

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP *SENSATION SEEKING* PADA REMAJA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI MAKASSAR

Mochamad Erdiansyah
Universitas Negeri Makassar

Asniar Khumas
Universitas Negeri Makassar

Ismalandari Ismail
Universitas Negeri Makassar

Journal of Correctional Issues
2023, Vol. 6 (2)
Politeknik Ilmu
Pemasyarakatan

Review
10-12-2023

Accepted
28-12-2023

Abstract

Sensation seeking is a personality trait that is expressed in a general tendency to seek sensations, varied experiences, new, complex, and willingness to take risks. This research aims to determine the effect of self-control on sensation seeking in teenagers who play online games in Makassar. Respondents in this study were 170 adolescents aged 13 - 18 who played online games in Makassar. Sampling using accidental sampling technique. Measuring tools used are self control scale and sensation seeking scale. This research uses quantitative methods. Data results using simple linear regression analysis showed that was a negative effect of self-control on sensation seeking ($\beta = -0.374$, $p = 0.40$; $p < 0.05$). The contribution of the influence of self-control to sensation seeking among teenagers who play online games in Makassar is 1.9% ($Adjusted R^2 = 0.19$ and $p = 0.000$; $p < 0.05$). This research shows that there is a significant influence of self-control on sensation seeking among teenagers addicted to online games in Makassar amounting to 0.19 (1.9%). Based on the results of the regression analysis test, it has a negative coefficient value of -0.374. This shows that the lower self-control, the higher the sensation seeking among teenagers addicted to online games in Makassar.

Keywords : *Adolescents, Online Game, Self Control, Sensation Seeking*

Abstrak

Sensation seeking adalah sifat kepribadian yang diekspresikan dalam kecenderungan umum untuk mencari sensasi, pengalaman yang bervariasi, baru, kompleks, dan kemauan mengambil resiko. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada remaja yang bermain *game online* di Makassar. Responden dalam penelitian ini adalah 170 remaja usia 13 - 18 tahun yang bermain *game online* di Makassar. Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Alat ukur yang digunakan yaitu skala *self control* dan skala *sensation seeking*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil data menggunakan analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kontrol diri terhadap *sensation seeking* ($\beta = -0,374$, $p = 0,40$; $p < 0,05$). Kontribusi pengaruh kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada pada remaja yang bermain *game online* di makassar ialah sebesar 1,9% ($Adjusted R^2 = 0,19$ dan $p = 0,000$; $p < 0,05$). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada remaja yang kecanduan *game online* di Makassar sebesar 0,19 (1,9%). Berdasarkan hasil uji analisis regresi memiliki nilai koefisien negatif sebesar -0,374. Hal ini menandakan bahwa semakin rendah kontrol diri yang dimiliki, maka semakin tinggi pula *sensation seeking* pada remaja yang kecanduan *game online* di Makassar.

Kata kunci : *Game Online, Kontrol Diri, Remaja, Sensation Seeking*

Pendahuluan

Zaman sekarang internet memberikan berbagai kemudahan bagi setiap individu yang menggunakannya. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2019, pengguna internet di Indonesia berjumlah sekitar 196,71 juta jiwa dan mewakili sekitar 73,7% dari total populasi di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia memiliki akses dan menggunakan internet. Dari data tersebut sekitar 6,0% dari total pengguna internet di Indonesia menyatakan bahwa mereka menggunakan internet khusus untuk bermain *game online*. (Apjii.or.id, 2020). APJII (Triwulandari & Jatiningsih, 2022) memaparkan data pada tahun 2021 bahwa pengguna internet di Indonesia berkembang drastis hingga mencapai angka 202,6 juta jiwa. Tentunya jumlah ini sangat berkembang 15,5% dari tahun sebelumnya.

APJII mencatat wilayah Makassar berada ditingkat tujuh besar dari 34 provinsi di Indonesia dengan total pengguna internet 5,7 juta orang (Suara.com, 2020). Adanya internet, setiap individu dapat mengakses berbagai macam sarana, promosi, berkomunikasi, hingga dijadikan sebagai media hiburan (nonton video, bermain *game*, dan gabung dengan komunitas tertentu). Salah satu akses yang sering dikunjungi dalam penggunaan internet di Makassar adalah *game online*. Menurut Kim, dkk (Kustiawan & Utomo, 2019) mengungkapkan bahwa *Game online* adalah jenis permainan yang memungkinkan banyak individu bermain secara bersamaan melalui koneksi internet. Para pemain dapat terhubung dengan server *game* yang sama dan berinteraksi dalam dunia permainan yang serba digital.

