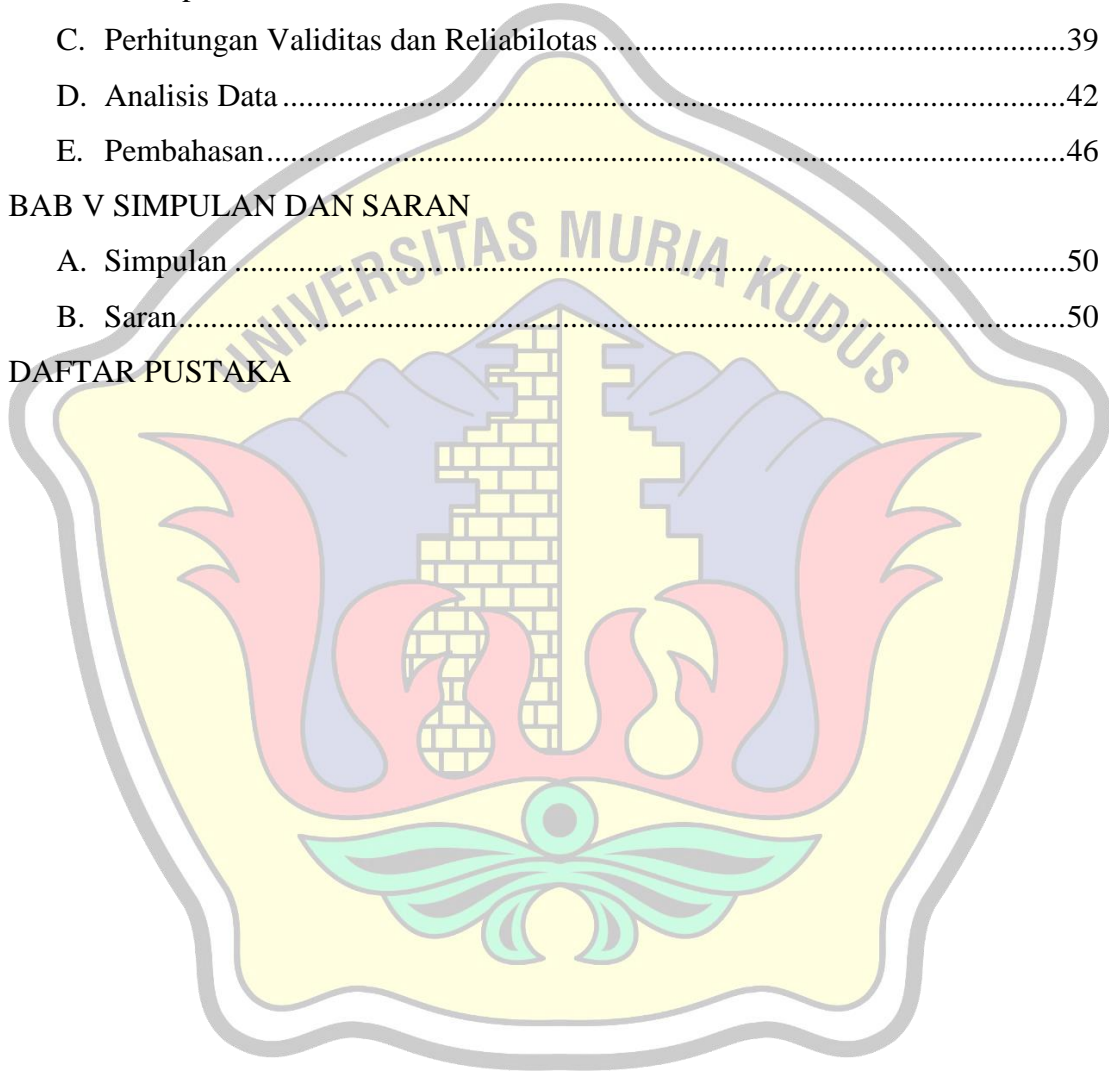
Fidyah Ulil Albab



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	9
C. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Adiksi Game.....	11
B. Konformitas.....	17
C. Kontrol Diri.....	18
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Konformitas dan Kontrol Diri.....	21
E. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel.....	24
B. Definisi Operasional.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
D. Metode Pengumpulan Data.....	27

