

## Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain *Game Online Mobile* pada Remaja Akhir di Samarinda

Faisal Rahman

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman  
email: icalrahman9563@gmail.com

---

### Article Info

#### Article history:

Received April 3, 2020

Revised May 17, 2020

Accepted June 28, 2020

---

#### Keywords:

Self-control

Conformity

Intensity to playing  
mobile game online

---

### ABSTRACT

*This study aims to test empirically the presence of absence of self-control and conformity for intensity to playing mobile game online in late adolescence at Samarinda. The subject of this study was 100 late adolescence who were selected using a purposive sampling technique. Measuring instruments used in this study use the scale self-control, conformity and intensity to playing mobile game online. Data analysis technique using multiple model regression statistical tests. The result of the full model research showed that there was an influence between self-control and conformity for intensity to playing mobile game online, with a calculated F value > F table ( $4.818 > 2.70$ ), R square = 0.090, and  $p = 0.010$ . In the result of the gradual model of research, it was found that there was a significant influence between self-control and intensity to playing mobile game online with a value of beta = -0.257, t arithmetic = -2.315 > t table = 1.984, and  $p = 0.023$ . Then on conformity with intensity to playing mobile game online there is not have significant influence with the value of beta = 0.074, t arithmetic = 0.668 < t table 1.984, and  $p = 0.506$ .*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik ada atau tidaknya pengaruh kontrol diri, dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda. Subjek penelitian ini adalah 100 orang remaja akhir di Samarinda dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kontrol diri, konformitas dan intensitas bermain *game online mobile*. Teknik analisa data menggunakan uji statistik *regresi model berganda*. Hasil penelitian model penuh menunjukkan terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* yaitu dengan nilai F hitung > F tabel ( $4.818 > 2.70$ ), R square = 0.090, dan  $p = 0.010$ . Pada hasil penelitian model bertahap didapatkan adanya pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* dengan nilai beta = -0.257, t hitung = -2.315 > t tabel = 1.984, dan  $p = 0.023$ . Kemudian pada konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* menunjukkan tidak terdapat pengaruh dengan nilai beta = 0.074, t hitung = 0.668 < t tabel = 1.984, dan  $p = 0.506$ .

---

### Kata kunci

Kontrol diri

Konformitas

Intensitas bermain  
*game online mobile*

## PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini menghantarkan kemajuan akan teknologi yang berkembang dengan pesat seperti halnya *smartphone*. Ponsel cerdas atau *smartphone* adalah telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar, dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsional PC (komputer) dan headset sehingga menghasilkan gadget mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, *video*, *game*, akses email. *Tv digital*, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang berfungsi sebagai kartu kredit (William dan Sawyer, 2011).

Segala hal yang kita lakukan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat dengan bantuan *smartphone*. Informasi sangat mudah didapatkan, internet juga sebagai salah satu sarana komunikasi yang disebut dengan media sosial, selain itu kita juga bisa menggunakan internet sebagai sarana hiburan. Kita dapat bermain *game* berbasis *network* atau yang biasa disebut *game online*.

Kristanto (2008) mengatakan bahwa *game online* adalah sebuah layanan permainan yang memberikan beragam pilihan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa ruang sekalipun, permainan yang memiliki fitur visual dan audio yang menarik, dan permainan yang menggunakan jaringan internet, *WiFi* dan, *LAN*, dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja secara mandiri maupun berkelompok serta terdapat fitur chat agar pemain dapat berinteraksi satu sama lain.

Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (2018) yang melakukan studi terkait *game online mobile* di Indonesia menyebutkan, jumlah pengguna mencapai 60 juta. Hasil studi

menyebutkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* 25%. Mereka yang rata-rata bermain *game online mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya dilakukan pengguna *smartphone* yaitu bersosial media 17%, *streaming video* 12%, *web browsing* 10%, dan belanja online 7%, aktivitas *offline* lainnya 15%, panggilan telepon dan pengiriman pesan 8%, dan menggunakan lainnya 6%.

Dari sisi studi menunjukkan dari jumlah total *gamer* memiliki usia remaja 16-24 tahun sebanyak 27%, usia dewasa awal 25-34 tahun sebanyak 27%, usia dewasa madya 35-44 tahun sebanyak 24%, usia dewasa akhir 45-54 tahun sebanyak 12%, dan anak-anak usia dibawah 13 tahun dengan persentase 10% (Pokkt, *Decision lab* dan *MMA*, 2018). Usia remaja dan dewasa mendominasi penggunaan *game online mobile* di Indonesia dengan nilai sebesar 27%.

Gunarsa (2006) mengatakan bahwa remaja akhir merupakan individu yang mengalami masa transisi (peralihan) dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yaitu antara usia 17 tahun hingga usia 20-an masih memiliki ketertarikan dalam aktivitas bermain. Rahma (2018) mengemukakan bahwa seorang remaja bisa bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari 3 jam), biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 25 jam.

