

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN
KECANDUAN *GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* PADA
REMAJA DI KOTA MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen Guna
Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

OLEH :

**DOLLY FAHREZI
20900111**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN
MEDAN
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :

DOLLY FAHREZI

20900111

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN
GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND PADA REMAJA DI KOTA MEDAN

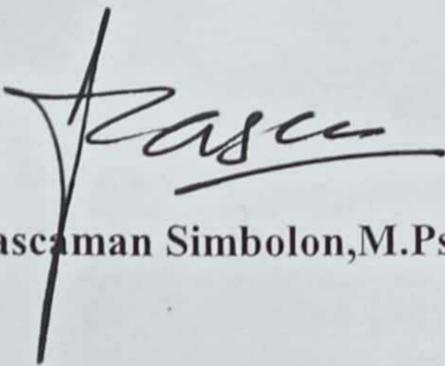
Telah Memenuhi Syarat,Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji

Dalam Ujian Mempertahankan Skripsi

Menyetujui,

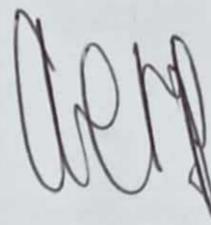
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



(Hotpascaman Simbolon,M.Psi,Psikolog)

Pembimbing II



(Asina Christina Rosito S.Psi, M.Sc)

PERNYATAAN

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME* *JUDI ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* PADA REMAJA DI KOTA MEDAN

SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dan ajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Psikologi adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang yang saya ketahui tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, terkecuali yang secara tertulis didalam skripsi ini dan disebut didalam daftar Pustaka.

Medan, 28 Agustus 2024



Dolly Fahrezi

20900111

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN KECANDUAN
GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND PADA REMAJA DI KOTA MEDAN

OLEH :

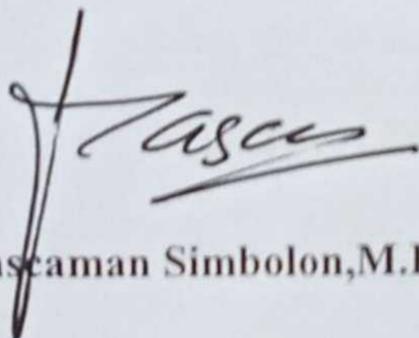
DOLLY FAHREZI

20900111

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

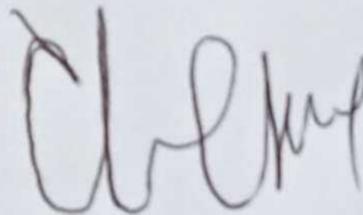
Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing I



(Hotpascaman Simbolon, M.Psi, Psikolog)

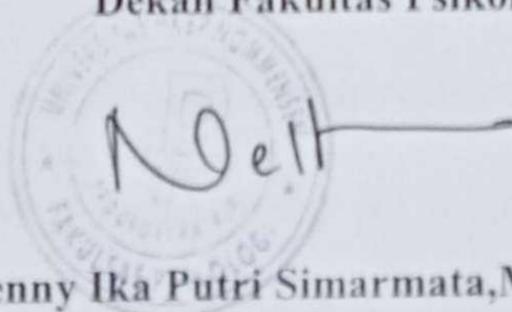
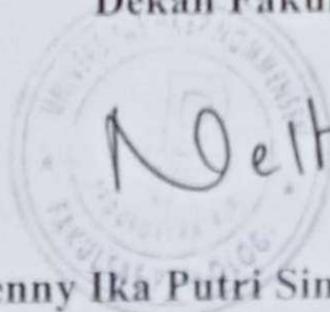
Dosen Pembimbing II



(Asina Christina Rosito S.Psi, M.Sc)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

(Dr. Nenny Ika Putri Simarmata, M.Psi, Psikolog)

SKRIPSI

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas HKBP

Nommensen Medan Diterima Guna Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Untuk

Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal

19 Agustus 2024

MENGESAHKAN

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

DEKAN

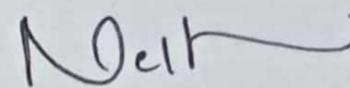


Dr.Nenny Ika Putri Simarmata,M.Psi,Psikolog

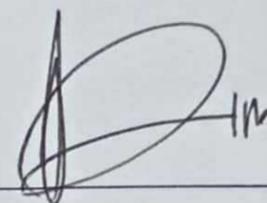
Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Nenny Ika Putri Simarmata, M.Psi, Psikolog



2. Dr. Karina Meriem Beru Brahmana, M.Psi, Psikolog



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kasih karunia, penyertaan dan kesehatan yang senantiasa Tuhan berikan kepada penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game* Judi *Online Higgs Domino Island* Pada Remaja Di Kota Medan”. Disusun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen Medan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa ada orang yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, bantuan dan doa dalam proses penulisan skripsi ini. Maka dengan segala syukur penulis mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nenny Ika Putri Simarmata, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen.
2. Bapak Hotpascaman Simbolon, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, bimbingan serta dukungan yang sangat berarti kepada penulis dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ervina Siaahaan, M.Psi, Psikolog selaku dosen wali yang telah membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen Medan yang telah memberikan berbagai ilmu dan pengalaman kepada penulis yang sangat bermanfaat untuk kini dan nanti.

5. Staff pegawai Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi hingga skripsi ini selesai.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, Bapak Ibnu Hajar dan Ibu Rita Panggabean yang tiada hentinya mendoakan penulis, menyemangati, membimbing, mengarahkan, bahkan membiayai diluar kemampuan mereka.
7. Buat kakakku yang penulis sayangi Indah Muharani dan adikku Anshar Aldiansyah yang menyemangati, membantu dan mendoakan penulis.
8. Dan terima kasih juga untuk seluruh keluarga “Ambis Jaya” yang namanya Sartika Hutauruk, Posmarito Pasaribu, Juli Elisa Rumapea, Josua Sahat P Tambunan, Berlin Damanik, Teocher David Damanik yang memberikan dukungan buat penulis.
9. Terkhusus untuk seluruh keluarga “Rittik Squad” yang namanya Penihatili Hulu, Elisa Magdalena Gultom, Indah Sari Manalu, Titin Tumanggor, Miranda Sitompul, Geby Sipangkar, dan Era Simamora yang memberikan dukungan buat penulis..
10. Teman-teman angkatan 2020 Fakultas Psikologi UHN terkhususnya teman seperbimbingan skripsi yang memberikan semangat dan motivasi dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
11. Semua pihak yang membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih buat kalian.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan

serta kelemahan yang masih banyak untuk diperbaiki. Maka dari itu segala bentuk masukan, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini. Penulis berharap karya ini bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 28 Agustus 2024

Dolly Fahrezi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kecendrungan Kecanduan.....	15
2.1.1 Pengertian Kecenderungan Kecanduan	15
2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan	18
2.1.3 Aspek Aspek Kecanduan	19
2.1.4. Dampak Fenomena Judi Online.....	21
2.2 Kontrol Diri	24
2.2.1 Pengertian Kontrol Diri	24
2.2.2 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri	26
2.2.3 Aspek Aspek Kontrol Diri	27
2.2.4 Dampak Kontrol Diri.....	29
2.3 REMAJA	30

2.3.1 Pengertian Remaja	30
2.3.2 Rentangan Usia Masa Remaja	32
2.3.3 Karakteristik Perkembangan Remaja	33
2.4 Hasil Penelitian Terdahulu.....	36
2.5 Kerangka Konseptual	38
2.6.Hipotesis.....	40
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN	42
3.1 Rancangan Penelitian	42
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	42
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	43
3.4 Populasi Dan Sampel.....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
BAB IV	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	59
4.1.1 Uji Normalitas	72
4.1.2 Uji Linearitas	72
4.1.3 Uji Hipotesis	73
4.1.4 Uji Persamaan Regresi.....	73
4.2 PEMBAHASAN	75
BAB V.....	79

KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 KESIMPULAN	79
5.2 SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial Pada Masyarakat Indonesia	23
Tabel 3. 1 Respon Jawaban Skala Pernyataan Kontrol Diri.....	48
Tabel 3. 2 Skala kontrol Diri Sebelum Uji Coba	50
Tabel 3. 3 Skala Kontrol Diri Sesudah Uji Coba	51
Tabel 3. 4 Respon Jawaban Pernyataan Skala Kecenderungan Kecanduan	53
Tabel 3. 5 Rancangan Skala Kecenderungan Kecanduan	55
Tabel 4. 1 Durasi Bermain Responden.....	59
Tabel 4. 2 Usia Responden.....	59
Tabel 4. 3 Jenis Kelamin Responden	60
Tabel 4. 4 Sebaran Alamat Tempat Tinggal Responden.....	61
Tabel 4. 5 Data Hipotetik dan Data Empirik.....	64
Tabel 4. 6 Kategori Variable.....	66
Tabel 4. 7 Kategorisasi Kontrol Diri	66
Tabel 4. 8 Kategorisasi Berdasarkan Aspek Kontrol Diri	66
Tabel 4. 9 Kategorisasi Kecenderungan Kecanduan.....	69
Tabel 4. 10 Kategorisasi Berdasarkan Aspek Kecenderungan Kecanduan.....	69

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN
KECANDUAN GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO PADA REMAJA DI
KOTA MEDAN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan. Hasil Penelitian Ini Menunjukkan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di Kota Medan. Hasil penelitian dengan menggunakan analisis data menunjukkan bahwa koefisien determinasi (R^2) 0,019 dengan signifikansi 0,42 sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini diperoleh jumlah responden remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan yang rendah sebanyak 90 orang, yang berada pada kategori sedang sebanyak 93 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 35 orang Hal ini didukung dengan kontrol diri dari remaja dimana remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah sebanyak 23 orang, remaja yang berada pada kategori sedang sebanyak 115 orang dan remaja yang berada pada kategori tinggi sebanyak 80 orang. Berdasarkan data deskripsi penelitian dapat dilihat bahwa sebaran kontrol diri, memiliki mean empirik sebesar 36,6789 lebih tinggi dari mean hipotetiknya sebesar 33.