E. Validitas dan Reliabilitas	31
F. Metode Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	34
B. Persiapan Penelitian	35
C. Perhitungan Validitas dan Reliabilotas	39
D. Analisis Data	42
E. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala Adiksi <i>Game</i>	28
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Skala Konformitas	29
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri	30
Tabel 4.1 <i>Blue Print</i> Skala Adiksi <i>Game</i>	36
Tabel 4.2 <i>Blue Print</i> Skala Konformitas	37
Tabel 4.3 <i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri	38
Tabel 4.4 Sebara Item Skala Adiksi <i>Game</i> Yang Valid dan Gugur	39
Tabel 4.5 Sebara Item Skala Konformitas Yang Valid dan Gugur	40
Tabel 4.6 Sebara Item Skala Kontrol Diri Yang Valid dan Gugur	41
Table 4.7 Hasil Uji Normalitas	42
Table 4.8 Hasil Uji linieritas antara adiksi <i>game</i> dan konformtas	43
Table 4.9 Hasil Uji linieritas antara adiksi <i>game</i> dan kontrol diri	43
Table 4.10 Hasil Uji Hipotesis Mayor	44
Table 4.11 Hasil Analisis Korelasi Konformitas dengan Adiksi <i>game</i>	45
Table 4.12 Hasil Analisis Korelasi Kontrol Diri dengan Adiksi <i>game</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. SKALA PENELITIAN

- A-1 Skala Penelitian Adiksi Game
- A-2 Skala Penelitian Konformitas
- A-3 Skala Penelitian Kontrol Diri

LAMPIRAN B. DATA KASAR

- B-1 Data Kasar Adiksi Game
- B-2 Data Kasar Konformitas
- B-3 Data Kasar Kontrol Diri

LAMPIRAN C. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

- C-1 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Adiksi Game
- C-2 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Konformitas
- C-3 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kontrol Diri

LAMPIRAN D. DATA PENELITIAN FIX

- D-1 Data Penelitian Fix Adiksi Game
- D-2 Data Penelitian Fix Konformitas
- D-3 Data Penelitian Fix Kontrol Diri
- D-4 Data Analisis Hubungan

LAMPIRAN E. UJI ASUMSI

- E-1 Uji Normalitas
- E-2 Uji Linieritas
- E-3 Uji Regresi

LAMPIRAN F. KATEGORISASI

- F-1 Kategorisasi Standar Deviasi Adiksi Game
- F-2 Kategorisasi Standar Deviasi Konformitas
- F-3 Kategorisasi Standar Deviasi Kontrol Dirilampiran

THE RELATIONSHIP BETWEEN CONFORMITY AND SELF-CONTROL WITH GAME ADDICTION IN PLAYER GENSHIN IMPACT

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between conformity and self-control with game addiction in Genshin Impact players. The population of this study are all gamers who play the Genshin Impact game. The sampling technique used was random sampling technique with 100 subjects. The tools used for data collection are a conformity scale, a self-control scale, and a game addiction scale with four alternative answers on each scale. The data analysis method used is two predictor regression analysis (major hypothesis). The results of the major hypothesis obtained a correlation coefficient of r_{12y} of 0.680 with p 0.000 ($p < 0.01$) which means that there is a very significant relationship between conformity and self-control with game addiction with an effective contribution of 46.2%. Minor hypothesis 1 is the magnitude of the variable coefficient (r_{1y}) of 0.226 with a p of 0.012 ($p < 0.05$), this means that there is a positive and significant relationship between the conformity variable and game addiction with an effective contribution of 5.1%. Minor hypothesis 2 the variable coefficient (r_{2y}) is -0.622 with a p of 0.000 ($p < 0.01$), this means that there is a negative and very significant relationship between self-control variables and game addiction with an effective contribution of 43.8%.

Keywords: conformity, self-control, game addiction

HUBUNGAN KONFORMITAS DAN KONTROL DIRI DENGAN ADIKSI GAME PADA *PLAYER GENSHIN IMPACT*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dan kontrol diri dengan adiksi game pada player Genshin Impact. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh gamer's yang memainkan game genshin impact. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling dengan subjek sebanyak 100 orang. Alat yang digunakan untuk pengambilan data adalah skala konformitas, skala kontrol diri, dan skala adiksi game dengan empat alternative jawaban pada setiap skala. Adapun metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi dua predictor (hipotesis mayor). Hasil hipotesis mayor diperoleh nilai koefisien korelasi r_{12y} sebesar 0.680 dengan p 0.000 ($p < 0.01$) yang berarti ada hubungan yang sangat signifikan antara konformitas dan kontrol diri dengan adiksi *game* dengan sumbangan efektif sebesar 46.2%.. Hipotesis minor 1 besarnya koefisien variabel (r_{1y}) sebesar 0.226 dengan p sebesar 0.012 ($p < 0.05$), hal ini berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara variabel konformitas dengan adiksi *game* dengan sumbangan efektif sebesar 5.1%.. Hipotesis minor 2 besarnya koefisien variabel (r_{2y}) sebesar -0.622 dengan p sebesar 0.000 ($p < 0.01$), hal ini berarti ada hubungan yang negatif dan sangat signifikan antara variabel kontrol diri dengan adiksi *game* dengan sumbangan efektif sebesar 43.8%.

Kata kunci : konformitas, kontrol diri, adiksi game