Pada dasarnya diciptakan *game online mobile* adalah untuk menghilangkan penat yang dialami, mengisi waktu bosan, namun *game online mobile* sering kali mengakibatkan para remaja lupa waktu dalam memainkannya. Remaja yang lupa waktu dalam bermain *game* dan tenggelam dalam dunia *virtual* sangat mudah terlihat, yakni dengan meningkatnya intensitas dalam bermain *game online mobile* dan tak jarang para remaja mengabaikan kewajiban utamanya sebagai pelajar dan lebih tertarik

untuk memainkan *game online* bersama kelompoknya.

Menurut Anwar (2011), dampak negatif bermain *game online* yang berlebihan ialah lebih banyak menghabiskan waktu, konsentrasi belajar terganggu, tertidur disekolah, sering melalaikan tanggung jawab dan tugas sebagai siswa, berbohong soal berapa lama bermain *game* tersebut, nilai sekolah menurun, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya, merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Yuzi (2016) berpendapat bahwa semakin sering dan lama remaja bermain *game online mobile* semakin tinggi pula intensitasnya. Remaja yang mengisi waktunya dengan bermain *game* berupaya untuk memenuhi rangsangan bermain dengan meningkatkan frekuensi dan durasi mereka dalam bermain *game online mobile*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama salah satu remaja akhir berinisial FB, subjek mengatakan bahwa intensitas bermain subjek semakin hari semakin meningkat, dan subjek mengatakan dapat bermain lebih dari 6 jam sehari apabila mendekati jadwal turnamen lokal yang diikuti sebagai bahan latihan.

Remaja yang memiliki intensitas bermain yang tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang kurang baik. Berdasarkan penelitian Alfin (2016) menyatakan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap tinggi rendahnya intensitas dalam bermain, dan bermain *game online* diharapkan sesuai dengan kebutuhannya sebagai sarana hiburan dalam menghilangkan penat atau bosan tanpa intensitas yang berlebihan.

Menurut Adeonalia (2002) kontrol diri merupakan keyakinan individu bahwa tindakannya akan mempengaruhi perilakunya dan individu sendiri yang dapat mengontrol perilaku tersebut. Individu dengan kontrol diri yang tinggi akan melihat dirinya mampu mengendalikan segala hal

yang menyangkut perilakunya, begitu juga sebaliknya apabila kontrol diri rendah, maka individu tersebut tidak mampu untuk mengendalikan segala hal yang menyangkut dalam perilakunya, yang dalam hal ini adalah bermain *game online mobile*.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu subjek berinisial IP, subjek mengatakan dapat bermain *game* hingga larut malam bahkan hingga waktu subuh yang mengakibatkan subjek telat berangkat kesekolah dan terkadang membuat subjek tidur dikelas. Subjek mengatakan cukup sulit mengendalikan diri dalam bermain *game online mobile* karena terbiasa bermain *game* dengan frekuensi dan durasi yang berlebihan. Selain kontrol diri, konformitas memiliki peran penting terhadap peningkatan intensitas dalam bermain *game online mobile*.

Konformitas merupakan suatu perubahan sikap, perilaku atau kepercayaan seseorang agar sesuai dengan norma kelompok atau norma sosial sebagai akibat tekanan kelompok yang nyata atau dibayangkan (Melinda, 2013). Remaja akhir cenderung memiliki kelompok sosial di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolahnya.

Menurut Adriansyah, M. A., dan Rahmi, M (2012) pada banyak remaja, bagaimana mereka dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukkan sebagai anggota. Untuk mereka, dikucilkan berarti stress, frustrasi, dan kesedihan. Hal tersebut menimbulkan munculnya konformitas dalam kelompok teman sebaya tersebut. Kelompok yang memiliki harapan dalam bermain *game online mobile* secara intens dapat mempengaruhi remaja untuk ikut andil dalam meningkatkan intensitas bermainnya (Helen, 2016).

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek

DL. Subjek mengatakan grup teman sebaya subjek sering mengajak untuk bermain *game online* agar melengkapi partisipan pada *game* yang dimainkan, *game* tersebut mempunyai sistem lima lawan lima. Subjek merasa tidak nyaman apabila tidak mengikuti keinginan kelompoknya. Subjek mengatakan sebelumnya ia hanya bermain untuk mendapatkan hiburan dan mengisi waktu luang, akibat dari ajakan teman di sekolah, subjek akhirnya mendalami *game* tersebut dan intens bermain bersama teman-temannya.

Hal diatas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kartini (2016) siswa memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi karena pengaruh konformitas dan ajakan teman sebayanya untuk bersama-sama memperoleh rasa kebersamaan dan kesenangan dari bermain *game online*. Menurut hasil wawancara beberapa subjek dari screening sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa beberapa subjek aktif bermain karena teman sebayanya, subjek juga dapat bermain hingga larut malam menyebabkan mengantuk dan terlambat disekolah, beberapa subjek memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi dengan waktu lebih dari enam jam sehari apabila mendekati turnamen atau waktu libur, dan dari hasil screening menunjukan emosi yang kurang stabil apabila tidak dapat bermain *game online*.