Kata Kunci : *Kontrol Diri, Kecenderungan Kecanduan, Game Judi Online, Higgs Domino*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk di dalamnya pola perilaku dan interaksi sosial di kalangan masyarakat. Saat ini, akses jaringan internet telah mencapai segala kalangan dan lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak yang telah memahami prinsip teknologi internet. Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet. Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja komunikasi. Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi (Zurohman, dkk, 2016)

Menurut Walt Rostow dan Daniel Lerner, (2013) menyampaikan bahwa di masa yang akan datang, pola perilaku institusi dan individu akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia. Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah

terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang.

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, contoh dampak positifnya seperti menghilangkan stres karna seharian bekerja dan permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Sedangkan bagi anak-anak adalah sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap pada anak. Dampak negatif dari *game* seperti melalaikan tugas dan tanggungjawab, selalu menunda-nunda

pekerjaan, sosialisasi fisik berkurang, memerlukan biaya untuk memainkannya, emosi tidak stabil, permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik, pikiran akan selalu terarah pada *game* akibatnya konsentrasi untuk belajar menurun dan *game online* dimainkan melalui komputer yang mengeluarkan spektrum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandangi terus-menerus tanpa istirahat.

Seiring berjalannya waktu *game judi online* yang sedang banyak diminati adalah *game online* berbasis judi atau *game judi online*. Judi *online* yang sangat meresahkan saat ini bernama *Higgs Domino Island (Scatter)*. *Higgs Domino Island* adalah judi online yang dapat diunduh dari *Playstore* atau *Appstore*. Ini fitur berbagai permainan, termasuk domino, kartu, dan slot, yang hanya dapat dimainkan dengan chip dan koneksi internet. Chip adalah berupa koin yang menjadi pengganti uang tunai dalam judi *Higgs Domino Island*. Untuk mendapat chip pemain harus melakukan isi ulang pulsa kemudian melakukan *topup* atau bisa juga membeli chip kepada pemain lain atau penjual chip. Kepolisian Daerah Sumatera Utara kembali membongkar sindikat judi daring atau *online* bermodus *game Higgs Domino Island (Scatter)* di Kota Medan. Sindikat judi daring itu meraup omset Rp 360 juta per bulan dari jual-beli chip koin judi.

Pembelian chip harganya paling murah Rp. 60.000 per 1 *Billion* (1B) dan harga biasa Rp. 70.000 per 1 *Bilion* (1B). Di dalam permainan *Higgs Domino Island* pemain bisa mendapatkan *Jackpot* jutaan rupiah sehingga membuat para pemain kecanduan bermain *game Higgs Domino Island*. Dalam *game* ini peminatnya bukan hanya dari kalangan orang tua saja bahkan juga anak sekolah. (Ramadhani, 2021;(Plutzer, 2021)

Higgs Domino Island merupakan permainan yang dapat diunduh di aplikasi *Play Store*, *Higgs Domino Island* pun dalam 2 tahun terakhir sampai sekarang menjadi permainan yang digemari banyak orang, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Aplikasi ini menyediakan 36 permainan, mulai dari dadu, kartu, catur, domino, congkak, puzzle hingga slot. Namun yang paling digemari para pemain adalah permainan yang tersedia di dalam slot. Di dalamnya terdapat permainan *DuoFU Duocai*, *Fafafa*, *JinJibauxc*, *Panda*, *Rezeki Nomplok*, *5Dragons*, dan *4Player Room*. Belakangan ini muncul dua permainan baru yaitu *Golden Fishing* dan *777 Crazy*.

Menurut penelitian Maulana Adli, (2015) dampak negatif yang menyertai dari permainan judi *online* ini adalah mengenai kepribadian atau sifat dan kebiasaan mereka, mereka yang kalah dalam berjudi bisa merasa jengkel, ingin marah terus, kecewa, yang mereka tunjukkan kepada teman-temannya. Hal ini tentu dapat saja mengakibatkan terjadinya konflik di antara mereka. Remaja yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi *online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua membuat remaja melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi

online terhadap kepribadian. Sementara itu, dari sekian banyak dampak negatif yang ditimbulkan hanya sedikit sekali dampak positif, dampak positif ini lebih bersifat pribadi atau individual, sehingga tiap-tiap orang bisa berbeda-beda, bahwa judi *online* ini sebagai hiburan bagi mereka, diantara penatnya tugas-tugas kuliah dan kesibukan mereka sebagai seorang remaja membuat judi ini sebagai sarana hiburan untuk mereka.

Dalam penelitian Rahmadani, (2022) fenomena permainan *game* judi *online* *Higgs Domino Island* yang sangat digemari oleh masyarakat tak terkecuali para remaja dikota medan yang dikenal dengan *Higgs Domino Island* dimana aplikasi tersebut merupakan sebuah aplikasi yang bisa dan mampu digunakan untuk melakukan permainan *game* judi *online*. Dilansir dari Ulasan.co penelusuran yang dilakukan oleh tim mendapatkan tanggapan beragam dari berbagai kalangan, diantaranya remaja dan pekerja. Contohnya salah seorang yang mengaku bermain *game online* hanya untuk hiburan. Ketertarikannya bermain *game* judi *online* *Higgs Domino Island* ini adalah faktor teman. Seseorang setelah diwawancarain mengaku bisa menghabiskan uang sebanyak Rp70.000 membeli chip untuk sekali transaksi saja.

“Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis ini kepada remaja berinisial I.K (20 tahun) bahwa beliau membeli chip kepada seseorang yang sering nongkrong di warung kecil untuk memainkan game judi online Higgs Domino Island mampu mengeluarkan uang sekitar Rp.140.000 dengan jumlah chip 2 B/sekali transaksi (dalam kurun satu minggu beliau membeli chip sekitar 4-5 kali) dengan mengharapkan jackpot pada game judi online tersebut, namun tidak setiap saat game tersebut memberi jackpot kepada I.K dan beliau mengakui lebih sering kalah dari pada menang, beliau melakukan transaksi pembelian melalui pembayaran chas maupun via transfer dan hutang kepada penjual dan sering dilakukan pada malam hari setelah pulang bekerja. IK mengakui uang hasil bekerjanya habis untuk membeli chip sehingga IK melakukan hal yang negatif seperti menjual barang

barang yang ada dirumah,hutang dengan teman lain dan tak membayarnya serta mencuri barang umum seperti besi yang ada dijalanan,kemudian hasil kebun orang lain seperti kelapa,pisang,nangka dan lain lain yang merugikan orang lain.”

Hasil skrining dari 49 remaja di kota medan yang dilakukan oleh peneliti secara *online* mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game* judi *online Higgs Domino Island* pada remaja di kota medan, menemukan bahwa sebagian besar remaja menjawab bahwa bermain *game* judi *online (Higgs Domino Island)* adalah kegiatan tidak terlalu penting sebanyak 73.5%,selain itu remaja tidak terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game Higgs Domino Island* sebanyak 79.6%,kemudian remaja bermain *game Higgs Domino Island* tidak dapat membuat dirinya tenang sebanyak 69.4%,lalu remaja menyatakan membatasi waktu bermain *game Higgs Domino Island* tidak dapat membuat stres sebanyak 75.5%,remaja tidak ingin memainkan kembali *game Higgs Domino Island* setelah berhenti beberapa saat sebanyak 61.2%, selanjutnya remaja tidak suka mengabaikan orang disekitarnya ketika sedang asik bermain *game Higgs Domino Island* sebanyak 65.3%,remaja tidak suka meninggalkan pekerjaannya ketika asik bermain *game Higgs Domino Island* sebanyak 67.3%,remaja tidak bisa berkonsentrasi saat bekerja ketika bermain *game Higgs Domino Island* sebanyak 66.7%,remaja tidak suka menunda pekerjaan ketika sedang bermain *game Higgs Domino Island* sebanyak 67.3%, lalu remaja dapat menghindari sesuatu hal yang berdampak merugikan bagi dirinya walaupun menyenangkan sebanyak 63.3%,kemudian remaja dapat melakukan pekerjaan dengan baik tanpa terpengaruh unsur diluar kendalinya sebanyak 77.6%,dan remaja dapat menilai potensi dirinya untuk jangka panjang sebanyak 69.4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 49 responden yang mengisi survei remaja mampu

mengontrol dirinya dari kecenderungan kecanduan bermain *game* judi *online Higgs Domino Island*, hal ini sejalan dengan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecendrungan kecanduan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramli, (2018) & Syahrizal, (2021) mengatakan bahwa memang dengan adanya fenomena perjudian mampu menyebabkan adanya penyimpangan, baik yang disadari ataupun tidak disadari oleh para remaja . Bahkan juga mampu merugikan diri sendiri, keluarga, dan juga orang lain. Dengan kata lain memang *game* judi *online Higgs Domino Island* saat ini bisa dikatakan sebagai *game* judi *online* paling populer. Yang kemudian juga membuat *game* judi *online* ini paling populer adalah karena *game* ini mampu berbagi chip atau koin emas dengan teman sepermainan. Berbeda dengan *game* lain, *game* ini menyediakan akses untuk sesama pemain buat berbagi. Artinya sesama pemain bisa saling memberikan chip, sehingga banyak pemain yang merasa dimudahkan dengan hal ini. Karena jika pemain pandai memainkan *game* ini hanya dengan modal berbagi chip dari teman bisa mendapat keuntungan.

Menurut penelitian Romadhon egi,(2019) Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia *game*. Dampak remaja keseringan bermain *game* judi *online* adalah melakukan hal kejahatan seperti mencuri barang yang ada dijalanan seperti besi yang kemudian dijual untuk membeli chip agar bisa bermain judi lagi,kemudian menjual barang barang yang ada dirumahnya sendiri lalu menjualnya dan hasilnya akan dibelikan chip lagi

agar bisa main judi *online*. Seperti halnya remaja sudah bisa dikatakan *Gambling Disorder*.