Perkembangan *game online* pada masa sekarang memberikan dampak negatif dan positif pada pemain *game online*. Pada bulan Oktober 2020, DPPA (Dinas Perlindungan Perempuan dan Anak) Makassar masih mendapati sejumlah anak umur 12 hingga 18 tahun kecanduan *game*. *Game online* dapat membuat seseorang berulang kali berbuat kejahatan hanya untuk bermain *game online* (Terkini.Id, 2020). Namun, *game online* juga dapat bermanfaat jika dilakukan sesuai aturan dan dengan binaan yang tepat ketika menjadikan *game online* sebagai aktivitas positif. anak dapat menjadi atlet *e-Sport* untuk menggapai prestasi atau menjadikan *game* sebagai profesi yang menguntungkan. Salah satu contohnya yaitu lima putra asal Makassar berhasil menjuarai pertandingan *game* internasional dan berhasil keluar sebagai juara satu untuk kategori *game Free Fire* serta membawa pulang hadiah Rp 24 juta rupiah (Theeditor, 2022).

Hasil studi yang dilakukan oleh Pokkt, Decision lab dan mobile marketing association (Rumakey *et al.*, 2020) jika dilihat dari sisi usia jumlah keseluruhan pemain *game online* di Indonesia berada pada rentang kelompok usia remaja (16-24 tahun) dan kelompok dewasa awal berusia (25-34 tahun) masing – masing memiliki persentase sebanyak 27%, kelompok dewasa madya (35-44 tahun) sebanyak 24%, Kelompok dewasa akhir 45-54 tahun sebanyak 17%, dan ibu dengan anak dibawah 10 tahun memiliki persentase tertinggi, dengan 56% dari total populasi. Menurut Anjungroso (Shafura & Tahlil, 2017) negara Indonesia terdapat lebih dari 25 juta pemakai *game online* dimana rentang usia yaitu 13 – 17 tahun dan 18 - 24 tahun dengan persentase 70%. Siste (Suara.com, 2020) memaparkan bahwa dari 33 provinsi di

Indonesia terdapat 2.933 total remaja setelah *pandemic* terjadi peningkatan sebesar 19,3% remaja kecanduan internet dan sebagian besar waktu untuk bermain *game online* bisa saja menjadi masalah jika hal itu mengganggu keseimbangan hidup dan tanggung jawab lainnya.

Sarwono (2010) mengungkapkan bahwa ada tiga tahapan perkembangan remaja yaitu remaja awal (usia 11 – 13 tahun), remaja madya (usia 14 – 16 tahun), dan remaja akhir (usia 17 – 20 tahun). Remaja dianggap cenderung lebih sering mengalami kecanduan *game online* dibandingkan orang yang berada pada fase dewasa (Novrialdy, 2019). Rahman, dkk (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan waktu bermain *game online* yang mencapai hingga 3 jam atau lebih tersebut dapat menyebabkan risiko ketergantungan pada *game online*.

Menurut Ismail dan Zawahreh (2017) dampak remaja yang melebihi batas memainkan *game online* akan memicu hilangnya kontrol, pelemahan fungsi, dan sebuah pengalaman. Menurut Young (Budhi & Indrawati, 2016) pemakaian internet yang kurang baik, tentunya dalam memainkan *game online* yang melampaui penggunaan waktu yang wajar. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya seseorang yang mampu mengarahkan pada remaja saat dirinya melakukan aktivitas memainkan *game online*.

Berdasarkan data awal yang dilakukan peneliti yaitu alasan utama remaja di Makassar mencari sensasi bermain *game online* yaitu 16 responden (55%) mengatakan untuk mencari keseruan, 7 responden (24%) mengisi waktu luang, 4 responden (14%) mengatakan untuk menambah *skill* bermain, 1 responden (3%) sekedar mencoba saja, dan 1 responden (3%)

sebagai bahan *healing*. Mencari keseruan menjadi salah satu alasan individu bermain *game online* dimana hal tersebut merupakan indikasi dari salah satu aspek dari *sensation seeking* yaitu *experience seeking*. *Experience seeking* merupakan kecenderungan individu mencari pengalaman dengan melakukan kegiatan baru. *Sensation seeking* memiliki pengaruh pada individu yang penasaran pada *game online*. Rasa penasaran tersebut dimunculkan untuk dapat menggantikan rasa bosan dengan mencari pengalaman baru dan berjelajah di dalam *game* yang dimainkan.