Berdasarkan dari rangkaian permasalahan yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda dan adapun hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

H1 : Terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

2. Ho : Tidak terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

H1 : Terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

3. Ho : Tidak terdapat pengaruh antara konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

H1 : Terdapat pengaruh antara konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (*skoring*). Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian-sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2015) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah remaja akhir yang terdata pada komunitas *gamers* Samarinda yang berjumlah 7.661 remaja akhir. Adapun besaran sampel dalam penelitian ini akan diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* dikenal juga sebagai *sampling pertimbangan*, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan

pertimbangan perorangan atau pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2015). Adapun berdasarkan teknik *sampling* tersebut, didapatkan hasil bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 99 remaja akhir yang digenapkan menjadi 100 remaja akhir di Samarinda.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket yaitu suatu daftar yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai suatu hal yang diteliti. Hadi (2016), menyatakan bahwa angket merupakan suatu daftar dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan terhadap subjek penelitian dengan harapan akan dipergunakan untuk mengungkapkan suatu kondisi subjek yang hendak diteliti. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik uji coba terpakai atau try out terpakai. Uji tersebut hasil uji cobanya langsung digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan tentu saja hanya data dari butir-butir sah saja yang di analisis. Uji tersebut dilakukan karena pertimbangan praktis yaitu efisiensi waktu dan biaya.

Penelitian ini menggunakan skala tipe likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015). Skala yang disusun menggunakan bentuk likert memiliki empat alternatif jawaban. Skala tersebut dikelompokkan dalam pernyataan favorable dan unfavorable dengan lima

alternatif jawaban. Instrumen penelitian yang digunakan ada tiga yaitu kontrol diri, konformitas dan intensitas bermain *game online mobile*.

### Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk pengolahan data penelitian adalah dengan menggunakan analisis regresi linear berganda dan sederhana. Penggunaan analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dua variabel bebas (kontrol diri dan konformitas) terhadap satu variabel terikat (intensitas bermain *game online mobile*), sedangkan analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel terikat (intensitas bermain *game online mobile*) terhadap satu variabel bebas (Sugiyono, 2015). Uji statistik dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS (Statistical Packages for Social Science) versi 25.0 for windows.

### HASIL PENELITIAN

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah remaja akhir di Samarinda yang memiliki *smartphone*, memiliki intensitas bermain *game online mobile* lebih dari 3 jam sehari, dan memiliki satu atau lebih *game online* yang ter-install pada *smartphone* subjek. Jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu 100 remaja akhir. Adapun distribusi sampel penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi Responden Menurut Jenis Kelamin**

Aspek	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	87	87%
	Perempuan	13	13%
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa jumlah subjek dalam penelitian ini ialah subjek laki-laki sebanyak 87 orang atau

87 persen dan subjek perempuan sebanyak 13 orang atau 13 persen.

**Tabel 2. Distribusi Responden Menurut Umur**

Aspek	Umur	Frekuensi	Presentase
Umur	17	22	22%
	18	25	25%
	19	29	29%
	20	23	23%
	21	1	1%
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah subjek remaja akhir di Samarinda dengan usia 17 tahun berjumlah 22 orang atau 22 persen, remaja akhir dengan usia 18 tahun berjumlah 25 orang atau 25 persen, remaja akhir dengan

usia 19 tahun berjumlah 29 orang atau 29 persen, remaja akhir dengan usia 20 tahun berjumlah 23 orang atau 23 persen, dan remaja akhir dengan usia 21 tahun berjumlah 1 orang atau 1 persen.

**Tabel 3. Distribusi Responden Menurut Durasi Bermain**

No	Durasi	Frekuensi	Presentase
1	3 – 6 jam	64	64%
2	6 – 9 jam	24	24 %
3	> 9 jam	12	12 %
<b>Total</b>		<b>100</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa subjek penelitian remaja akhir di Samarinda, yaitu memiliki durasi bermain *game online mobile* 3 – 6 jam sebanyak 64 orang atau 64 persen, durasi bermain *game*

*online mobile* 6 – 9 jam sebanyak 24 orang atau 24 persen, dan durasi bermain *game online mobile* lebih dari 9 jam sebanyak 12 orang atau 12 persen.

### Hasil Uji Deskriptif

**Tabel 4. Rerata Empirik dan Rerata Hipotetik**

Variabel	Rerata Empirik	SD Empirik	Rerata Hipotetik	SD Hipotetik	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	66.33	8.850	60	12	Tinggi
Kontrol Diri	77.56	10.118	75	15	Tinggi
Konformitas	56.14	8.520	60	12	Rendah

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui gambaran keadaan sebaran data pada subyek penelitian secara umum pada remaja akhir di Samarinda. Berdasarkan

hasil pengukuran melalui skala intensitas bermain *game online mobile* diperoleh rerata empirik (66.33) lebih tinggi dari rerata hipotetik (60) dengan kategori tinggi.

**Tabel 5. Kategorisasi Skor Skala Intesitas Bermain Game Online Mobile**

Interval kecenderungan	Skor	Kategori	F	Presentase
$X > M + 1.5 SD$	$\geq 78$	Sangat Tinggi	9	9 %
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	66 – 77	Tinggi	47	47 %
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	54 – 65	Sedang	37	37 %
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	42 – 53	Rendah	7	7 %
$X < M - 1.5 SD$	$\leq 42$	Sangat Rendah	0	0 %

Pada tabel 5 di atas didapatkan hasil bahwa sebagian besar subjek yang memiliki rentang nilai skala intensitas bermain *game online mobile* berada pada kategori tinggi

dengan nilai antara 66 – 77 memiliki frekuensi sebanyak 47 orang atau 47 persen.