Peminat judi *online* ini dimulai dari usai remaja sampai dewasa, tidak dipungkiri juga seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain judi akan memiliki niat untuk dapat membuat orang lain bermain judi *online* yang dimana seseorang yang kecanduan tersebut dapat membuat permainan judi *online* yang dapat dimainkan oleh orang lain, atau dengan kata lain seseorang tersebut akan menjadi bandar dari judi *online* yang dapat mendistribusikan permainan judi *online* agar dapat dimainkan oleh orang lain.

Menurut Soleman, (2008:31) sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain *game online*, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013) bahwa adapun dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku *game judi online* ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain *game judi online*. Selain itu ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain *game judi online* yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut mengganggu aktifitas bekerja dan belajar mereka. Bahkan selain itu masalah ekonomi ketika

kalah juga menjadi dampak yang secara langsung dirasakan oleh para pemain judi *online* ini.

Menurut penelitian Zekel Calvin Ginting, (2023) Kota Medan sendiri menjadi bagian dari daerah Indonesia yang mengakses *game* judi *online* terbanyak saat ini. Dari data Google atau pencarian digital, terhitung sebelum terjadinya covid-19 dari tahun 2010 sampai dengan awal kemunculan covid-19, tercatat hanya 28% saja yang mengakses judi *online* melalui penelusuran web di google. Sedangkan sesudah covid-19 sampai dengan sekarang tercatat mengalami peningkatan sebesar 29%, dari yang sebelumnya 28% menjadi 57%. Tentunya ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan jauh di antara sebelum dan sesudah covid-19.

Menurut Adams & Gullota (dalam Aaro, 1997), masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Sedangkan Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 20 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock (1990) karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa. Papalia & Olds (2001) berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa antara kanak-kanak dan dewasa. Sedangkan Anna Freud, (dalam Hurlock, 1990) berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka. Pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Kecenderungan kecanduan judi *online* termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan

sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang (Inara & Antang, 2021). Dampak *game judi online* cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan kecanduan terhadap *game judi online*. Kecenderungan kecanduan *game judi online* menetapkan kebiasaan yang dilakukan berulang sebagai resiko meningkatnya penyakit atau masalah sosial pada diri seseorang. Perilaku adiksi *game judi online* seperti terlalu sering menggunakan jejaring sosial dan internet sudah berjalan selama dekade terakhir dan telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kuss & Griffiths, (2017) mengemukakan apabila individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan tampak gelisah dan berpikir untuk mengecek *website* atau grup *whatsapp* hal ini dinamakan *salience*. Faktor yang mempengaruhi kecenderungan kecanduan yaitu keterampilan sosial atau *social skill* sangat penting, yaitu agar individu mudah berbicara dan mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapinya, sehingga dapat menemukan solusi yang baik dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Kecanduan adalah aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang sebagai sarana untuk mengatasi kesulitan dan tekanan dunia nyata. Seseorang lari dari dunia nyata dan beralih ke dunia maya. Dunia maya menurutnya lebih menerima dan menghargai ketika ada tekanan dalam hidup dan mereka tidak mampu berkomunikasi secara efektif.

Cooper, (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima

kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Sedangkan menurut Mark,dkk (2004) kecanduan disebabkan karena adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan. Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.(Aprillia, 2019)

Menurut Lance Dodes, dalam bukunya berjudul ``*The Heart of addiction*`` dalam (Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan yaitu *Physical Addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alcohol atau kokain,dan *non-physical addiction* adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas ,kecanduan terhadap internet dan *game online* termasuk kecanduan *non physical addiction*.

Dampak kecanduan beberapa dampak dari kecanduan telepon genggam menurut Yuwanto (2010) antara lain konsumtif, penggunaan telepon genggam dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan penyedia jasa layanan telepon genggam (operator) sehingga membuat individu harus mengeluarkan biaya untuk memanfaatkan fasilitas yang digunakan. Psikologis, individu merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak menggunakan atau tidak membawa telepon genggam. Fisik terjadi gangguan seperti gangguan atau pola tidur yang berubah relasi sosial berkurangnya kontak fisik secara langsung dengan orang lain.

Menurut Maslow, (1943) perasaan diakui dan dihargai adalah kebutuhan esensial yang dimiliki orang sebagai metode untuk mendapatkan keuntungan mental seperti kegembiraan dan kehormatan kehidupan internal mereka. (Lutfiwati, 2018:11)

Maka dalam konteks penelitian ini, kecenderungan kecanduan bermain *game Higgs Domino Island (scatter)* ialah suatu aktifitas dan memainkan *game judi online Higgs Domino Island (scatter)* secara terus-menerus dan berulang-ulang dan hidupnya bergantung terhadap *game*, dan menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game online Higgs Domino Island (scatter)* dibandingkan dengan aktifitas kehidupan lainnya.

Dalam hal ini, remaja akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan judi *online*. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game judi online Higgs Domino Island*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi 6 kepribadian pemain. Seorang remaja yang kecanduannya dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain *game*, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial.

Tangney, Baumeister & Boone (2004), Averill (2011). Calhoun dan Acocella (1990) kontrol diri adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Pengertian yang di maksud menekankan pada kemampuan dalam mengelolah yang perlu di berikan sebagai bekal untuk membentuk pola prilaku pada individu yang mencakup dari keseluruhan proses yang membentuk dalam diri individu ynag berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku. Tangney, Baumeister & Boone (2004) kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menentukan perilakunya berdasarkan standar tertentu seperti moral, nilai dan aturan dimasyarakat agar mengarah pada perilaku positif.

Kemampuan kontrol diri yang terdapat pada seseorang memerlukan peranan penting interaksi dengan orang lain dan lingkungannya agar membentuk kontrol diri yang matang, hal tersebut dibutuhkan karena ketika seseorang diharuskan untuk memunculkan perilaku baru dan mempelajari perilaku tersebut dengan baik. Sedangkan menurut Averill (Ghufron & Risnawati, 2011) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diinginkan dan yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu untuk memilih salah satu tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini. Pengertian yang dikemukakan oleh Averill menitikberatkan pada seperangkat kemampuan mengatur dalam memilih tindakan yang sesuai dengan yang diyakininya. Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya.

Dalam hal ini, kontrol diri sangatlah berperan penting bagi kehidupan remaja. Kontrol diri yang terdapat pada dalam diri tidaklah sama, hal tersebut dipengaruhi faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukannya. Kontrol diri sebagai mediator psikologis dan berbagai perilaku, kemampuan untuk menjauhkan dari perilaku yang mendesak dan memuaskan keinginan adaptif, orang yang memiliki kontrol diri yang baik maka individu tersebut dapat mengarahkan perilakunya, sebaliknya jika individu yang memiliki kontrol diri yang rendah akan berdampak pada ketidakmampuan mematuhi perilaku dan tindakan, sehingga individu tidak lagi menolak godaan dan implus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah penelitian:

1. Apakah ada pengaruh kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game* judi *online Higgs Domino Island* pada remaja di kota medan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam peneliti penelitian ini tujuannya adalah:

1. Untuk membuktikan adanya pengaruh kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game* judi *online Higgs Domino Island* pada remaja di kota medan

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti Untuk syarat peneliti strata 1 (S1) diperlukan gelar sarjana
2. Bagi peneliti memberikan masukan kepada remaja mengatasi kecanduan *game* judi *online Higgs Domino Island*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecendrungan Kecanduan

2.1.1 Pengertian Kecenderungan Kecanduan

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecenderungan kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Kecenderungan kecanduan *game online* termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (2021). Dampak permainan *game online* cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan kecanduan terhadap *game judi online*.

Kecenderungan kecanduan *game online* menetapkan kebiasaan yang dilakukan berulang sebagai resiko meningkatnya penyakit atau masalah sosial pada diri seseorang. Perilaku adiksi *game online* seperti terlalu sering menggunakan jejaring sosial dan internet sudah berjalan selama dekade terakhir dan telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain *game*. Orang yang kecanduan *game online* akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan. Sedangkan menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* adalah penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game*.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakanakan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet *addictive disorder* (Angela, 2013). Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification*

of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu .

Dalam *Diagnostical and Statistical Manual of Mental Disorders-5 (DSM-5)* membahas kecanduan *game* sebagai *internet gaming disorders*. *Internet gaming disorder* adalah jenis kecanduan *internet gaming* yang mengakibatkan munculnya tanda dan gejala masalah kognitif dan perilaku, seperti hilangnya kendali atas permainan, toleransi, dan penarikan, serta tanda-tanda tertentu dari gangguan penggunaan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah keinginan kuat untuk bermain *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang dapat mengganggu kehidupan sehari hari seseorang sehingga memberikan konsekuensi negatif pada dirinya dan mengakibatkan munculnya tanda dan gejala masalah kognitif dan perilaku, seperti hilangnya kendali atas permainan, toleransi, dan menarik diri.

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan

Dalam Detria (2013:22) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak.

Faktor faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut.

