

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KECENDERUNGAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA
DI KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

INTANIA BALQIS SALSABILLA

22.E1.0176



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KECENDERUNGAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA
DI KOTA SEMARANG**

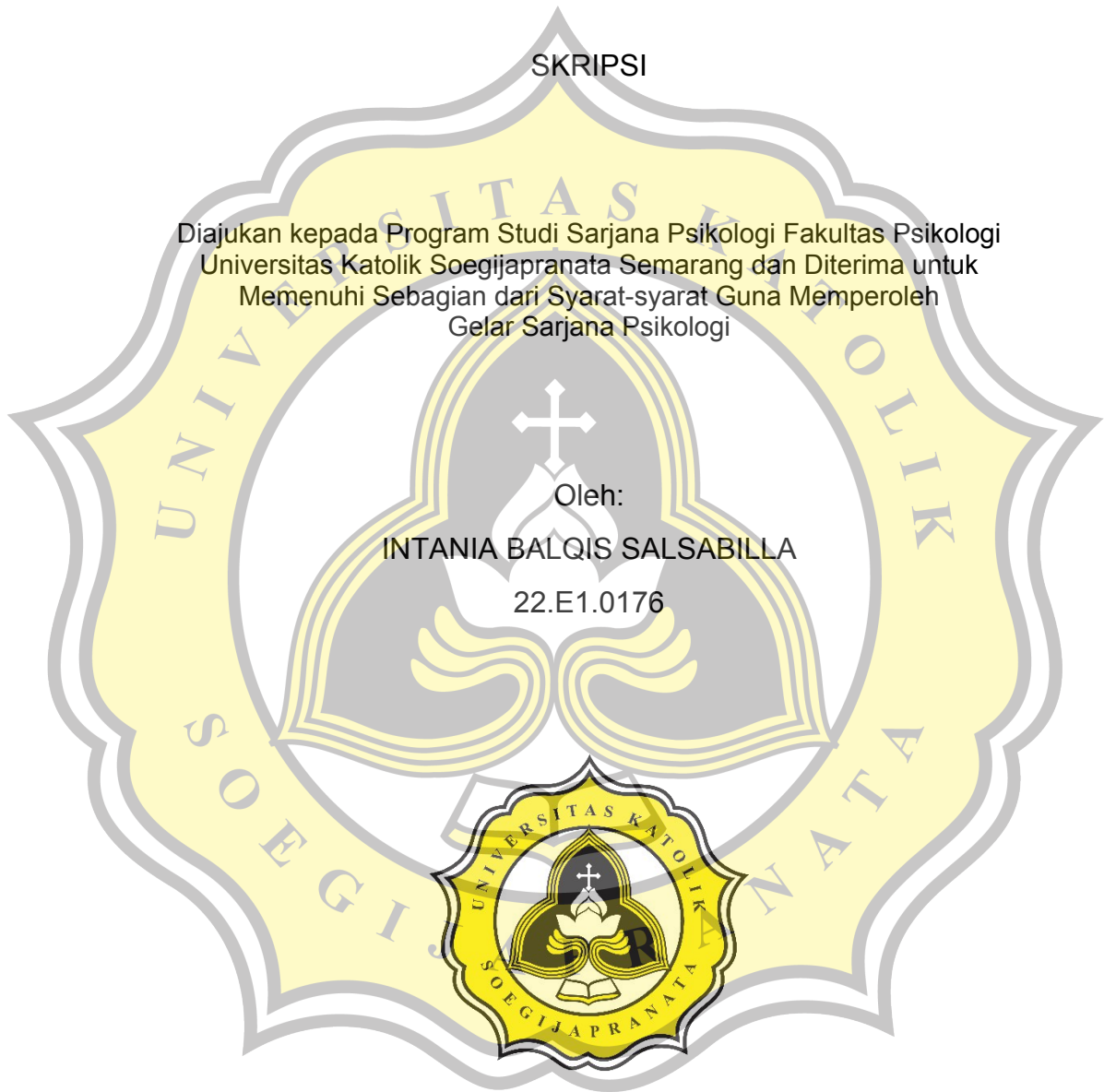
SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk
Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

INTANIA BALQIS SALSABILLA

22.E1.0176



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KECENDERUNGAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA SEMARANG

*(The Relationship Between Self-Control And Online Game
Addiction In Students In Semarang City)*

Intania Balqis Salsabilla, Christa Vidia Rana Abimanyu
Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

22.e1.0176@student.unika.ac.id

Abstrak

Meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa menjadikan Kecenderungan *game online* sebagai fenomena yang perlu mendapat perhatian, terutama dari aspek psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji korelasi antara kontrol diri dan Kecenderungan *game online* pada mahasiswa di Kota Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian terdiri atas 174 mahasiswa aktif berusia 19–25 tahun yang memiliki pengalaman bermain *game online*, yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan *Online Game Addiction Scale* dan *Self-Control Scale*. Analisis data dilakukan dengan teknik korelasi *Spearman's rho* satu arah (*one-tailed*) karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi negatif yang sangat kuat dan signifikan antara kontrol diri dan Kecenderungan *game online* ($\rho = -0,850$; $p < 0,001$). Selain itu, seluruh aspek kontrol diri terbukti memiliki korelasi negatif yang signifikan dengan Kecenderungan *game online*. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki mahasiswa, semakin rendah tingkat kecenderungan *game online* yang dialami.

Kata kunci: Kontrol diri, Kecenderungan *game online*, mahasiswa.

Abstract

The increasing use of online games among university students has made online game addiction an important psychological concern. This research sought to investigate the association between self-control and online game addiction among university students in Semarang City. A quantitative correlational approach was employed in this study. The sample comprised 174 undergraduate students aged 19–25 years who had prior experience with online gaming, selected through an accidental sampling method. Data were obtained using the Online Game Addiction Scale and the Self-Control Scale. Given that the data were not normally distributed, hypothesis testing was performed using a one-tailed Spearman's rho correlation analysis. The findings revealed a very strong and statistically significant negative correlation between self-control and online game addiction ($\rho = -0.850$; $p < 0.001$). Furthermore, all dimensions of self-control demonstrated significant negative relationships with online game addiction. These results suggest that higher self-control is linked to lower levels of online game addiction among university students.

Keywords: Self-control, online game addiction, university students