**Tabel 6. Kategorisasi Skor Kontrol Diri**

Interval kecenderungan	Skor	Kategori	F	Presentase
$X > M + 1.5 SD$	$\geq 98$	Sangat Tinggi	0	0 %
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	83 – 97	Tinggi	13	13 %
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	68 – 82	Sedang	54	54 %
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	53 – 67	Rendah	31	31 %
$X < M - 1.5 SD$	$\leq 53$	Sangat Rendah	2	2 %

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 6, dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek yang memiliki rentang nilai skala kontrol diri berada pada kategori sedang

dengan nilai antara 68 – 82 memiliki frekuensi sebanyak 54 orang atau 54 persen.

**Tabel 7. Kategorisasi Skor Konformitas**

Interval kecenderungan	Skor	Kategori	F	Presentase
$X > M + 1.5 SD$	$\geq 62$	Sangat Tinggi	26	26 %
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	52 – 61	Tinggi	35	35 %
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	43 – 51	Sedang	37	37 %
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	33 – 42	Rendah	2	2 %
$X < M - 1.5 SD$	$\leq 33$	Sangat Rendah	0	0 %

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 7, dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek yang memiliki rentang nilai skala konformitas berada pada kategori sedang

dengan nilai antara 43 - 51 memiliki frekuensi sebanyak 37 orang atau 37 persen.

## Hasil Uji Asumsi

**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kolmogorof-Smirnof Z	P	Keterangan
Intensitas bermain <i>game online mobile</i>	0.085	0.073	Normal
Kontrol diri	0.091	0.062	Normal
Konformitas	0.091	0.059	Normal

Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel intensitas bermain *game*

*online mobile* menghasilkan nilai  $Z = 0.085$  dan  $p = 0.073$ . Hasil uji menyatakan bahwa

$p > 0.05$ , yang artinya sebaran butir-butir intensitas bermain *game online* adalah normal. Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel kontrol diri menghasilkan nilai  $Z = 0.091$  dan  $p = 0.062$ . Hasil uji menyatakan bahwa  $p > 0.05$ , artinya hal ini menunjukkan sebaran butir-butir skala

kontrol diri adalah normal. Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel konformitas menghasilkan nilai  $Z = 0.091$  dan  $p = 0.059$ . Hasil uji menyatakan bahwa  $p > 0.05$  menunjukkan sebaran butir-butir konformitas adalah normal.

**Tabel 9. Hasil Uji Linearitas Hubungan**

Variabel	F hitung	F Tabel	P	Keterangan
Kontrol Diri – Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	1.165	2.70	0.295	Linear
Konformitas – Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	0.704	2.70	0.852	Linear

Hasil uji linearitas antara variabel kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* mempunyai nilai *linearity* F hitung =  $1.165 < F$  tabel =  $2.70$  dan  $p = 0.295 > 0.05$  yang berarti hubungannya dinyatakan linear. Hasil uji linearitas pada

konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* diperoleh nilai *linearity* F hitung =  $0.704 < F$  tabel =  $2.70$  dan  $p = 0.852 > 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tersebut linear.

**Tabel 10. Hasil Uji Multikolinieritas**

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Kontrol Diri – Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	0.760	1.317	Tidak ada multikolinieritas
Konformitas – Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	0.760	1.317	Tidak ada multikolinieritas

Hasil uji asumsi multikolinieritas antara variabel kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* mempunyai nilai *koefisien tolerance* =  $0.760 < 1$  dan nilai *koefisien VIF* =  $1.317 < 10$  yang berarti hubungannya dinyatakan tidak terdapat multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas pada variabel konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* mempunyai nilai *koefisien tolerance*

=  $0.760 < 1$  dan nilai *koefisien VIF* =  $1.317 < 10$  yang berarti hubungannya dinyatakan tidak terdapat multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas pada variabel konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* mempunyai nilai *koefisien tolerance* =  $0.760 < 1$  dan nilai *koefisien VIF* =  $1.317 < 10$  yang berarti hubungannya dinyatakan tidak terdapat multikolinieritas.

**Tabel 11. Hasil Uji Heterokedastisitas**

Variabel	t hitung	t tabel	P	Keterangan
Kontrol Diri – Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile</i>	0.244	1.984	0.808	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
Konformitas – Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	-1.285	1.984	0.202	Tidak Terjadi Heterokedastisitas

Hasil uji heterokedastisitas antara variabel kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* mempunyai nilai  $P$  (sig)  $0.808 > 0.050$  dan  $t$  hitung =  $0.244 < t$  tabel =  $1.984$  yang berarti

hubungannya dinyatakan tidak terjadi heterokedastisitas. Hasil uji heterokedastisitas pada variabel konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* diperoleh nilai  $P$  (sig)



$0.202 > 0.050$  dan  $t \text{ hitung} = -1.285 < t \text{ tabel} = 1.984$ . Hal ini menunjukkan bahwa

hubungan kedua variabel tersebut tidak terjadi heterokedastisitas.