- 1). Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamers* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2). Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3). Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4). Kurangnya *self control* atau kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

- 1). Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2). Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3). Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.1.3 Aspek Aspek Kecanduan

Menurut Lemmens et al (2009 : 79) terdapat tujuh aspek kecanduan *game online*, yaitu :

- a). *Salience*, yaitu bagi seseorang memainkan game adalah kegiatan yang paling penting dalam kehidupannya dan dapat mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya.
- b). *Tolerance*, yaitu proses dimana seseorang secara perlahan meningkatkan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain game dengan memainkannya lebih sering.
- c). *Mood modification*, yaitu mengacu pada sensasi subjektif seperti penenang atau relaksasi terkait pelarian yang terjadi sebagai akibat dari keterikatan bermain *game online*.
- d). *Withdrawal*, yaitu ketika seseorang berhenti atau membatasi bermain *game online*, mereka dapat mengalami dampak fisik dan perasaan yang tidak menyenangkan. Aspek ini lebih banyak terdiri dari gejala penarikan termasuk kemurungan dan lekas marah, serta tanda-tanda fisiologis seperti gemetar.
- e). *Relapse*, yaitu setelah tidak bermain *game online* untuk jangka waktu tertentu, maka akan terjadi kecenderungan untuk segera melakukan kembali perilaku tersebut.
- f). *Conflict*, yaitu mengacu pada semua masalah interpersonal yang muncul sebagai akibat dari memainkan *game online* secara berlebihan. Konflik dapat muncul diantara pemain dan orang-orang di sekitar mereka. Konflik tersebut dapat termasuk argumen dan pengabaian, dan juga kebohongan dan penipuan.
- g). *Problems*, yaitu *game online* yang berlebihan menyebabkan masalah dengan mendorong untuk mengabaikan tugas-tugas lain seperti sekolah, pekerjaan, dan

bersosialisasi. Individu yang bermain *game online* mungkin memiliki masalah seperti konflik intrapsikis dan kurangnya kontrol.

Menurut Chen & Chang (2008) terdapat empat aspek kecanduan *game online* yaitu :

a). *Compulsion* (Kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), yaitu dorongan atau tuntutan yang tinggi dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu dengan terus-menerus, yang dalam hal ini berarti bermain *game online* secara terus-menerus.

b). *Withdrawal* (penarikan diri), yaitu tindakan menari dari atau memisahkan diri dari sesuatu. Akan sulit bagi individu yang kecanduan *game online* untuk berhenti atau menjauhi hal-hal yang berhubungan dengan *game online*, seperti halnya akan sulit bagi perokok untuk berhenti atau menjauhi rokok.

c). *Tolerance* (Toleransi), ketika melakukan sesuatu dipandang sebagai sikap penerimaan terhadap situasi itu sendiri. Toleransi ini biasanya terkait dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk hal apapun, dalam contoh ini memainkan *game online*. Dan kebanyakan gamer tidak berhenti bermain sampai mereka puas.

d). *Interpersonal and health-related problems* (Masalah pada hubungan interpersonal dan kesehatan), adalah interaksi individu dengan orang lain, serta masalah kesehatan, merupakan semua masalah yang perlu ditangani. Karena hanya fokus pada *game online*, para pecandu *game online* terkadang mengabaikan interaksi interpersonal mereka.

e). *Time management problem* (Masalah Manajemen Waktu), adalah keterampilan yang melibatkan semua upaya dan tindakan yang direncanakan sebelumnya sehingga seseorang dapat memanfaatkan waktu mereka sebaik-baiknya. Dalam

hal ini individu yang kecanduan game online memiliki manajemen waktu yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat aspek-aspek kecanduan game online, yaitu : *Salience* (arti), *Tolerance* (toleransi), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), *Withdrawal 31* (penarikan diri), *Relapse* (pengulangan), *Conflict* (konflik), *Problems* (masalah).

2.1.4. Dampak Fenomena Judi Online

Dalam penelitian Safira Mustaqilla,dkk (2023) Menyatakan dampak yang dirasakan tidak lain adalah resiko dari sebuah keputusan yang telah mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung ke arah negatif ataupun berdampak merugikan baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi masyarakat yang melakukan kegiatan bermain judi *online*, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat yang melakukan judi *online* di tengah kondisi ekonomi mereka di kelas menengah kebawah.

Dalam Penelitian ini data yang peneliti cari dari dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat. Penelitian ini penulis merujuk pada nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian (Suprihartoyo,dkk 2009)

1. Nilai Material

Nilai material adalah segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, terkait dengan hal tersebut nilai material berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka hal apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material (Suyahmo, 2014). Judi *online* memberi dampak negatif untuk masyarakat terhadap lingkungan yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang masyarakat miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi karena akibat bermain judi *game online* tersebut. Uang jelas menjadi hal pokok dalam permainan judi ini, karena masyarakat bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka gunakan akan hilang, lalu jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka sudah pasti uang mereka lama-kelamaan akan habis. Dan hal itu dapat mengakibatkan mereka harus meminjam kepada orang lain, ataupun menjual barang-barang berharga yang masih mereka miliki untuk bertahan hidup selama masyarakat tidak memiliki uang.

2. Nilai Vital

Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas (Suyahmo, 2014). Judi online memberi dampak negative terhadap nilai vital bagi masyarakat yang melakukannya yaitu, masyarakat yang melakukan judi *online* ketika kalah bermain judi, sikap atau tindakan yang masyarakat lakukan adalah menggadaikan atau barang yang masyarakat miliki seperti yang telah

terjadi di lapangan adalah masyarakat menggadaikan handphone dan sepeda motornya demi untuk memenuhi kebutuhan atau kesenangannya bermain judi *online*.

3. Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian adalah segala sesuatu yang berguna bagi rokhani manusia, rokhani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerokhanian ini dapat kita bedakan menjadi empat macam: (1) nilai kebenaran, bersumber pada akal (*ratio*, budi, cipta) yang ada pada diri manusia, (2) nilai keindahan atau bisa disebut nilai estetis yang bersumber pada unsur perasaan (*aessthetic*, *gevoel*, rasa) yang ada pada diri manusia, (3) nilai kebaikan atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (*will*, *wollen*, karsa) yang ada pada diri manusia, (4) nilai relegius, yang merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia (Suyahmo, 2014). Judi *online* memberi dampak negatif bagi masyarakat Indonesia yang melakukannya yaitu melemahnya nilai kerokhanian diantaranya masyarakat meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang atau sholat serta puasa dibulan Ramadhan, melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya. Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai social pada masyarakat Indonesia dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial Pada Masyarakat Indonesia

Nilai Nilai Sosial	Dampak Judi Online
Nilai Material	Habisnya uang atau tidak stabilnya keuangan masyarakat

	Indonesia
Nilai Vital	Habisnya barang yang masyarakat miliki seperti handphone, motor dan barang-barang berharga lainnya
Nilai Kerohanian	Meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang/sholat dan puasa di bulan ramadhan, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum- minuman keras dan sejenisnya

Berdasarkan analisis pada sumber data yang ada, peneliti menemukan kesesuaian nilai yang melemah pada masyarakat dengan pernyataan Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian. Dimana nilai nilai yang dinyatakan Notonegoro, tersebut mulai melemah pada masyarakat yang melakukan judi *online*. Dampak yang ditemukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Holdsworth, dkk (2013), dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Bahwa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi *online* bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, kegiatan akademiknya mulai terganggu, kesehatan mulai menurun yang diakibatkan karena seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan juga berbohong kepada orang tua.

2.2 Kontrol Diri

2.2.1 Pengertian Kontrol Diri

Menurut Tangney et al, (2004) kontrol diri adalah kemampuan untuk menolak atau mengubah respon inti seseorang, serta menyela dan menghindari pola perilaku yang tidak diinginkan. Pengendalian diri harus berperan dalam mencapai hasil kehidupan yang positif. Lebih lanjut Tangney menyatakan bahwa kontrol diri umumnya dipandang sebagai kemampuan untuk mengubah dan

menyesuaikan diri untuk mencapai kesesuaian yang lebih baik antara diri sendiri dan lingkungan.

Menurut Ghufron & Risnawita S, (2010) kontrol diri adalah kemampuan membaca kepekaan terhadap situasi diri dan lingkungan. Selain itu, juga mencakup kemampuan untuk mengontrol dan mengelola aspek perilaku dalam konteks dan kondisi sosial, kemampuan untuk mengontrol perilaku, dorongan untuk menarik perhatian, keinginan untuk menyesuaikan perilaku agar sesuai dengan orang lain, dan kemampuan menyembunyikan perasaan.

Baumeister et al, (2007) mengatakan kontrol diri mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengubah respons agar tidak menyimpang dari nilai maupun harapan sosial. Dalam Bukhori, (2012) Kontrol diri dapat dianggap sebagai aktivitas pengendalian perilaku yaitu seperti membuat pertimbangan sebelum memutuskan untuk bertindak. Kontrol diri dapat terbentuk sebagai akibat dari hukum atau peraturan yang mengikatnya sehingga perilaku yang diwujudkan dapat diatur, dan kegagalan mengendalikan diri pada akhirnya akan berdampak negatif (Nurhayat, 2021).

Dari definisi yang diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur, menolak, menahan, mengendalikan dan mengubah perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi serta membuat pertimbangan sebelum bertindak untuk tidak menyimpang dari nilai maupun harapan sosial dan dapat terbentuk karena adanya hukum atau peraturan yang mengikat diri agar perilaku yang diwujudkan bisa diatur sehingga tidak menimbulkan dampak yang negatif.

2.2.2 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Menurut Ghufron & Risnawita S, (2010) kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Faktor Internal.

Usia dan kedewasaan adalah faktor internal yang mempengaruhi kontrol diri. Seseorang yang matang secara psikologis akan mampu mengatur tingkah lakunya karena sudah mampu menelaah mana yang baik dan mana yang tidak baik baginya. Seiring bertambahnya usia seseorang, kapasitasnya untuk mengendalikan dirinya meningkat.

2. Faktor Eksternal.

Termasuk diantaranya adalah lingkungan keluarga, dimana khususnya orang tua akan mempengaruhi kemampuan seseorang untuk mengontrol diri. Ketika orang tua menerapkan disiplin yang ketat ke anak-anak mereka sejak usia dini dan konsisten dengan semua konsekuensi yang dihadapi anak ketika dia menyimpang dari aturan.