Menurut Zuckerman (2007) *sensation seeking* adalah konsep psikologis yang menggambarkan kecenderungan seseorang untuk mencari pengalaman dan sensasi yang berbeda, baru, kompleks, dan bersedia mengambil risiko dalam berbagai aspek kehidupan, seperti fisik, sosial, dan hukum. *Sensation seeking* ini dibagi menjadi empat dimensi yaitu *Thrill and adventure seeking*, *Experience seeking*, *Boredom susceptibility*, dan *Disinhibition*. Zuckerman (2007) mengemukakan bahwa individu dengan tingkat *Sensation Seeking* yang tinggi cenderung memiliki beberapa karakteristik yang dapat termasuk mudah berubah dan kurangnya kontrol diri dalam situasi tertentu. Sedangkan, *sensation seeking* rendah cenderung memiliki karakteristik seperti kontrol diri yang tinggi dan lebih menyukai rutinitas yang monoton.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kontrol diri menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi *sensation seeking* pada remaja yang bermain *game online*. Menurut Collado *et al.* (2014) bahwa tingkat kontrol diri yang rendah pada remaja dapat berkontribusi pada *sensation seeking*, termasuk kecenderungan untuk terlibat dalam

aktivitas yang berdampak buruk bagi diri mereka sendiri (Alkohol, Merokok, Main *Game*, dll).

Menurut Chaplin (Budhi & Indrawati, 2016) kontrol diri adalah kemampuan suatu individu untuk mengontrol atau mengelola tingkah laku, emosi, dan keputusan dalam berbagai situasi. Tingkat kontrol diri dalam bermain *game online* dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya, dapat diketahui bahwa setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda (tinggi dan rendah). Menurut Jamal dan Sugiarti (2021) kontrol diri melibatkan tindakan individu dalam mengendalikan emosi, dorongan, dan perilaku mereka. Putri dan Prasetyaningrum (2018) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung memiliki batasan pada diri mereka sendiri untuk melakukan perilaku negatif yang tidak sesuai dengan norma atau nilai-nilai sosial.

Adi (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa jika dilakukan uji signifikansi dari setiap dimensi maka terdapat dua variabel yang nilai koefisiennya signifikan berpengaruh pada kecanduan *game online*. variabel kontrol diri berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game online* dan *sensation seeking* terdapat satu dimensi yaitu *boredom susceptibility* pada kecanduan *game online*. Menurut Permatahati (2019) dalam penelitiannya bahwa *sensation seeking* memberi kontribusi terhadap pengaruh kontrol diri dapat bersifat tidak langsung dan hanya merupakan bagian dari berbagai faktor yang mempengaruhi kontrol diri secara keseluruhan dan tidak menyeluruh.

Berdasarkan uraian diatas diketahui bahwa *Sensation seeking* yang didukung berdasarkan faktor kondisi dan lingkungan sekitar memiliki pengaruh

pada individu yang penasaran pada *game online*, rasa penasaran tersebut dimunculkan untuk menggantikan rasa bosan dengan mencari pengalaman baru. Hal tersebut juga terjadi karena adanya kontrol diri pada remaja yang tidak sesuai dalam dirinya sehingga membuat penggunaanya mengorbankan kegiatan lainnya hanya untuk bermain *game online*.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel dalam penelitian adalah kontrol diri (X) dan *sensation seeking* (Y). Penelitian ini melibatkan 170 responden remaja yang bermain game online di makassar. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability* dengan teknik *accidental sampling* yaitu pengambilan sampel dengan subjek yang ditemui secara tidak sengaja oleh peneliti dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan *google form* dan kuesioner yang berisi skala penelitian kepada remaja dengan rentang usia 13-18 tahun.