**Tabel 12. Hasil Uji Autokorelasi**

Durbin-Watson	dL	dU	4-dL	4-dU	Keterangan
1.820	1.6337	1.7152	2.3636	2.2848	Tidak terdapat autokorelasi

Hasil tabel 12, di atas terdapat di tabel Durbin-Watson yaitu  $\alpha = 5\%$ ;  $n = 100$ ;  $k=3$  adalah  $dL = 1.6337$  dan  $dU = 1.7152$ . Hasil pengolahan data menunjukkan nilai Durbin-Watson sebesar 1.820 dan nilai tersebut berada diantara  $dU$  dan  $(4-dU)$  atau 1.82 lebih besar dari 1.7152 dan 1.820 lebih kecil dari 2.2848. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi linier tersebut tidak terdapat autokorelasi atau tidak terjadi korelasi diantara kesalahan pengganggu variabel.

### Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi model penuh. Kaidah yang digunakan adalah jika nilai  $f \text{ hitung} > f \text{ tabel}$  pada taraf signifikansi 0.05 dan nilai  $p < 0.05$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai  $f \text{ hitung} < f \text{ tabel}$  pada taraf signifikansi 0.05 dan nilai  $p > 0.05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Sementara itu untuk melihat seberapa jauh kemampuan variabel bebas yang ada dalam menjelaskan hubungannya terhadap variabel terikat dengan cara melihat nilai koefisien determinan atau  $R^2$  (Santoso, 2015). Berdasarkan hasil pengujian regresi model penuh atas variabel-variabel kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* didapatkan hasil yaitu:

**Tabel 13. Hasil Uji Analisis Regresi Model Penuh**

Variabel	F Hitung	F tabel	R <sup>2</sup>	P
Kontrol diri (X <sub>1</sub> )				
Konformitas (X <sub>2</sub> )	4.818	2.70	0.090	0.010
Intensitas bermain <i>game online mobile</i> (Y)				

Berdasarkan data tabel diatas hasil pengujian regresi model penuh menunjukkan bahwa kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, dengan hasil uji regresi berganda model penuh yaitu,  $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$  ( $4.818 > 2.70$ ), Adjusted R square = 0.090, dan  $p = 0.010$ . Kemudian pada hipotesis selanjutnya menggunakan analisis regresi model bertahap.

Analisis regresi model bertahap bertujuan untuk memprediksi atau menguji sejauh mana sebab akibat satu variabel

bebas terhadap variabel terikat. Adapun kaidah yang digunakan dalam uji regresi model bertahap adalah jika nilai  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$  pada taraf signifikansi 0.05 dan nilai  $p < 0.05$  maka  $H_1$  diterima,  $H_0$  ditolak. Sebaliknya, jika nilai  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  pada taraf signifikansi 0.05 dan nilai  $p > 0.05$  maka  $H_1$  ditolak,  $H_0$  diterima. Sementara itu, untuk melihat regresi yang dihasilkan berhubungan positif atau negatif adalah melalui koefisien beta ( $\beta$ ). Apabila koefisien beta memiliki tanda minus (-) berarti hubungan yang dihasilkan adalah negatif, sebaliknya apabila koefisien beta tidak memiliki tanda minus (-), maka arah

hubungan yang dihasilkan adalah positif (Santoso, 2015). Berikut rangkuman hasil

analisis regresi sederhana disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Model Bertahap**

Variabel	Beta	t hitung	T Tabel	P
Kontrol diri (X1) – Intensitas bermain <i>game online mobile</i> (Y)	-0.257	-2.315	1.984	0.023
Konformitas (X2) – Intensitas bermain <i>game online mobile</i> (Y)	0.074	0.668	1.984	0.506

Berdasarkan data tabel 14, dapat diketahui hasil uji analisis regresi model bertahap menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online mobile* dengan nilai beta = -0.257, t hitung = -2.315 > t tabel = 1.984, dan p = 0.023 < 0.050. Kemudian hasil uji analisis regresi model bertahap menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan antara konformitas dengan intensitas bermain *game online mobile* dengan nilai beta = 0.074, t hitung = 0.668 < t tabel = 1.984, dan p = 0.506 > 0.050.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda. Untuk mengetahui pengaruh seberapa besar penelitian tersebut peneliti menggunakan 100 orang remaja akhir, untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini yang menggunakan perhitungan statistik dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji regresi model penuh menunjukkan nilai F hitung 4.818 > F tabel 2.70, dan p = 0.010 (p < 0.050). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis mayor dalam penelitian ini diterima H1. Artinya terdapat pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda. Yang berarti intensitas bermain *game online mobile* pada remaja terdapat peranan kontrol diri seperti peran kedisiplinan dalam mengatur waktu dan intensitasnya para remaja memainkan