Menurut Baumeister & Boden, (1998) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri, antara lain:

A. Orang tua

Hubungan dengan orang tua menunjukkan bahwa orang tua berdampak pada kontrol diri anak mereka. Orang tua yang membesarkan anak-anak mereka dengan cara yang keras dan otoriter akan mendapati bahwa anak-anak mereka kurang memiliki kendali diri dan kurang peka terhadap situasi yang mereka hadapi. Orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka untuk mandiri sejak dini dan memberikan kesempatan untuk

mereka membuat keputusan sendiri sehingga mereka akan lebih memiliki kontrol diri yang lebih baik.

B. Faktor budaya

Setiap orang dalam konteks tertentu dipengaruhi oleh budaya lingkungan itu. Setiap lingkungan akan memiliki budayanya sendiri, berbeda dari ekosistem lainnya. Sebagai anggota lingkungan, hal ini berdampak pada pengendalian diri seseorang.

Setiap individu yang berada dalam suatu lingkungan akan dipengaruhi oleh budaya di lingkungan tersebut. Dan setiap lingkungan memiliki budayanya sendiri yang berbeda dari budaya di tempat lain. Hal ini berdampak pada kontrol diri seseorang sebagai bagian dari lingkungan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri, yaitu : Faktor internal dan Faktor eksternal.

2.2.3 Aspek Aspek Kontrol Diri

(Tangney et al., 2004) menyebutkan bahwa kontrol diri terdiri dari lima aspek, yaitu:

- a). *Self-Dicipline* (Kedisiplinan Diri), hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mendisiplinkan diri, atau kemampuan untuk berkonsentrasi pada diri sendiri ketika melakukan tugas atau bekerja. Orang yang disiplin mampu menghindari hal apapun yang dapat mengganggu fokusnya.
- b). *Deliberate/Nonimpulsive* (Tindakan non impulsif), ialah kecenderungan seseorang untuk mencapai sesuatu dengan kehati-hatian, dengan berbagai pertimbangan, dan tidak tergesa-gesa. Ia tidak mudah teralihkan saat bekerja.

Orang yang tidak impulsif mampu membuat keputusan dan bertindak dengan tenang.

c). *Healthy Habits* (Pola Hidup Sehat), yaitu individu yang memiliki kemampuan untuk mengatur sendiri perilakunya menjadi kebiasaan yang sehat. Akibatnya mereka yang menjalani gaya hidup sehat akan menghindari sesuatu hal yang berdampak merugikan bagi dirinya, bahkan jika itu menyenangkan.

d). *Work Ethic* (Etos Kerja) yang terkait dengan penilaian individu dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Individu dapat melakukan pekerjaan mereka dengan baik tanpa terpengaruh oleh unsur-unsur di luar kendali mereka, walaupun itu menyenangkan. Individu yang memiliki etos kerja tinggi dapat fokus pada tugasnya.

e). *Reliability* (Kehandalan), yaitu aspek yang berkaitan dengan penilaian seseorang terhadap potensinya untuk mencapai tujuan jangka panjang. Seseorang ini akan mempertahankan tingkat pengendalian diri yang berkelanjutan untuk melaksanakan semua rencananya.

Menurut Averill (1973) terdapat tiga jenis kontrol diri yang meliputi aspek:

a). Kontrol perilaku (*Behavioral Control*), adalah kemampuan untuk mengubah situasi yang tidak diinginkan, yang meliputi: kemampuan untuk mengatur perilaku seseorang untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas suatu situasi, untuk menghadapi stimulus yang tidak diinginkan, mengendalikan stimulus dengan mencegah atau menghindarinya.

b). Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*), yaitu kemampuan individu untuk menangani informasi yang tidak diharapkan dengan menafsirkan, menganalisis,

atau mengintegrasikan suatu peristiwa dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan.

c). Kontrol dalam mengambil keputusan (*Decisional Control*), mengacu pada kemampuan individu untuk memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang dia yakini atau setuju. Kemampuan, keluwesan, atau kemampuan seseorang untuk memilih banyak hal yang sama-sama memberatkan dalam membuat keputusan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat aspek-aspek kontrol diri, yaitu : *Self-discipline* (kedisiplinan diri), *Deliberate/Nonimpulsive* (tindakan non impulsif), *Healthy Habits* (pola hidup sehat), *Work Ethic* (etos kerja), *Reliability* (kehandalan).

2.2.4 Dampak Kontrol Diri

Tangney et al (2004) mengungkapkan beberapa dampak dari kontrol diri yang tinggi, yaitu:

a. Achievement and task performance

Seseorang dengan kontrol diri yang kuat cenderung mendapatkan nilai yang lebih tinggi karena mereka akan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, menghindari gangguan yang dapat mengganggu tugas mereka, mengatur waktu dengan baik, memprioritaskan tugas-tugas utama, dan menjaga emosi mereka. Ada berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil kinerja tugas mereka.

b. Impulse control

Beberapa penelitian telah menghubungkan kurangnya kontrol diri seseorang dengan masalah dengan kontrol impuls. Kontrol diri yang rendah dikaitkan dengan masalah gangguan makan dan penyalahgunaan minuman

keras. Seseorang dengan kontrol diri yang tinggi akan lebih sedikit terkena masalah-masalah seperti gangguan makan dan penyalahgunaan minuman keras.

c. Adjustment

Sejumlah penelitian telah mengaitkan kontrol diri yang rendah dengan perasaan kebencian dan permusuhan. Emosi negatif akan berkurang jika individu memiliki pengendalian diri yang baik.

d. Interpersonal relationship

Kontrol diri memainkan peran dalam interaksi yang harmonis, seperti tidak mengatakan hal-hal kasar kepada orang lain. Kontrol diri yang rendah dapat menyebabkan ledakan kemarahan dan perilaku kekerasan, sehingga sulit untuk memaafkan orang lain. Setiap orang harus menjaga kontrol diri dalam kehidupan sehari-hari mereka. Karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Dalam hal bersosialisasi, pengendalian diri sangat penting. Individu dengan kontrol diri yang kuat lebih baik dalam bersosialisasi dan mengantisipasi pengaruh lingkungan (Dwi Marsela & Supriatna, 2019).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan dampak kontrol diri yang tinggi, yaitu : *Achievement and Task Performance, Impulse Control, Adjustment, Interpersonal Relationship.*

2.3 REMAJA

2.3.1 Pengertian Remaja

Ada beberapa istilah seperti *Puberty* (Inggris), *Puberteit* (Belanda), dan *Pubertas* (Latin) untuk mendefinisikan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang menunjukkan kedewasaan berdasarkan ciri dan gejala

maskulin. Ada juga yang menyebut remaja dengan sebutan *Adulescentio* (Latin). Istilah *Pubescence* berasal dari bahasa Yunani *pubis*, yang berarti *pubishair* atau rambut kemaluan. Pertumbuhan rambut adalah tanda bahwa masa kanak-kanak akan segera berakhir dan bahwa perkembangan / kedewasaan seksual sudah dekat (Rumini & Sundari, 2013). Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Pubertas dan remaja dianggap oleh masyarakat primitif dan kuno tidak berbeda dengan tahap kehidupan lainnya. Ketika anak-anak dapat bereproduksi, mereka dianggap sudah dewasa (Ali & Asrori, 2017), (Dwi Marsela & Supriatna, 2019) mengatakan remaja sebagai individu yang sedang dalam proses pendewasaan atau menjadi (*becoming*), yaitu menjadi dewasa atau menjadi mandiri. Remaja memerlukan pengawasan karena kurangnya pemahaman atau wawasan tentang dirinya, lingkungannya, dan pengalamannya dalam menentukan jalan hidupnya untuk menjadi dewasa.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengeluarkan definisi yang lebih konseptual tentang remaja pada tahun 1974. Tiga faktor ditentukan dalam definisi tersebut, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga menghasilkan definisi sebagai berikut:

Remaja adalah suatu masa dimana :

- a). Dari saat ia pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai ia mencapai kematangan seksual, individu berkembang.
- b). Dari masa kanak-kanak hingga dewasa, individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identitas.

Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Muangman, 1980), (Sarwono, 2016) Jadi, berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa dan sudah mampu mengadakan reproduksi dan masih membutuhkan pengawasan karena kurangnya pemahaman atau wawasan tentang dirinya, lingkungannya, dan pengalamannya dalam menentukan jalan hidupnya untuk menjadi dewasa, juga merupakan masa dimana ia mengalami perubahan secara biologis, psikologis, dan sosial ekonomi.

2.3.2 Rentangan Usia Masa Remaja

Remaja didefinisikan sebagai usia antara 10 sampai 20 tahun oleh WHO. Meskipun batasan tersebut didasarkan pada usia subur wanita, namun juga berlaku untuk remaja pria, kemudian WHO membagi periode usia remaja menjadi dua bagian: remaja awal (usia 10-14) dan remaja akhir (usia 15-20) (Sarwono, 2016 : 12). Menurut Hurlock (1964) (dalam Hikmah, 2015 : 233) membagi remaja kedalam dua tahapan yaitu remaja awal berusia antara (12/13 – 17/18 tahun), dan remaja akhir berusia antara (17/18 tahun -21/22 tahun). Gunarsa (1981 : 15) menyatakan bahwa masa remaja berada pada usia antara 12-22 tahun. Dalam bukunya, Hikmah (2015 : 221) menyebutkan masa remaja menjadi 3 tahap, diantaranya :

- a). Masa remaja awal (11-12 hingga 14 tahun), merupakan periode pubertas yang cepat
- b). Masa remaja pertengahan (14 hingga 16 tahun), perubahan pubertas hampir selesai

c). Masa remaja akhir (16 hingga 18 tahun), sosok anak muda mencapai penampilan dewasa sepenuhnya dan mengantisipasi asumsi tentang peran dewasa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa rentangan usia masa remaja yaitu 12-22 tahun.