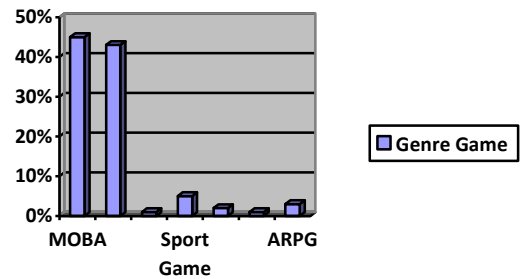
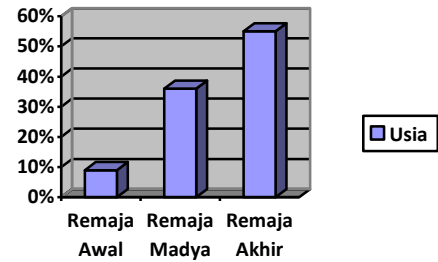
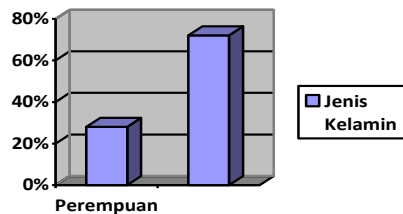
Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan skala psikologi dengan model *likert*. Skala yang digunakan telah melewati beberapa tahapan, yaitu validasi dari *expert judgement* (Aiken's V), uji deskriminasi item, dan uji reliabilitas. Kontrol diri diukur menggunakan skala *Self Control Scale* (SCS) yang dimodifikasi dari Mulya (2021). Skala ini terdiri dari 8 item dengan 5 pilihan jawaban. Skala SCS terdiri dari tiga aspek, yaitu *behavioral control*, *cognitive control*, dan *decisional control*. Aiken's V skala SCS bergerak dari 0,583 sampai 0,833. Daya diskriminasi untuk skala SCS bergerak dari 0,303

sampai 0,566. nilai *cronbach alpha* sebesar 0,794.

Sensation seeking diukur menggunakan skala *Sensation Seeking Scale* (SCS) yang dimodifikasi dari Salman (2021). Skala ini terdiri dari 22 item dengan 5 pilihan jawaban. Skala SSS terdiri dari 4 aspek, yaitu *Thrill and adventure seeking*, *Experience seeking*, *Boredom susceptibility*, dan *Disinhibition*. Aiken's V skala SSS bergerak dari 0,666 sampai 0,916. Daya diskriminasi untuk skala SSS bergerak dari 0,375 sampai 0,722. nilai *cronbach alpha* sebesar 0,919.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana dengan tujuan mengukur hubungan antara satu atau lebih variabel independen (prediktor) dengan satu variabel dependen (yang ingin diprediksi), dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05.

Hasil



Gambar 1. Deskripsi responden penelitian

Data	Variabel	Mean	SD	Min	Max
Empirik	Kontrol diri	11	40	26,03	5,35
	Sensation seeking	38	110	82,65	12,70

Gambar 1 menunjukkan bahwa partisipan dalam penelitian didominasi oleh laki-laki (72%), serta berusia remaja akhir 17 – 18 tahun (55%) dan memainkan *game online* dengan genre *multiplayer online battle arena* (45%).

Tabel. 1 Rerata variabel penelitian

Berdasarkan nilai rerata variabel penelitian, maka dilakukan pengkategorian data dari setiap variabel penelitian, yang terdiri dari kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 2. Kategorisasi data kontrol diri

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	$X < 19$	26	15,29%
Sedang	$19 \leq X < 29$	109	70,00%

Tinggi	X ≤ 29	25	14,71%
Total		170	100%

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa terdapat 1 orang (0,32%) berada pada kategori rendah, 153 orang (49,20%) berada pada kategori sedang, dan 157 orang (50,48%) berada pada kategori tinggi. Hasil analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa remaja di kota makassar memiliki kontrol diri yang sedang.

Tabel 3. Kategorisasi data *sensation seeking*

Kategori	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	X < 51	24	14,12%	
Sedang	51 ≤ X < 81	119	70,00%	
Tinggi	X ≥ 81	27	15,88%	
Total		170	100%	

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa terdapat 24 (14,12%) responden memiliki tingkat *sensation seeking* rendah, 119 (70,00%) responden memiliki tingkat *sensation seeking* sedang dan 27 (15,88%) responden memiliki tingkat *sensation seeking* tinggi. Hasil analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa remaja di kota makassar memiliki *sensation seeking* yang sedang.