*game*. Tidak hanya itu peran kebiasaan baik pada remaja juga memiliki dampak pada intensitas bermain *game online mobile*, remaja yang tidak memiliki pola hidup sehat atau kebiasaan baik cenderung akan menolak sesuatu yang memberikan dampak baik bagi dirinya, serta memberikan perhatian penuh pada sesuatu yang berdampak buruk bagi dirinya, dan etika kerja memiliki peran terhadap intensitas bermain *game online*, remaja akhir yang tidak memiliki etika kerja cenderung kurang mampu menyelesaikan kewajiban tanpa terpengaruh hal-hal yang diluar kewajibannya, dan mengutamakan hal yang memberikan kesenangan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2004), para pemain *game* yang kurang memiliki kemampuan untuk mengontrol dirinya akan mengorbankan aktivitas lainnya untuk bisa bermain *game*. Mereka rela mengorbankan waktu untuk memainkan *game*, mengorbankan waktu untuk tidur, ataupun belajar. Sehingga kita dapat mengetahui peran kontrol diri dalam mengatur intensitas dalam bermain *game online mobile* sangat diperlukan. Karena semakin rendah kontrol diri, maka intensitas bermain *game online mobile* pada remaja di Samarinda menjadi tinggi intensitas bermainnya.

Berdasarkan hasil kategorisasi dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek yang memiliki rentang nilai skala intensitas bermain *game online mobile* berada pada kategori tinggi dengan nilai antara 66 – 77 memiliki frekuensi sebanyak 47 orang atau

47 persen. Hal ini menjelaskan bahwa para remaja di kota Samarinda ini memiliki intensitas bermain *game online mobile* yang tinggi. Hal ini sesuai dengan *update* dari para *developer game* tersebut dalam menaikkan daya tariknya dengan mengadakan ajang perlombaan tahap daerah bahkan internasional.

Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh subjek AZ di salah satu tempat perbelanjaan dalam turnamen yang diselenggarakan oleh *game online mobile* yang biasa iya mainkan. Ia merasakan bahwa intensitas bermain *game online mobile* sangat tinggi karena seringnya bermain bersama dengan teman demi menjalin komunikasi tim yang lebih baik, tidak hanya itu latihan rutin yang dilakukan bertujuan untuk agar terbiasanya dengan pola bermain lawan dengan berbagai stategi yang berbeda-beda. Tidak jarang dia meninggalkan waktu belajar dan menunda waktu makan, mandi bahkan waktu tidur yang sedikit pun menurut dia tidak menjadi masalah demi tim yang lebih solid.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budhi dan Indrawati (2016) dengan hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online*. Pada penelitian tersebut 41 persen subjek memiliki intensitas bermain yang tinggi dan 59 persen subjek memiliki intensitas bermain yang sangat tinggi, sedangkan untuk kontrol diri sebanyak 54 persen subjek memiliki kontrol diri yang sangat rendah, sisanya 16 persen subjek memiliki kontrol diri rendah, 29 persen subjek memiliki kontrol diri tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kontrol diri berada pada taraf rendah.

Intensitas bermain *game online mobile* yang tinggi dikarenakan remaja akhir lebih memilih memainkan *game online* untuk mencari kesenangan bagi dirinya sendiri dengan cara meraih prestasi dalam

permainan *online*, berteman dengan sesama pemain *game online*, dan terlibat secara mendalam di *game* yang dimainkan membuat remaja lupa diri pada kewajiban-kewajiban yang seharusnya remaja akhir lakukan sebagai pelajar dan mahasiswa. Sehingga peran penting dari kontrol diri seorang remaja sangat diperlukan untuk mengatur intensi bermain dan remaja lebih memperhatikan kualitas hidup yang baik dan sehat.

Berdasarkan hasil uji regresi model bertahap, diketahui bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap intensitas bermain *game online mobile*. Hal ini terbukti dari nilai beta sebesar -0.257, nilai t hitung sebesar -2.315, dan nilai p sebesar 0.023 ( $p < 0.050$ ). menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya semakin rendah kontrol diri yang di miliki maka akan semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda. Sehingga dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online mobile* karena adanya kontrol diri yang kurang baik yang dimiliki oleh para remaja akhir di Kota Samarinda.

Sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan, berdasarkan kategorisasi rentang nilai skala kontrol diri yang berada pada kategorisasi sedang dengan nilai antara 68-82 memiliki frekuensi sebanyak 54 pada kategorisasi sedang. Hasil tersebut menunjukkan kontrol diri remaja akhir di Samarinda didominasi dengan kategori sedang. Sehingga dapat dilihat kontrol diri yang dimiliki oleh para remaja akhir masih perlu ditingkatkan. Terlebih dengan intensitas bermain *game online mobile* yang tinggi pada remaja berkaitan dengan adanya kontrol diri kurang baik pada remaja.

Sesuai dengan pernyataan IB yang merupakan rekan dari AZ menyatakan bahwa, semenjak ia memainkan *game online* dan menemukan teman bareng

bermain, ia merasa latihan menjadi penting walaupun harus meluangkan waktu 4-6 jam dalam sehari untuk melaksanakan latihan. Ia juga merasa perubahan sikapnya yang sering melalaikan tugas kampus dan telat dalam masuk kuliah menjadi perilaku yang sering ia alami selama memiliki intensitas bermain *game online mobile* yang tinggi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Mulyana (2018), bahwa adanya hubungan terbalik antara kontrol diri dan intensitas bermain *game online*, dimana ketika kontrol diri yang dimiliki rendah maka intensitas bermain *game* akan meningkat. Dapat disimpulkan bahwa peranan kontrol diri yang kurang baik yang dimiliki para remaja membuat intensitas bermain *game* menjadi tinggi dan membuat para remaja melalaikan kewajiban sebagai upaya dalam tuntutan tugas seperti belajar.