2.3.3 Karakteristik Perkembangan Remaja

Remaja bukan lagi anak-anak tetapi memiliki penampilan yang lebih dewasa, namun belum mampu menampilkan sikap dewasa ketika diperlakukan sebagai orang dewasa. Akibatnya menurut (Ali & Asrori, 2017), terdapat berbagai sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja, yaitu :

a). Kegelisahan

Remaja mempunyai banyak tujuan, impian, atau keinginan yang ingin dicapai di masa yang akan datang, hal ini sesuai dengan tahap perkembangannya. Mereka, di sisi lain, tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai semua ini. Ambisi dan impiannya seringkali lebih besar dari kemampuannya.

Selain itu, mereka ingin memperoleh pengalaman sebanyak banyaknya untuk memperluas pengetahuan, tetapi mereka juga percaya bahwa mereka belum dapat melakukan sesuatu dengan benar, sehingga mereka ragu-ragu untuk mengambil tindakan untuk mencari pengalaman langsung dari sumbernya. Hal-hal itulah yang menyebabkan para remaja mengalami kegelisahan.

b). Pertentangan

Remaja, sebagai individu yang sedang mencari jati diri, terbelah antara keinginan untuk melepaskan diri dari orang tua dan keyakinan bahwa mereka masih tidak mampu untuk mandiri. Akibatnya, remaja sering menghadapi

kebingungan akibat seringnya terjadi perselisihan antara mereka dan orang tua. Pertentangan yang sering muncul menyebabkan remaja ingin melepaskan diri dari orang tuanya, yang kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk merasa aman. Remaja tidak cukup berani untuk meninggalkan keluarga mereka, yang jelas merupakan tempat yang aman bagi mereka. Lebih jauh, keinginan untuk membebaskan diri tidak diikuti dengan kemampuan untuk berdiri sendiri dalam masalah keuangan tanpa bantuan orang tua. Akibatnya, pertentangan yang sering terjadi dapat menghasilkan kebingungan di kalangan remaja.

c). Mengkhayal

Dorongan untuk mengeksplorasi dan mengalami hal-hal baru tidak sepenuhnya tersalurkan. Biasanya, hambatan tersebut terkait dengan keuangan atau biaya. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa menjelajahi dunia sekitar yang luas akan menghabiskan banyak uang, padahal kebanyakan remaja mendapatkan uang hanya dari pemberian orang tuanya saja. Akibatnya, mereka lalu berkhayal, mencari kepuasan, bahkan menggunakan fantasi untuk menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi. Imajinasi remaja putra biasanya terfokus pada prestasi dan kesempatan kerja, namun imajinasi remaja putri lebih terfokus pada romantisme kehidupan. Fantasi pria muda biasanya terfokus pada pencapaian dan prospek karir, sedangkan imajinasi wanita muda lebih terfokus pada romantisme kehidupan. Imajinasi semacam ini tidak selalu buruk. Karena imajinasi ini terkadang bisa menghasilkan suatu hal yang berharga, seperti berbagai ide baru yang dapat bermanfaat bagi sekitarnya.

d). Aktivitas Berkelompok

Banyak keinginan para remaja seringkali tidak tercapai karena berbagai kesulitan, yang paling umum adalah kekurangan uang. Remaja sering kali dilemahkan atau dipatahkan semangatnya oleh adanya berbagai macam larangan dari orang tua. Setelah berkumpul dengan teman sekelompok untuk melakukan sesuatu bersama, beberapa remaja mendapatkan solusi dari masalahnya.

e). Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Remaja secara alami ingin tahu dan ingin mencoba hal-hal baru. Mereka ingin bertualang, menyelidiki segalanya, dan mencoba hal hal baru. Selain itu,keinginan untuk menjadi seperti orang dewasa memotivasi anak-anak untuk berusaha mencapai apa yang sering dilakukan orang dewasa. Akibatnya,sering ditemui remaja laki-laki mulai merokok secara sembunyi-sembunyi karena mereka sering melihat orang dewasa melakukannya. Seakan-akan mereka ingin menunjukkan kepadanya bahwa dia mampu melakukan tugas-tugas dewasa. Gadis remaja sering mencoba untuk menerapkan kosmetik baru, meskipun ada larangan sekolah.

Sangat penting untuk memberikan bimbingan kepada remaja agar keingintahuan alaminya dapat tersalurkan ke dalam kegiatan yang baik, kreatif, dan bermanfaat, seperti keinginan untuk menjelajahi daerah sekitar untuk tujuan studi atau petualangan. Jika keinginan ini dibimbing dan didistribusikan dengan baik, maka dapat menghasilkan kreativitas remaja yang bermanfaat, seperti kemampuan membuat perangkat elektronik untuk berkomunikasi, menghasilkan karya ilmiah remaja berkualitas tinggi, artikel ilmiah remaja berkualitas tinggi,

dan kolaborasi musik dengan teman. Dikhawatirkan jika hal ini tidak terjadi akan menimbulkan aktivitas atau perilaku yang tidak baik.

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Karlina Rahmayani , Yuli Azmi Rozali, (2021) yang berjudul Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja yang bermain *free fire* di Jakarta, menemukan bahwa dalam penelitian ini yaitu lebih banyaknya jumlah remaja yang memiliki kontrol diri rendah diikuti dengan lebih banyaknya jumlah remaja yang memiliki tingkat kecenderungan *game online* tinggi. Remaja yang bermain *free fire* pada penelitian ini yang memiliki kontrol diri rendah adalah remaja dengan skor ($< 143,56$) sebanyak 52 remaja (52%). Hal ini didukung dengan respons remaja pada kuesioner yang lebih banyak memilih Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) pada aitem “Saya tidak menjadikan tugas sebagai prioritas utama”, juga memilih Tidak 40 Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada aitem “Saya mengenali tantangan yang akan saya hadapi”. Penelitian ini selaras dengan Kurnia, Sitasari, dan Safitri,(2020) yang mengatakan bahwa remaja yang memiliki kontrol diri rendah lebih bersibuk dengan dirinya sendiri dan lebih sulit dalam mengendalikan diri terhadap situasi yang dihadapi.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Resti Fauzul Muna, Tri Puji Astuti, (2019) yang berjudul Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir menemukan bahwa Temuan ini terdapat 28 siswa berada pada kategori tinggi, dan 7 siswa berada pada kategori sangat tinggi dalam kecenderungan kecanduan media sosial. Munculnya kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja diawali dengan proses

mengamati dan coba coba, bila memunculkan penguatan positif atau reinforcement maka penguat tersebut akan mendorong individu untuk mengulangi perilakunya secara terus menerus.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sukyung Chae, Sungkyu Lee yang berjudul *The Moderating Effect of Gender on the Relationship Between Social Support and Problematic Gambling of adolescents*, (2023) menemukan bahwa hasil model regresi moderasi menunjukkan adanya pengaruh moderasi gender terhadap hubungan antara dukungan orang tua dan masalah perjudian remaja. Dengan kata lain, pengaruh dukungan orang tua terhadap masalah perjudian pada siswa perempuan lebih besar dibandingkan dengan siswa laki-laki. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan perbedaan gender tersebut ketika memberikan pendidikan pencegahan perjudian bagi remaja secara umum atau dalam melaksanakan program konseling bagi mereka yang memiliki masalah perjudian patologis.

Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eun Joo Kim , Kee Namkoong , Taeyun Ku, Se Joo Kim yang berjudul *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*,(2008) menemukan bahwa Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa agresi dan ciri-ciri kepribadian narsistik berkorelasi positif dengan kecanduan *game online*, sedangkan kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecanduan *game online* ($p < 0.001$). Selain itu, analisis regresi berganda mengungkapkan bahwa tingkat kecanduan *game online* dapat diprediksi berdasarkan ciri-ciri kepribadian narsistik, agresi, kontrol diri, hubungan interpersonal, dan pekerjaan seseorang.

Namun, hanya 20% dari varians dalam konsekuensi perilaku yang dapat dijelaskan dengan model tersebut.

2.5 Kerangka Konseptual



. Orang yang memiliki *self control* (kontrol diri) salah satunya ditandai dengan *self discipline* (kedisiplinan diri), yaitu kemampuan untuk mendisiplinkan diri. Individu dengan *self disiplin* (kedisiplinan diri) yang tinggi akan dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganguya dalam tugas atau kegiatan. Salah satu yang dapat mengganggu individu memfokuskan diri dari melakukan tugas dan berbagai kegiatan lainnya adalah bermain *game online*.

Dengan bermain *game online* menurut Young akan menyebabkan pikiran individu menjadi terus menerus kepada game yang sedang dimainkan, sehingga sulit berkonsentrasi terhadap *studi* dan pekerjaan (Young,2009). Hal ini berpengaruh terhadap *Salience* (arti) yaitu seseorang memainkan *game* adalah kegiatan paling penting yang dapat mendominasi pikiran,perasaan dan perilakunya. *self discipline* (kedisiplinan diri), orang yang memiliki *self control* (kontrol diri) yang baik juga ditandai dengan *healthy habits* (pola hidup sehat), yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan dirinya. Salah satu yang dapat merusak pola hidup sehat individu adalah bermain *game online*. Duduk didepan layar *game* dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan kerusakan yang serius seperti: lemah, lesu,obesitas, luka pada sistem otot dikarenakan kecepatan tangan saat bermain *game* tidak terkontrol, mengalami epilepsi, juga dapat terjangkit *neuropathy*, dan *malnutrisi* serta masalah dalam pencernaan, (Al-Munajjid,2016). Dengan demikian individu yang memiliki *healthy habits* (pola hidup sehat) atau kebiasaan pola hidup sehat akan menghindari bermain *game* terlalu lama dikarenakan dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan. Hal ini berpengaruh dengan *Tolerance* (toleransi) yaitu proses dimana seseorang meningkatkan jumlah waktu bermain *game online* dengan memainkannya lebih sering.