Tabel 4. Uji hipotesis secara simultan

Var	A	b	c	d
Label	<i>Adjusted R²</i>			et.
(Constant)	0,019	92.369	040	sig.
Kon		-		

kontrol Diri	0,374
--------------	-------

Uji hipotesis dengan menggunakan regresi berganda pada tabel 4, menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R square* (koefisien determinan) sebesar 0,019, nilai constant (a) sebesar 92.369, sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar -0,374 dan nilai signifikan sebesar 0,040 (<0,05), hal ini berarti kontrol diri memiliki pengaruh negatif secara signifikan terhadap *sensation seeking* yaitu semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi *sensation seeking* remaja yang bermain *game online* di Makassar, sehingga Ha diterima.

Pembahasan

Penulis Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 122 (72%) remaja berjenis kelamin laki-laki dan 48 (28%) remaja yang berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini di dominasi oleh subjek berjenis kelamin laki – laki. Hal tersebut didukung oleh penelitian Oktavian, *et al.* (2018) laki-laki sering bermain *game online* dikarenakan dalam *game* tersebut terdapat *level* dan tingkatan yang berbeda dalam *game* tersebut, semakin tinggi tingkatannya semakin sulit *game* yang dimainkan tersebut untuk meraih kemenangan dan mereka cenderung berkompetisi dengan temannya. Hal tersebut menjadi daya tarik khususnya bagi laki-laki yang lebih menyukai tantangan dibandingkan wanita untuk menyelesaikan permainan tersebut agar mendapatkan kepuasan ketika berhasil mencapai hasil yang terbaik dalam bermain *game online*.

Pada penelitian ini subjek yang bermain *game online* didominasi oleh remaja akhir dengan rentang umur (17 – 18 tahun) dengan persentase 55% (94 responden). Menurut Rahman (2020) tingkatan bermain *game online* yang tinggi dikarenakan remaja akhir lebih memilih memainkan *game online* untuk

mencari kesenangan bagi dirinya sendiri dengan cara meraih prestasi dalam permainan online, berteman dengan sesama pemain *game online*, dan ikut berperan secara mendalam di *game* yang dimainkan membuat remaja lupa diri pada kewajiban-kewajiban yang seharusnya remaja akhir lakukan.

Dalam penelitian ini terdiri dari 132 (78%) remaja yang memainkan *game online* dengan durasi waktu 3 – 5 jam sehari dan 38 (22%) remaja yang memainkan *game online* dengan durasi waktu diatas 5 jam sehari. Rahman, dkk (2022) menyatakan bahwa durasi bermain *game online* yang mencapai hingga 3 jam atau lebih tersebut dapat menyebabkan dampak negatif salah satunya kecanduan atau menjadi pecandu *game online*. Meskipun tidak bermain *game online* tetapi selalu memikirkan *game* tersebut serta selalu mengutamakan *game* dibandingkan aktivitas lainnya (Novrialdy,2019).

Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini menunjukkan bahwa responden remaja yang kecanduan *game online* di Makassar memiliki *sensation seeking* pada kategori sedang. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 24 responden (14,12%) memiliki *sensation seeking* dengan kategori rendah, 119 responden (70,00%) dengan kategori sedang dan 27 responden (15,88%) dengan kategori tinggi. Sejalan dengan penelitian Hidayat dan Sumaryanti (2020) responden remaja yang kecanduan *game online* berjumlah 111 responden, 34 responden memiliki *sensation seeking* yang tinggi, 76 responden memiliki *sensation seeking* sedang, dan hanya 1 responden yang memiliki *sensation seeking* rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat *sensation seeking* sedang dalam kecanduan *game online* masih

memiliki tingkat yang wajar dalam mengekspresikan keinginannya, masih mampu mengatur kebutuhan akan intensitas pada saat bermain *game*, dan tidak mengambil hal berisiko ketika aktifitas tersebut tidak bisa dilakukan.

Remaja tersebut memiliki perilaku impulsif (*disinhibition*), mencari petualangan dan kesenangan (*thrill and adventure seeking*), mencari pengalaman (*experience seeking*), rentan akan rasa bosan (*boredom susceptibility*) pada tingkat yang sedang (Dwiasmara, 2020). *Sensation seeking* dapat mengaktifkan adrenalin dalam diri individu hingga terus meningkat dengan mengambil risiko menyebabkan ketegangan yang dirasakan menjadi rasa puas dan bahagia saat dapat melewatinya (Zuckerman, 2007).

Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 24 (15,29%) responden dengan kategori rendah, 109 (70,00%) responden dengan kategori sedang, dan 25 (14,71%) responden dengan kategori tinggi. Responden remaja yang kecanduan *game online* di Makassar memiliki kontrol diri kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini sedang menempuh tahapan perkembangan remaja hingga remaja akhir dimana pada tahap perkembangan tersebut remaja cenderung masih labil dan memiliki salah satu tugas perkembangan yaitu untuk mencari jati diri dan memperkuat kemampuan kontrol diri atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (*weltanschauung*) (Jahja,2011). Salah satu faktor penyebab dari kecanduan *game online* adalah *lack of control* atau ketidakmampuan dalam mengontrol diri yang menyebabkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* akan semakin bertambah karena

tidak dapat mengatur intensitas bermain *game online* (Young, 2009).

Penelitian ini menguji pengaruh kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada remaja yang bermain *game online* di Makassar. Penelitian ini didominasi oleh responden dengan rentang usia 18 tahun. Hasil pada penelitian ini bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,040 ($p < 0,05$), sehingga menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada remaja yang kecanduan *game online* di Makassar.

Nilai koefisien regresi menunjukkan nilai negatif dengan garis linear signifikan yang berarti semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi *sensation seeking* yang dimiliki individu. Collado *et al.* (2014) mengungkapkan bahwa remaja dengan tingkat kontrol diri rendah akan memiliki *sensation seeking* yang tinggi cenderung menimbulkan hal beresiko seperti mengkonsumsi obat - obatan terlarang. Individu mengenal *game online* karena adanya faktor kondisi dan lingkungan sekitar sehingga tertarik memainkan *game online*. Individu memiliki rasa penasaran terhadap *game online* untuk dapat menggantikan rasa bosan berjelajah di dalam *game* yang dimainkan.

Putri dan Prasetyaningrum (2018) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung memiliki batasan pada diri mereka sendiri untuk melakukan perilaku negatif yang tidak sesuai dengan norma atau nilai-nilai sosial. Kontrol Diri memiliki kontribusi sebesar 2,5% dipengaruhi sebesar 97,5% oleh variabel lain. Ada banyak faktor lain yang mempengaruhi kontrol diri, yakni: faktor internal dan faktor eksternal

Arah hubungan antara variabel kontrol diri dan *sensation seeking* secara negatif memprediksi bermain *game*

online pada individu. Hal ini sejalan penelitian Adi (2019) bahwa terdapat dua variabel yang berpengaruh pada kecanduan *game online* diantaranya, variabel kontrol diri dan *sensation seeking* pada kecanduan *game online*. Individu yang memainkan *game online* secara berlebihan tentunya memiliki kepribadian yang berbeda dalam bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena kontrol diri yang dimiliki mempengaruhi *sensation seeking* individu tersebut. Sejalan dengan penelitian Tangney *et al* (2004) mengatakan bahwa secara umum dapat digambarkan bahwa remaja yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung memiliki tingkat *sensation seeking* yang lebih rendah, dan sebaliknya.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap *sensation seeking* pada remaja yang kecanduan *game online* di Makassar sebesar 0,19 (1,9%). Berdasarkan hasil uji analisis regresi memiliki nilai koefisien negatif sebesar - 0,374. Hal ini menandakan bahwa semakin rendah kontrol diri yang dimiliki, maka semakin tinggi pula *sensation seeking* pada remaja yang kecanduan *game online* di Makassar.

Implikasi

Bagi subjek penelitian ini diharapkan agar dapat mengontrol penggunaan *game online* pada remaja sehingga mempunyai waktu untuk berinteraksi dengan orang lain. Subjek penelitian juga dapat eksplorasi diri dengan mengikuti kegiatan di sekolah atau di lingkungan sekitar agar dapat meminimalisir *sensation seeking* pada penggunaan *game online* secara berlebihan yang dapat menimbulkan adanya dampak kecanduan dan perilaku

negatif yang tidak sesuai dengan norma atau nilai – nilai sosial.

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada penelitian ini sebaiknya di uji atau menganalisis variabel lain, dikarenakan variabel kontrol diri dipengaruhi oleh banyak faktor lain. Selain itu, variasi subjek penelitian diperluas misalnya dengan mengambil sampel siswa SMA atau membandingkan siswa SMP dan SMA.