Selanjutnya pada hasil uji regresi bertahap lainnya, didapatkan hasil penelitian bahwa konformitas tidak berpengaruh terhadap intensitas bermain *game online mobile*, dibuktikan dengan nilai koefisien beta sebesar 0.074, nilai hitung t hitung sebesar 0.668 dan nilai p 0.506 ( $p > 0.050$ ). Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya, tidak ada pengaruh variabel konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile*. Konformitas kurang memiliki andil dalam meningkatkan intensitas bermain *game online mobile* pada para remaja di Kota Samarinda.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2016) yang menunjukkan tidak ada hubungan konformitas dengan intensitas bermain *game* dikarenakan masih terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhi intensitas bermain *game* selain konformitas. Seperti peranan kebiasaan baik yang masih bisa dilakukan oleh seorang remaja, ataupun

aspek lainya yang memiliki etika yang baik, dan manajemen waktu.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil statistik deskriptif sedang dengan rentang nilai rerata empirik 56.14 lebih rendah dari nilai rerata hipotetik 60, yang membuat nilai konformitas dalam katagori rendah. Artinya peran konformitas para remaja akhir di Samarinda dalam menumbuhkan keinginan saling mengajak dan mempengaruhi teman ataupun situasi sosial sekitar yang rendah.

Menurut Baron dan Byrne (2008) mengatakan bahwa konformitas merupakan suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku individu agar sesuai dengan norma sosial yang ada, penyesuaian perilaku individu untuk menganut pada acuan norma kelompok, menerima ide atau aturan-aturan yang menunjukkan bagaimana individu tersebut berperilaku.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Andromeda (2016), didapatkan hasil bahwa remaja akhir cenderung memiliki kelompok-kelompok teman sebaya di lingkungan sekitarnya, beberapa kelompok memiliki aturan-aturan tidak tertulis yang di rasakan individu yang berada dalam kelompok tersebut salah satunya seperti ajakan kelompok untuk bermain *game online mobile*. Aturan ini tidak lepas dari adanya norma dan sanksi sosial yang ada, sehingga terkadang individu memikirkan norma ataupun sanksi sosial apa yang bisa ditoleransi sebelum bergabung dan aktif dalam sebuah kelompok.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan subjek DL mengatakan bahwa kelompoknya seringkali mengajak subjek untuk *online* pada *game* yang kelompok mereka mainkan, namun subjek merasa tidak kuasa untuk menolak ajakan kelompoknya, karena adanya keterikatan

yang dimiliki dalam kelompok tersebut. Tetapi subjek juga sering menolak ketika sedang banyak tugas ataupun tuntutan baik dalam perkuliahan maupun keluarga, sehingga subjek enggan untuk bermain. Subjek juga menyadari akan pentingnya kesehatan sehingga terkadang subjek menolak jika kondisi kurang fit dan memilih untuk beristirahat dengan cukup. Karena menurutnya menurunkan performa ketika bermain *game online mobile* dan tidak ingin menjadi beban dalam team yang ada.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda.
2. Terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda.
3. Tidak terdapat pengaruh antara konformitas terhadap intensitas bermain *game online mobile* pada remaja akhir di Samarinda.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh, sehingga dengan ini penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada remaja akhir diharapkan untuk dapat menahan diri dari keinginan bermain *game online mobile* dan lebih fokus pada kewajiban-kewajiban remaja, serta remaja akhir diharapkan dapat mengatur pola hidup sehat dengan makan makanan sehat, tidur malam yang cukup sehingga tidak mudah terpengaruh pada keinginan bermain *game online mobile*. Dengan memiliki

kesadaran bahwa bermain *game online mobile* merupakan suatu sarana hiburan untuk melepaskan penat, mengisi waktu luang dari kebosanan sehingga tidak mengakibatkan remaja bermain *game online mobile* secara berlebihan.