Individu yang mempunyai *self control* (kontrol diri) yang baik ditandai dengan adanya sikap *work ethic* (etos kerja). Ciri-ciri individu yang memiliki *work ethic* (etos kerja) yang baik adalah individu mampu menyelesaikan

pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal hal diluar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan seperti *game online*. Menurut Lemmens, Individu yang kecanduan game akan susah untuk fokus menyelesaikan pekerjaannya karena individu yang kecanduan *game* akan selalu memikirkan *game online* terus menerus sehingga membuat mereka tidak fokus kepada pekerjaan lainnya (Lemmens,dkk 2009). Dengan demikian, individu yang memiliki *work ethic* (etos kerja) akan terhindar dari kecanduan *game*, hal ini dikarenakan individu tersebut selalu fokus terhadap ia kerjakan dan selalu memberikan perhatian penuh kepada hal yang ia kerjakan sehingga tidak ada waktu untuk memikirkan hal diluar tugasnya tersebut seperti memikirkan *game online*. Hal ini berpengaruh terhadap *Problems* (masalah) yaitu berlebihan bermain *game online* sehingga mangabaikan tugas dan pekerjaannya.

Self control (kontrol diri) dapat mencegah seseorang dari kecanduan pada *game online* seperti penjelasan diatas, juga sama dengan beberapa hasil penelitian, seperti yang dilakukan Griffiths (2013), yang dalam penelitiannya menemukan hubungan negatif antara *self control* (kontrol diri) dengan kecanduan *game online*. Ini berarti apabila tingkat *self control* (kontrol diri) rendah maka perilaku kecanduan *game* akan tinggi. Hal yang sama juga ditemukan dari penelitian Eun Joo Kim, dkk (2008) yang menemukan bahwa *self control* (kontrol diri) dan kepribadian narsistik memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*.

2.6.Hipotesis

Berdasarkan kerangka penelitian diatas,maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis Nol (H_0): "Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri

dengan kecenderungan kecanduan game judi online Higgs Domino Island pada remaja usia 17 – 22 tahun di kota Medan."

Hipotesis Alternatif (H_a): "Terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game judi online Higgs Domino Island pada remaja usia 17 – 22 tahun di kota Medan."

Hipotesis ini dirumuskan sesuai dengan penelitian dua arah, sehingga hasil uji statistik akan menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak antara variabel kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game judi online.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen. Dengan fokus dalam bentuk regresi, yakni penelitian ini akan mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel lain yang menjadi fokus penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya dan besar pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game* judi *online* pada pemain *Higgs Domino Island* di kota medan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana untuk mengungkap atau tidaknya dan seberapa besar pengaruh kontrol diri sebagai variabel bebas (X) terhadap kecanduan *game* judi *online* sebagai variabel terikat (Y).

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah simbol yang nilainya dapat bervariasi, yaitu angkanya dapat berbeda-beda dari satu subjek ke subjek yang lain atau dari satu objek ke objek lain. Variasi angka termasuk tidak hanya dalam arti variasi kuantitatif akan tetapi juga dapat mengandung arti variasi kualitatif. Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing (Azwar, 2012).

Variabel bebas (independent) adalah variabel yang variasinya memiliki pengaruh terhadap variabel lain yang ingin diketahui dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas

(Suryabrata, 2013). Variabel yang digunakan dalam penelitian kali ini terdiri 2 variabel, yaitu:

Variabel Bebas (X) : Kontrol Diri

Variabel Terikat (Y) : Kecenderungan Kecanduan

3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kontrol Diri

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menolak atau mengubah respon inti pada diri serta kemampuan untuk menyela dan mengendalikan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan sehingga dapat menahan diri dari melakukan perilaku tersebut untuk mendapatkan konsekuensi positif dan menghindari konsekuensi negatif.

Kontrol diri juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau membatasi perilaku tertentu serta menahan dorongan-ata keinginan dari dalam diri sehingga tidak menjadikan hal tersebut berdampak buruk bagi individu.

Data ini akan diperoleh dari hasil pengisian skala kontrol diri oleh pemain *Higgs Domino Island*. Skala yang digunakan diadaptasi dari skala *Self Control* (kontrol diri) oleh Tangney, Baumeister, dan Boone tahun 2004. Kontrol Diri menurut Tangney dkk terdiri dari lima aspek, yaitu kedisiplinan diri; aksi yang tidak impulsif; pola hidup sehat; etika kerja; dan kehandalan. Skor yang tinggi pada skala ini menunjukkan pemain *Higgs Domino Island* memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi dan mampu mengendalikan serta mengatur perilaku, emosi dan dorongan dalam dirinya ke arah positif bagi dirinya dan dapat mengendalikan perilakunya

serta tidak terbawa reaksi impulsif dari hal-hal yang menyenangkan. Sebaliknya, pemain *Higgs Domino Island* dengan skor kontrol diri yang rendah menunjukkan ketidakmampuannya dalam mengendalikan dan mengarahkan dirinya terhadap hal-hal positif dan hanya mengikuti keinginannya untuk mendapatkan kesenangan meski berakibat buruk bagi dirinya.

2. Kecenderungan Kecanduan

Kecenderungan Kecanduan *game judi online* adalah suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* atau *game* yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet demi mendapat kepuasan tersendiri, dimana hal ini sulit diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasinya. Kecenderungan Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai perilaku bermain *game online* yang diulang-ulang sehingga menghabiskan banyak waktu dan membuat pemain terbiasa hingga menjadi kesulitan berhenti dari bermain. Meski pemain mengetahui dan menyadari dampak buruk akibat bermain *game online* yang berlebihan, pemain tetap bermain karena telah ketergantungan dan sulit membatasi atau menghentikan perilaku tersebut.

Data ini akan diperoleh dari hasil pengisian skala yang diadaptasi dari skala kecanduan *game online* oleh Lemmens dkk tahun 2009. Lemmens dkk menyebutkan tujuh aspek dari kecanduan *game online*, yaitu arti (*saliance*); toleransi; (*modifikasi mood*), pengulangan (*Relapse*), penarikan (*Withdrawal*), (*Konflik*), dan masalah. Skor yang tinggi pada

skala ini menunjukkan pemain *Higgs Domino Island* yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi dan sulit mengakhiri kebiasaan atau perilakunya dalam memainkan *game online* secara terus-menerus demi mendapat kepuasan yang diinginkan. Sebaliknya, pemain *Higgs Domino Island* dengan skor kontrol diri yang rendah menunjukkan kemampuannya dalam mengendalikan dan membatasi perilaku bermain *game judi online* nya meski artinya juga harus mendapat kepuasan yang terbatas dari *game judi online* yang dimainkannya.

3.4 Populasi Dan Sampel

Subjek atau populasi dalam penelitian ini adalah remaja akhir pemain *game judi online Higgs Domino Island* yang berada di Medan dengan rentang usia 17-22 tahun menurut Harluck (1964). Sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling atau teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu(Sugiono 2013).

a).Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari himpunan semua objek atau individu yang menjadi bahan pembicaraan atau bahan studi oleh peneliti. Menurut Rumidi (2002), populasi adalah keseluruhan obyek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. Populasi pada penelitian ini adalah remaja usia 17-22 tahun dan memainkan *game judi online Higgs Domino Island* yang tinggal di kota medan.

Menurut data BPS tahun 2022 Jumlah remaja laki-laki dan perempuan usia 15 sampai 19 tahun berjumlah 190 263 jiwa dan jumlah remaja laki laki dan perempuan usia 20 sampai 24 tahun berjumlah 198 529 jiwa maka, total keseluruhannya adalah 388 792

b).Sampel

Teknik pengambil sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan meggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85).

Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tabel Isaac dan Michael. Karena jumlah populasi berkisar 388.792 , maka peneliti menggunakan penentuan populasi dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan jumlah kesalahan populasi 5% dengan jumlah 348 orang.

**PENENTUAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN
TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%**

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala yang diadaptasi dari skala internasional. Arikunto, (2005) menyatakan skala adalah sebuah instrumen pengumpul data yang memiliki bentuk seperti daftar cocok tetapi dengan alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala model pemeringkatan likert, dengan menggunakan dua skala yaitu :

1. Skala Kontrol Diri

Skala Kontrol Diri terdiri dari 21 aitem pertanyaan yang terdiri dari *favorable* dan *unfavorable*. Alternatif jawaban dalam skala ini menggunakan 5 bentuk, yaitu (TP) Tidak Pernah, (P) Pernah, (KD) Kadang-Kadang, (S) Sering, dan SS (Sangat Sering). Skor item *favorable* bergerak dari nilai 1 sampai 5. Sedangkan item *unfavorable* bergerak dari 5 sampai 1. Artinya, semakin tinggi skor yang diperoleh berarti subjek memiliki tingkat kontrol diri semakin tinggi.