Referensi

- Adi, P. B. M. (2019). Pengaruh Self-Control, Sensation Seeking Dan Demografi Terhadap Online Game Addiction (Skripsi). Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Apjii.or.id. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Collado, A., Felton, J. W., MacPherson, L., & Lejuez, C. W. (2014). Longitudinal trajectories of sensation seeking, risk taking propensity, and impulsivity across early to middle adolescence. *Addictive Behaviors*, 39(11), 1580–1588. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.01.024>.
- Dwiasmara, R. (2020). Hubungan Antara Sensation Seeking Dengan Kecenderungan Nomophobia Pada Remaja Di Kota Surabaya (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Edi, F. R. S., & Aini, V. N. (2021). Sensation Seeking terhadap Kebahagiaan pada Wisatawan Domestik di Gunung Semeru. *In Journal of Tourism and Creativity* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/10.19184/jtc.v5i2.23874>
- Ismail, A., B., & Zawahreh, N. (2017). Self-control and its Relationship with the Internet Addiction among a Sample of Najran University Students. *Journal of Education and Human Development*. Vol. 6, No. 2, 168-174.
- Jamal, N. A., & Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pada Remaja Pemain Pro Game Online. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3269>.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. In 1. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2h-Wdwaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&dq=info:Ghlcgzmzqj:Scholar.Google.com/&ots=Gehekc9z3c&sig=Wgaprgx3z5hv_Qgntf9r5y51w4c&redir_esc=Y#v=onepage&q&f=false
- Mulya, D. Z. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Relapse Para Warga Binaan Pemasarakatan Lapas Kelas IIA Sungguminasa (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game

- Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(1), 148-158.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati R. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Health Science Journal*. Vol. 2, No. 2, 72 - 82.
- Permatahati, I. S. (2019). Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku berisiko dimediasi oleh pencarian sensasi pada remaja (Tesis). Muhammadiyah University.
- Putri, N. F. R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children. *Psikodimensia*, 17(2), 120. <https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>.
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo*, Vol.8, No.3, 385-400
- Rahman, I., A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja. *Jurnal Mutiara*, Vol.5, No.2, 85-90.
- Rumakey, A, M., Irawan, J, D., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2d "Escape Plan" Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>.
- Salman, R. S. (2021). Hubungan Sensation Seeking Dengan Perilaku Mengonsumsi Minuman Beralkohol Pada Remaja Di Kota Makassar (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Sarwono, S., W. (2010). *Psikologi Remaja*. Raja Grafindo Persada.
- Shafura, I., L., & Tahlil, T. (2017). Kecanduan Game Online Hubungannya Dengan Prestasi Akademik Remaja Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, Vol II Nomor 3, 1-9.
- Suara.com (2020). Kecanduan internet pada Remaja Naik 19,3 Persen Selama Pandemi Covid-19 (diakses di <https://www.suara.com/health/2020/08/05/205708/kecanduan-internet-pada-remaja-naik-193-persen-selama-pandemi-covid-19> pada tanggal 15/05/2022).
- Suara.com (2020). Ini Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2020 per Provinsi (diakses di <https://www.suara.com/tekno/2020/11/13/191253/ini-jumlah-pengguna-internet-indonesia-2020-per-provinsi> pada tanggal 15/05/2022)
- Sumaryanti,U., & Hidayat, G. (2020). Hubungan Antara Sensation Seeking dan Adiksi Game Online di Indonesia. *Prosiding Psikologi*. Vol. 6, No. 2, 812-816.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.
- Terkini.id (2020). Anak-Anak di Makassar Kerap Kecanduan *Game Online*, Ini Upayanya (diakses di <https://makassar.terkini.id/anak-anak-di-makassar-kerap-kecanduan->

Mochamad Erdiansyah, dkk

[game-online-ini-upayanya/](#) pada tanggal 15/05/2022).

Theeditor (2022). Putra Asal Makassar Ini Berhasil Menjuarai Pertandingan Game Internasional (diakses di <https://theeditor.id/putra-putra-asal-makassar-ini-berhasil-menjuarai-pertandingan-game-internasional/> pada tanggal 09/02/2023)

Triwulandari, A., A. & Jatiningsih, O. (2022). Strategi Sekolah Dalam Pencegahan Cyberbullying Pada Siswa Di SMP Negeri 6 Sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol. 11 No. 1, 160 -176

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>.

Zuckerman, M. (2007). *Sensation seeking and risky behavior*. American Psychological Association.