2. Bagi para orang tua dan guru agar dapat memberikan pengawasan kepada remaja akhir dengan cara menjalin komunikasi yang baik dan membantu remaja untuk dapat memahami pentingnya menahan diri dari kegiatan bermain *game online* agar remaja tidak bermain secara berlebihan dan menghindari bermain *game* pada tingkat kecanduan.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai intensitas bermain *game online mobile* hendaknya menambah variabel-variabel pendukung dalam penelitian agar lebih variatif dan dapat menggali faktor lain dari perilaku intensitas bermain *game online mobile* yang terjadi. Serta dapat melakukan penyebaran skala dengan uji skala terlebih dahulu, sehingga didapatkan skala yang jauh lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. R. A. (2010). *Fundamentals of game design*. Berkeley. CA: New Riders.
- Adriansyah, M. A., dan Rahmi, M. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi moralitas remaja awal. *Psikostudia: Jurnal psikologi*. 1 (1), 1-16.
- Alwisol. (2009). *Psikologi kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Angela, (2013). Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa SDN 015 kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir. *Ejournal ilmu komunikasi*, Samarinda. 1 (2), 532-544.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Awiya, R. (2018). *Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Azwar, S. (2007). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R A., D. B, dan Branscombe, N. R. (2008). *Social psychology*. Edisi 12. Boston: Pearson.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D. dan Tice, D. M. (2007). The strength model of self-disclosure. *Journal of psychology science*, 16 (6), 351-355.
- Badudu, J.S. (2017). *Ejaan bahasa Indonesia*. Bandung: Nawaputra.
- Budhi, F. H., dan Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal empati*. 5(3), 478-481.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metodologi penelitian kuantitatif, komunikasi, ekonomi, dan kebijakan serta ilmu sosial lainnya*. Surabaya.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Deswita. (2006). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Freeman, Joan, dan Utami, M. (2001). *Cerdas dan cemerlang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia.
- Ghufron, M. N., dan Risnawita, R. (2011). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Griffith, M., Davies, M., dan Chapell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 84-96. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.007.
- Gunarsa. S.D. (2006). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Media.
- Hadi, S. (2016). *Metodologi research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haqq, T.A. (2016). *Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" kecamatan Lowokwaru kota Malang*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/3763/1/09410005.pdf>.
- Harahap, H. R., dan Andromeda. (2016). Hubungan antara motif afiliasi dengan konformitas teman sebaya pada remaja pengguna pesan instan BlackBerry Messenger. *Jurnal psikohumanika*. 8 (2), 61-76.
- Hazim, N. (2005). *Teknologi pembelajaran*. Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI.
- Horrigan, J. B. (2002). *New users: What they do online, what they don't and implications for the 'Net's future*. Diakses di <http://www.pewinternet.org>
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan anak (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- John M. Echols dan Hassan, S. (2000). *Kamus Inggris Indonesia an English-Indonesua dictionary*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. *eJournal psikologi*. 4(4), 739-750.
- Kartono, Kartini, Gulo, Dali. (2006). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kementrian Komunikasi dan Informasi. 2014. *Riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet*. Diakses di <https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai>

- [perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/o/siaran\\_pers](#)
- Kementerian Komunikasi dan Informasi. (2015). *Indonesia raksasa teknologi digital Asia*. Diakses dari [https://kominform.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/o/sorotan\\_media](https://kominform.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/o/sorotan_media)
- Kementerian Pendidikan dan Budaya. (2018). *Data Pokok pendidikan dasar dan menengah*. Diakses dari <http://dapodikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/2/166000>
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan sistem informasi dan aplikasi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- LaQuey, T. (2002). *Sahabat internet: Pedoman bagi pemula untuk memasuki jaringan global*. Diakses di <http://www.usembassjakarta.org>.
- Lely, M. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Diakses di <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Maryati, K., dan Suryawati, J. (2007). *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Melinda, E. (2013). Hubungan antara penerimaan diri dan konformitas terhadap intensi merokok pada remaja di SMK Istiqomah Muhammadiyah 4 Samarinda. *eJournal psikologi*. 1(1):9-22.
- Myers, D. G. (2012). *Social psychology edisi 10 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nuraini. (2011). *Intensitas belajar siswa*. Diakses di <http://suaraguru.wordpress.com/2011/12/01>.
- Piaget, J. (2010). *Psikologi anak*. Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, S. T. A., dan Mulyana, O. P. (2018). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Jurnal mahasiswa UNESA*. 5 (1), 1-6.
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*. 1 (7), 1-10.
- Saputra, P. (2019). *Kemampuan kontrol diri remaja pecandu game mobile legends di kelurahan Kebun Beler kota Bengkulu*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Diakses di <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3577/1/PENGKI%20SAPUTRA.pdf>
- Sarwono, S. W., dan Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial*. Depok: Salemba Humanika.
- Sarlito, W. S., (2005). *Psikologi sosial, psikologi kelompok dan psikologi terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., Peplau, dan L. A. (2006). *Psikologi sosial*. Jilid 2. Edisi kelima. Alih bahasa Michael Adryanto. Jakarta: Erlangga.
- Shatuti, P. (2012). Hubungan konformitas dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Soegijapranata. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/5746/1/0840.0166%20Pipiet%20Shatuti%20cover.pdf>.
- Simatupang, T. M. (2011). *Hubungan antara intensitas penggunaan situs jejaring sosial (Facebook) dengan harga diri (Self-Esteem) pada siswa SMK Negeri 1 Merangin-Jambi Tahun 2011*. (Skripsi, Universitas Andalas). Diakses dari <http://reepository.unand.ac.id>.
- Siti, R. A. (2006) *Psikologi Perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*. Ed. Ke 16 Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 131-132.

- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif R&D*. Bandung: Aflabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal psikologi pendidikan dan konseling*. 1 (1), 84-92.
- Tangney, J. P., Baumeister, Roy F., dan Boone. A. L. (2004). High Self-disclosure predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of personality*.
- Wade, C. dan Tavis, C. (2007). *Psikologi edisi ke 9*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- William, B. K., dan Sawyer, S. C. (2011). *Using information technology: a practical introduction to computers & communication (9<sup>th</sup> edition)*. New York: Mc-Graw-Hill.
- Young, K. S. (2005). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*: Hoboken, N NJ: John Wiley & Sons.