Tabel 3. 1 Respon Jawaban Skala Pernyataan Kontrol Diri

Respon	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
TP	1	5
P	2	4
KD	3	3
S	4	2
SS	5	1

Untuk mendapatkan data kontrol diri, subjek diminta untuk menilai dirinya sendiri sesuai dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan. Jawaban tersebut akan menunjukkan gambaran kontrol diri subjek. Skala yang digunakan untuk

memperoleh data kontrol diri adalah skala self-control oleh Tangney, Baumeister dan Boone pada tahun 2004. Aspek yang dikemukakan oleh Tangney, Baumeister dan Boone terdiri dari lima aspek, diantaranya :

a. Kedisiplinan Diri

Aspek ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri. Hal ini berarti individu mampu memfokuskan diri saat melakukan suatu kegiatan atau tugas tertentu. Individu yang memiliki kedisiplinan diri yang baik akan mampu menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya dalam mengerjakan suatu pekerjaan atau tugas.

b. Aksi yang Tidak Impulsif

Aspek ini menunjukkan kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, selalu berhati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu bekerja, cenderung tidak mudah teralihkan perhatiannya. Individu yang non-impulsive mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak. Individu akan selalu memikirkan alternatif dan mempertimbangkan resiko sebelum melakukan sesuatu.

c. Pola Hidup Sehat

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengatur pola perilakunya menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi dirinya. Oleh karena itu, individu dengan healthy habits akan menolak sesuatu yang buruk dan dapat mengganggu kesehatannya meski hal tersebut menyenangkan. Individu ini akan mengutamakan hal-hal yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski tidak dirasakan secara langsung atau dalam waktu singkat.

d. Etika Kerja

Aspek ini berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka dalam layanan etika kerja. Individu dengan etika kerja yang baik dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya meskipun bersifat menyenangkan. Individu ini juga mampu memberikan perhatian penuh terhadap pekerjaan atau tugas yang sedang dilakukan.

e. Kehandalan

Aspek terkait penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam melaksanakan rencana jangka panjang untuk mencapai tujuan tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya dengan baik. Indikator-indikator dari setiap aspek yang telah dijelaskan di atas dapat dilihat dalam table sebelum uji coba :

Tabel 3. 2 Skala kontrol Diri Sebelum Uji Coba

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah Item
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Kontrol Diri	Kedisiplinan Diri	Mampu mengontrol dirinya dan melawan godaan serta menghilangkan kebiasaan buruk Mengetahui apa yang harus dilakukan dan tidak memanjakan diri	5,11	1,16	4
	Aksi Yang Impulsive	Mempertimbangkan Id dan tidak terbawa perasaan/pikiran diri sendiri Menganggap orang lain berfikir bahwa dia tidak impulsif Berfikir sebelum bertindak	6,17	10,12	4
	Pola Hidup Sehat	Makan makanan sehat dan tidak mengonsumsi	4,13,21	8,18	5

		sesuatu yang mengganggu kesehatan			
	Etika Kerja	Disiplin dan efektif dalam melakukan pekerjaan atau tugas Cepat dan efektif dalam menyelesaikan tugas Tidak bekerja dengan cara mendadak	14,19	9,7	4
	Kehandalan	Memiliki konsentrasi yang baik dan manajemen waktu yang baik Menjaga semua dengan rapi dan baik dan konsisten. Mampu menjaga rahasia	15,20	2,3	4
Total					21

Dari tabel skala kontrol diri sebelum uji coba diatas, didapat ada beberapa item *unfavourable* yang gugur, sehingga peneliti membuat skala penelitian baru setelah uji coba seperti dibawah ini.

Tabel 3. 3 Skala Kontrol Diri Sesudah Uji Coba

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah Item
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Kontrol Diri-	Kedisiplinan Diri	Mampu mengontrol dirinya dan melawan godaan serta menghilangkan kebiasaan buruk Mengetahui apa yang harus dilakukan dan tidak memanjakan diri	6	-	1
	Aksi Yang Impulsive	Mempertimbangkan Id dan tidak terbawa perasaan/pikiran diri sendiri Menganggap orang lain berfikir bahwa dia tidak impulsif Berfikir sebelum bertindak	3,8	-	2

	Pola Hidup Sehat	Makan makanan sehat dan tidak mengonsumsi sesuatu yang mengganggu kesehatan	1,5,11	-	3
	Etika Kerja	Disiplin dan efektif dalam melakukan pekerjaan atau tugas Cepat dan efektif dalam menyelesaikan tugas Tidak bekerja dengan cara mendadak	2,4,10	-	3
	Kehandalan	Memiliki konsentrasi yang baik dan manajemen waktu yang baik Menjaga semua dengan rapi dan baik dan konsisten. Mampu menjaga rahasia	7,9	-	2
Total					11

Setelah dilakukannya uji coba item skala kontrol diri sesudah uji coba berubah menjadi 11 item *favourable*

2. Skala Kecanduan Game Online

Skala GAS (*game addiction scale*) terdiri dari 21 aitem pertanyaan yang terdiri dari 3 aitem favorable dari setiap aspek. Alternatif jawaban dalam skala ini menggunakan 5 bentuk, yaitu (TP) Tidak Pernah, (P) Pernah, (KD) KadangKadang, (S) Sering, dan SS (Sangat Sering). Skor aitem favorable bergerak dari nilai 1 sampai 5. Artinya, semakin tinggi skor yang diperoleh berarti subjek memiliki tingkat kecanduan game online semakin tinggi.

Tabel 3. 4 Respon Jawaban Pernyataan Skala Kecenderungan Kecanduan

Respon	Favourable
TP	1
P	2
KD	3
S	4
SS	5

Untuk mendapatkan data kecanduan *game judi online*, subjek diminta untuk menilai dirinya sendiri sesuai dengan alternatif jawaban yang sudah disediakan. Jawaban tersebut akan menunjukkan tingkat kecanduan *game judi online* subyek. Skala yang digunakan untuk memperoleh data kecanduan *game judi online* adalah skala yang telah dikembangkan oleh Lemmens dkk tahun 2009, dengan mengacu pada tujuh aspek berikut :

a. *Salience* (Arti)

Aspek ini terjadi ketika bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu terpikir dengan *game judi online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game judi online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Terkait dengan proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk *game* terutama *game judi online*. Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain *game judi online* dan bahkan menambah waktu bermainnya.

c. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Aspek ini sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada 'buzz' atau 'tinggi' yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain *game* terutama *game* judi *online*. Pemain *game* judi *online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game* judi *online*.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Kecenderungan pemain *game* judi *online* untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain *game* judi *online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini terkait dengan emosi yang tidak menyenangkan dan-atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game* judi *online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game* judi *online* yang berlebihan.

f. *Conflict* (Konflik)

Dalam hal ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga

kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas *gaming* nya. Hal tersebut tentu saja membuatnya memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

g. Problems (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* judi *online* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, pemain yang berlebihan dalam bermain *game* judi *online* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik sebelumnya.

Indikator-indikator dari setiap aspek yang telah dijelaskan di atas dapat dilihat dalam table:

Tabel 3. 5 Rancangan Skala Kecenderungan Kecanduan

Variable	Aspek	Indikator	Item Favourable	Jumlah Item
Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online	Arti (<i>Saliance</i>)	1.Selalu memikirkan <i>game</i> yang sedang dimainkan	1,3,5	3
		2.Menggunakan banyak waktu luangnya untuk bermain <i>game</i>		
	Tolerance (<i>Tolerance</i>)	1.Tidak bisa berhenti bermain <i>game</i> ketika telah memulainya	2,4,6	3
		2.Waktu untuk bermain		

		<i>game</i> semakin lama atau bertambah		
	Modifikasi mood (<i>Mood modification</i>)	Bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress/mengurangi tekanan tekanan sehingga merasa lebih baik	7,9,11	3
	Pengulangan (<i>Relapse</i>)	1.Tidak dapat mengurangi intensitas bermain <i>game</i> 2.Mengalami kegagalan dalam mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	8,10,12	3
	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	1.Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game online</i>	13,15,17	3
	Konflik (<i>Conflik</i>)	1.Memiliki permasalahan dengan orang sekitarnya (teman,keluarga,dll)karena bermain <i>game</i> 2.Berbohong mengenai waktu bermain <i>game</i>	14,16,18	3
	Masalah (<i>Problem</i>)	1.Waktu tidur berkurang karena bermain <i>game</i> 2.Mengabaikan aktifitas lain ketika bermain <i>game</i>	19,20,21	3
Total				21

Sebelum uji coba didapat dari item skala kecenderungan kecanduan dari 21 item dinyatakan lulus,sehingga semua item akan digunakan sampai sesudah uji coba.

3. Uji Instrumen

Suatu instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian harus melalui tahapan analisa instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut layak digunakan atau tidak. Dalam kelayakan tersebut dua kriteria yang harus dipenuhi

adalah validitas dan realibilitas. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji instrumen dengan cara menyebarkan form kuisioner secara online mulai dari bulan April sampai bulan Mei kepada remaja usia 17-22 tahun yang tinggal di Kota Medan yang memainkan *game* judi online *Higgs Domino Island* sebanyak 55 orang dengan teknik purposive sampling, untuk hasilnya akan ditampilkan oleh peneliti dibagian lampiran.

a. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam melakukan fungsi pengukurannya. Suatu skala dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya dan dapat memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud pengukuran tersebut. Sedangkan skala dikatakan memiliki validitas yang rendah ketika menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran.

Jadi ketepatan validitas pada suatu alat ukur tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut dalam mencapai tujuan pengukuran dengan tepat. Suatu alat ukur dengan validitas yang tinggi menghasilkan error pengukuran yang kecil. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi. Standar pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas aitem berdasarkan pendapat Azwar, suatu aitem dikatakan valid apabila $r_{ix} \geq 0,300$.

b. Realibilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang memiliki arti sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Suatu pengukuran

yang mampu menghasilkan data yang mempunyai tingkat reliabilitas tinggi adalah pengukuran yang reliabel. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti reliabilitas semakin tinggi. Sebaliknya reliabilitas alat ukur yang rendah ditandai dengan koefisien reliabilitas yang mendekati angka 0. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach yang dibantu dengan program SPSS.

C. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik mempunyai banyak pengertian, diantaranya adalah sekumpulan metode yang digunakan dalam mengambil kesimpulan dari suatu data (Anshori & Iswati, 2000). Data dari penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik regresi sederhana dengan bantuan program SPSS. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Dalam analisis regresi, *variabel* yang mempengaruhi disebut *Independent Variable* (variabel bebas) dan *variabel* yang dipengaruhi disebut *Dependent Variable* (variabel terikat). Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana karena hanya terdapat satu *variable* bebas dan satu *variabel* terikat. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari *variabel* bebas terhadap *variabel* terikat atau untuk mengetahui seberapa jauh perubahan *variabel* bebas dalam mempengaruhi *variabel* terikat.